



# BESTIÁŘ

DUNGEONS & DRAGONS

Obludárium vražedných nestvůr  
pro nejhranější hru na hrdiny na světě

# BESTIÁŘ

---



PŘEKLAD VERZE 1.60



## AUTOŘI

**Vedoucí návrhu D&D:** Mike Mearls, Jeremy Crawford

**Vedoucí Bestiáře:** Christopher Perkins

**Vývoj bloků statistik:** Chris Sims, Rodney Thompson, Peter Lee

**Vývoj příběhů:** Robert J. Schwalb, Matt Sennett, Steve Townshend, James Wyatt

**Korektury:** Scott Fitzgerald Gray

**Vedoucí korektor:** Jeremy Crawford

**Producent:** Greg Bilsland

**Výtvarníci:** Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso

**Grafici:** Bree Heiss, Emi Tanji, Barry Craig

**Ilustrace obálky:** Raymond Swanland

**Vnitřní ilustrace:** Tom Babbey, Daren Bader, John-Paul Balmert, Mark Behm, Eric Belisle, Michael Berube, Zoltan Boros, Christopher Bradley, Aleksi Briclot, Filip Burburan, Christopher Burdett, Sam B-urley, Mike Burns, Wesley Burt, Milivoj Ceran, Jedd Chevrier, Conceptopolis, Adam Danger Cook, Julie Dillon, Dave Dorman, Jesper Ejsing, Emrah Elmasli, Wayne England, Mike Faille, Toma Feizo Gas, Emily Fiegen-schuh, Tomas Giorello, E.M. Gist, Lars Grant-West, E.W. He-katon, jD, John Hodgson, Ralph Horsley, Kurt Huggins and Zelda Devon, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Vance Kovacs, Daniel Landerman, Lindsey Look, Daniel Ljunggren, Raphael Lubke, Titus Lunter, Slawomir Maniak, Andrew Mar, Brynn Metheney, Christopher Moeller, Mark Molnar, Marco Nelor, Jim Nelson, Mark A. Nelson, Hector Ortiz, Ryan Pancoast, Adam Paquette, Jim Pavlec, Kate Pfeilschiefter, Steve Prescott, Vincent Proce, Darrell Riche, Ned Rogers, Scott Roller, Jasper Sandner, Mike Sass, Marc Sasso, Ilya Shkipin, Carmen Sinek, Craig J Spearing, Annie Stegg, Zack Stella, Matt Stewart, Raymond Swan land, Justin Sweet, Anne Stokes, Matias Tapia, Cory TregoErdner, Autumn Rain Turkel, Cyril Van Der Haegen, David Vargo, Franz Vohwinkel, Richard Whitters, Sam Wood, Ben Wootten, Kieran Yanner, Min Yum, Mark Zug

**Dále přispěli:** Bruce R. Cordell, Kim Mohan, Chris Dupuis, Tom LaPille, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen, R.A. Salvatore

**Vedoucí projektu:** Neil Shinkle, John Hay, Kim Graham

**Výroba:** Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams

**Prodej:** Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzano, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

**Založeno na originální hře D&D, kterou vytvořil**

E. Gary Gygax a Dave Arneson, dále Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward a Don Kaye

**Čerpá z dalších děl, které publikovali**

J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monce Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkinson, Bill Slavicsek, Andy Collins a Rob Heinsoo

**Na testování pravidel se podílelo**

přes 175 000 fanoušků D&D. Děkujeme!

**Další konzultace poskytl**

Robert Alaniz, Anthony Caroselli, Josh Dillard, Curt Duval, Sam E. Simpson Jr., Adam Hennebeck, Sterling Hershey, Paul Hughes, Doug Irwin, Ken J. Breese, Yan Lacharite, Tom Lommel, Jonathan Longstaff, Rory Madden, Matt Maranda, Paul Melamed, Mike Mihalas, David Milman, Daren Mitchell, Claudio Pozas, John Proudfoot, Karl Resch, M. Sean Molley, Sam Sherry, Pieter Sleijpen, David „Dub“ Stark, Vincent Venturella, Fredrick Wheeler, Arthur Wright

**Českou verzi vytvořili** Andy, Arled, Efram, MartinCZ, ShadoWWW a Tarfill a diskutující na fóru Kostky

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



**D20 V KOSTCE**

## NA OBÁLCE

Raymond Swanland zobrazuje Xanathara přepadavajícího průzkumníky v nejtmařivých hlubinách Podhůří, neboť zájmy zřícího zločineckého šéfa sahají hluboko pod město Hlubina.

620A9218000001 CZ

ISBN: 978-0-7869-6561-8

10. vydání: listopad 2018



Zřeknutí se zodpovědnosti: Všechny podobnosti mezi nestvůrami zobrazenými v této knize a nestvůrami, které skutečně existují, jsou čistě náhodné. To platí dvojnásob pro mozkorouty, kteří absolutně, naprostě a vůbec neexistují, ani tajně nevedou tým D&D. Skutečně potřebujeme zřeknutí se zodpovědnosti, abychom vám toto řekli? Neměli byste používat svůj mozek na zvažování takových nesmyslů. Akorát váš mozek přecpávají, matou a dělají ho nepříjemně žívýkavý. Dobrý mozek je pekný, jemný a málo používaný. Jen do toho, odložte tuto knihu a podívejte se na nějakou reality TV nebo kočičí videa na internetu. Jsou v dnešní době opravdu vtipná. Nebudete toho litovat. Říkáme to jen proto, že vás milujeme i vaše šťavnaté, dužnaté hráčské mozky.

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 jim odpovídající logo 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.

Vytisklo v USA. ©2015 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

Úvod.....	4
Abolet.....	12
Andělé.....	14
Ankheg.....	18
Árakokra.....	19
Azer.....	20
Bazilišek.....	21
Behir .....	22
Blekotající tlamáč.....	23
Bludička .....	24
Bulta.....	25
Démoni.....	26
Diblík .....	42
Dinosauři .....	43
Divous.....	45
Draci .....	46
Dračí želva .....	79
Drak, stínový.....	80
Drakostěj.....	81
Dravouk.....	83
Dryáda .....	84
Duergar .....	85
Duch.....	86
Dvojník .....	87
Ďáblové.....	88
Elementálové.....	101
Elfové: drowové.....	104
Empyrean.....	108
Ent.....	109
Etin.....	110
Fext.....	111
Flamp.....	112
Fomorian.....	113
Galeb dur .....	114
Géniové.....	115
Ghúlové .....	121
Githové .....	122
Gnolové .....	126
Gnóm, hlubinný (permoník)...	128
Goblini .....	129
Gobři.....	131
Golemové .....	132
Gorgon.....	136
Grel .....	137
Gryf .....	138
Gryk .....	139
Hákovec .....	140
Harpyje .....	141
Hipogryf.....	142
Homunkulus.....	143
Houby.....	144
Hrotoun .....	146
Hydra .....	147
Chiméra.....	148
Chrlič .....	149
Chuul .....	150
Jednorožec .....	151
Ještěrci.....	153
Ježíbabý .....	155
Kambion.....	159
Kenku.....	160
Kentaur.....	161
Klamopard .....	162
Klepetnatec.....	163
Koboldi .....	164
Kokatrice .....	165
Kostěj .....	166
Kostlivci .....	168
Kovatl .....	170
Kraken .....	171
Krápnitec .....	173
Kuo-toové .....	174
Kyklop .....	177
Lamie .....	178
Lítice .....	179
Lykantropové .....	180
Magmar .....	186
Mantikora .....	187
Medúza .....	188
Mefiti .....	189
Mimik .....	192
Minotaurus .....	193
Modroni .....	194
Morian .....	197
Mořan .....	198
Mozkožrout .....	199
Mrchodravec .....	201
Mstitel .....	202
Mumie .....	203
Mykonidi .....	206
Nagy .....	209
Neviditelný stopař .....	211
Noční můra .....	212
Noh .....	213
Notik .....	214
Obrněný děs .....	215
Obři .....	216
Ohnivá lebka .....	224
Ón .....	225
Orkové .....	226
Otyugh .....	230
Oživlé předměty .....	231
Pavoučnatec .....	233
Pegas .....	234
Pekelný ohař .....	235
Peryton .....	236
Pláštník .....	237
Plazivý pařát .....	238
Poletucha .....	239
Polodrak .....	240
Polokostěj .....	241
Přízrak .....	243
Pseudodrak .....	244
Purpurový červ .....	245
Quagot .....	246
Rakšáza .....	247
Remorázové .....	248
Ropušák .....	249
Rozumhlt .....	250
Rytíř smrti .....	251
Rzívý netvor .....	252
Sahuagini .....	253
Salamandři .....	255
Satyr .....	257
Sfingy .....	258
Skuruti .....	261
Sládi .....	264
Slizy .....	269
Sněti .....	273
Sovodvěd .....	275
Spektra .....	276
Stín .....	277
Strašák .....	278
Striga .....	279
Sukuba nebo inkubus .....	279
Šakalodlak .....	281
Štítový strážce .....	282
Tarask .....	283
Temnoplášť .....	285
Thri-kreen .....	286
Tlející valivec .....	287
Troglodyt .....	288
Troll .....	289
Upíři .....	290
Vílí dráček .....	294
Vodní div .....	295
Vyverna .....	296
Xorn .....	297
Yettiové .....	298
Yuan-tiové .....	300
Yugoloti .....	304
Zlobři .....	308
Zombie .....	310
Zřící .....	312
Dodatek A: Různí tvorové .....	317
Dodatek B: Cizí postavy .....	344
Dodatek C: Nestvůry podle nebezpečnosti .....	353
Rejstřík .....	357



# ÚVOD

**T**ento bestiář je pro vypravěče a tvůrce světů. Pokud jsi někdy uvažoval, že bys vedl hru DUNGEONS & DRAGONS pro své přátele, buď jako dobrodružství na jednu noc, nebo jako dlouhodobé tažení, všechny stránky této rukověti jsou plné inspirace. Je to supermarket se zlovolnými i vlídnými tvory.

Některí tvorové, jež obývají světy D&D, mají svůj původ v mytologii a fantasy literatuře reálného světa. Jiní tvorové jsou originály D&D. Nestvůry v této knize byly vzaty ze všech předchozích edic hry. Objevíš zde klasické tvory jako zřícího a klamoparda vedle novějších tvorů jako chuula a větevní sněti. Obyčejná zvířata se mísí s podivnými, děsivými i směšnými. Ve sbírce nestvůr z minulosti jsme se snažili zachytit rozmanitou povahu hry, bez příkras. Nestvůry D&D se vyskytují ve všech tvarech a velikostech, s příběhy, které nás nejen vzrušují, ale i rozesmávají.

Jsi-li zkušený Pán jeskyně (PJ), několik zápisů nestvůr tě možná překvapí, neboť jsme nahlédli do dávných Bestiářů a objevili několik dávno ztracených činitelů. Také jsme přidali několik nových úprav. Přirozeně, můžeš si s těmito nestvůrami dělat, co chceš. Nic, co zde říkáme, nemá v úmyslu omezovat tvou tvorivost. Pokud minotauři jsou ve tvém herním světě loďaři a piráti, kdo jsme, abychom se s tebou přeli? Konec konců, je to tvůj svět.

## JAK POUŽÍVAT TUTO KNIHU

To nejlepší na roli Pána jeskyně je, že si můžeš vymyslet svůj vlastní svět fantazie a vdechnout mu život. A nic neožívuje svět D&D více, než tvorové, kteří ho obývají. Možná si přečteš zápis nestvůry a podnítí tě k tvorbě dobrodružství, které se točí kolem ní, nebo můžeš mít úžasný nápad pro jeskyni a potřebuješ jen správné nestvůry pro její obydlení. To je chvíle, kdy ti přijde vhod Bestiář.

Bestiář je jednou ze tří knih, které tvoří základ hry DUNGEONS & DRAGONS, ty ostatní jsou *Příručka hráče* a *Průvodce Pána jeskyně*. Bestiář, podobně jako Průvodce Pána jeskyně, je kniha pro PJ. Použij ji k obydlení svých D&D dobrodružství ohavnými gobliny, smrdutými troglodyty, divokými orky, mocnými draky a lezoucími potvorami nahánějícími učiněnou hrůzu.

Pokyny pro tvorbu střetnutí s nestvůrami lze najít v *Průvodci Pána jeskyně*. Ten obsahuje i tabulky potulných nestvůr a jiné drobnosti, které ti pomohou používat nestvůry v této knize zajímavými způsoby, a také rady pro úpravu nestvůr a tvorbu tvých vlastních nestvůr.

Pokud jsi ještě nikdy nevedl D&D dobrodružství, doporučujeme ti začít s DUNGEONS & DRAGONS *Začátečnickou krabici*, která předvádí, jak vzít skupinu nestvůr a vytvořit kolem nich napínavé dobrodružství.

## CO JE NESTVŮRA?

Nestvůra je definována jako jakýkoliv tvor, se kterým se dá interagovat a potenciálně bojovat a zabít. Dokonce i něco tak neškodného jako žába nebo tak dobrotivého jako jednorožec je podle této definice nestvůra. Termín

se vztahuje i na lidi, elfy, trpaslíky a jiné civilizované obyvatele, kteří mohou být vůči hráčským postavám přátelé nebo protivníci. Většina nestvůr, jež sužují svět D&D, jsou ale hrozby, které je třeba zastavit: rádící démoni, potměšilí dálkové, nesnesitelní nemrtví, přivolání elementálové — a mnozí další.

Tato kniha obsahuje předpřipravené nestvůry všech úrovní, které je snadné vést, a pro téměř každé myslitelné podnebí a terén. Ať už se tvé dobrodružství odehrává v močálu, jeskyni nebo ve vnějších sférách existence, v této knize jsou tvorové k osídlení daného prostředí.

## KDE NESTVŮRY PŘEBÝVAJÍ?

Jsi-li ve hře D&D nový, možná nejsi obeznámen s podivnými a podivuhodnými místy, kde lze nestvůry nalézt.

### JESKYNĚ

Když se řekne jeskyně, většina lidí si představí přírodní podzemní dutinu. Ve hře D&D má slovo „jeskyně“ širší význam, který zahrnuje jakoukoliv uzavřenou oblast zamořenou nestvůrami. Většina jeskyní jsou rozlehlé podzemní komplexy. Zde je několik příkladů:

- Zchátralá kouzelníkova věž na vrcholu osamělého kopce prošpikovaného tunely plnými goblinů
- Faraonova pyramida plná strašidelních hrobek a tajných pokladnic
- Ztracené město v džungli, zarostlé popínavými rostlinami a obsazené démony a kultisty uctívajícími démony
- Ledová hrobka krále mrazivých obrů
- Špinavá, spletitá soustava kanálů, kterou ovládá skupina krysodlaků

### TEMNÉ ŘÍŠE

Neexistuje větší jeskyně než Temné říše, podsvětí pod povrchem světa. Jde o rozsáhlou podzemní říši, kde žijí nestvůry zvyklé na tmu. Je to místo plné neosvětlených přírodních jeskyní propojených chodbami, kde stále vane vítr. Člověk by mohl průzkumem Podzemních říší strávit celý život (avšak krátký!) a našel by taková místa, jako následující:

- Mozkožroutí vězení či útočiště, plné bezduchých vazalů a blouznivých pomatenců
- Ztracené trpasličí pohřebiště obsahující řady zaprášených hrobek čekajících na vyplnění
- Opevněnou a dobře vyzbrojenou základnu strážící cestu do velkolepého drowho velkoměsta
- Podzemní trhlinu plnou obřích hub, v níž vládne velikášský zřící nebo šílený fomoriánský král
- Řetězec skalnatých ostrovů v rozlehém moři bez slunečního světla, které jsou domovem aboletů a pomatených tuo-toů.

### DIVOČINA

Ne všechny nestvůry číhají v podzemí. Mnohé z nich obývají pouště, hory, močály, kaňony, hvozdy a jiná přírodní prostředí. Divočina může být stejně nebezpečná jako jeskyně, zejména když v ní není, za co se schovat! Některá místa divočiny jsou stejně památná jako jakákoliv jeskyně:

- Nohovo hnízdo z trupů zničených lodí, postavené na vrcholu osamělé hory či skalnatého kopce
- Rozlehlá arktická tundra, jež slouží jako honitba pro berserkry a yetti.
- Prastarý hvozd chráněný enty, nebo zkažený gnoly uctívajícími démony.
- Močál plný žab, v němž pobývají ještěrci, jež uctívají odporného černého draka
- Ostrov s džunglí, na němž žijí dinosaуři a lidské kmeny válečníků

## MĚSTA A VELKOMĚSTA

Některá z nejlepších dobrodružství se odehrávají v kohlebkách civilizace. Městské prostředí dopřává dobrodruhům šanci přicházet denně do styku s bohatými a mocnými, otrkat se se spodinou společnosti a oloupat pozlátko zdvořilosti, aby spatřili monstrózní zlo, které čňá pod ním. Ve středověkém městě či velkoměstě jsou místa, která jsou stejně smrtící jako jakákoli jeskyně:

- Věž s hodinami, která slouží jako základna pro cech kenzuských tuláků a vrahů
- Skryté doupě otrokářů v sirotčinci, jenž vede rakšáza přestrojený za ředitele
- Kouzelnická akademie plná prohnilosti a praktikantů nekromantických umění
- Šlechtické panství, kde se schází bohatí, d'áably uctívající kultisté, jež vykonávají obětní rituály
- Chrám, pokladnice nebo muzeum, které ve dne v noci střeží oživlé výtvory

## POD VODOU

Ne všechna dobrodružství se odehrávají na zemi. Tato kniha pojednává o několika tvorech, kteří obývají světové oceány, od d'ábelských sahuaginů po mírumilovné vodní elfy, kteří k nim mají odpor. Ve vodní doméně je mnoho překvapivých dobrodružných míst:

- Hřbitov potopených lodí, ve kterých straší žraloci, vodní ghulové a rozhněvaní duchové
- Krásný, ale zlověstný korálový hrad bouřného obra
- Ztracené velkoměsto na mořském dně, obklopené magickou bublinou vzdachu, ve kterém vládne medúzí královna
- Jeskyně krakena, nebo jeskynní doupě draka, plné prastarých pokladů
- Potopený chrám Sekolaha, zlého boha sahuaginů

## SFÉRY EXISTENCE

Propast. Devět pekel. Mosazné město. Taková vzdálená místa vábí ke svým prahům dobrodruhy na vysokých úrovích a vzdorují statečným a šíleně odvážným, aby nesvrhl jejich zlé pány a nerozlouskli jejich skrytá tajemství. V jiných sférách existence žijí mnohé mocné, podivné bytosti, od spořádaných modronů po vraždyichtivé démony. Když dojde na zajímavá dobrodružná místa, ani nebe není omezením, když překročí hranice světa:

- Šejtánova pevnost v Avernu, první vrstvě Devíti pekel
- Strašidelný hrad v Stínopádu, který slouží jako doupě stínového draka
- Hrobka elfí královny ve Vídni divočině
- Džinův palác ve Sféře vzdušného živlu, plný úžasných nakradených pokladů
- Kostějova tajná polosféra, kde nemrtvý arcimág skrývá svůj škapulíř a knihu kouzel



Více informací o sférách existence najdeš v *Průvodci Pána jeskyně*.

## JAKÉ NESTVÚRY POUŽÍT?

Mnoho nestvůr přebývá v jeskyních, zatímco jiné žijí v pouštích, hvozdech, labyrintech a jiných prostředích. Nestvůru může umístit, kamkoliv chceš, bez ohledu na prostředí, které tradičně nazývá domovem. Konec konců, příběhy „ryby na suchu“ jsou nezapomenutelné a někdy je zábavné překvapit hráče grykem schovávajícím se pod pouštními písky nebo dryádou žijící v obří houbě v Temných říších.

## STATISTIKY

Statistiky nestvůry, na které se text občas odkazuje jako na **blok statistik**, poskytují základní informace, které potřebuješ pro hraní nestvůry.

## VELIKOST

Nestvůra může být Drobná, Malá, Střední, Velká, Obrovská, nebo Gigantická. Tabulka tříd velikosti udává, kolik místa ovládá tvor konkrétní velikosti v boji. Více informací na toto téma najdeš v *Příručce hráče*.

### TABULKA TŘÍD VELIKOSTI

Velikost	Místo	Příklady
Drobná	0,5 x 0,5 sáhu	Ďáblík, poletucha
Malá	1 x 1 sáh	Goblin, obří krysa
Střední	1 x 1 sáh	Ork, vlkodlak
Velká	2 x 2 sáhy	Hipogryf, zlobr
Obrovská	3 x 3 sáhy	Ent, ohnivý obr
Gigantická	4 x 4 sáhy či více	Purpurový červ, kraken

## TYPOV

Typ nestvůry vypovídá o jeho základní podstatě. Určitá kouzla, kouzelné předměty, schopnosti povolání a jiné účinky ve hře působí na tvory konkrétního typu zvláštním způsobem. Například *popravčí šíp draků* způsobuje dodatečné zranění nejen drakům, ale i ostatním tvorům typu drak, například dračím želvám a vyvernám.

Hra obsahuje následující typy nestvůr, jež samy o sobě nemají žádná pravidla.

**Běsi** jsou zkažené bytosti, jež obývají Nižší sféry. Někteří jsou služebníky božstev, ale mnohem více běsů pracuje pod vedením arcidáblů a démonických knížat. Zlí kněží a mágové občas přivolávají běsy do materiálního světa, aby plnily jejich rozkazy. Pokud zlý nebeštan je vzácnost, pak dobrý běs je téměř nepředstavitelný. Běsy zahrnují dýuby, démony, pekelné ohaře, rakšázy a yugoloty.

**Draci** jsou velcí plazi pradávného původu s obrovskou mocí. Skuteční draci, zahrnující dobré kovové draky a zlé barevné draky, jsou vysoce inteligentní a mají přirozenou magii. V této kategorii jsou také tvorové, kteří jsou jen vzdáleně příbuzní se skutečnými draky. Jsou méně mocní, méně inteligentní a méně magičtí. Například vyverny a pseudodraci.

**Elementálové** jsou tvorové, kteří žijí ve sférách živlů. Někteří tvorové tohoto typu jsou jen něco víc než oživlé

masy jejich příslušných živlů a patří sem i tvorové prostě zvaní elementálové. Jiní mají biologické formy naplněné živelnou energií. Rasy géniů, kam patří džin a ifrit, tvoří nejdůležitější civilizace ve sférách živlů. Další živelní tvorové zahrnují azery, neviditelné stopaře, a vodní divy.

**Humanoidi** jsou hlavní obyvatelé světu D&D, jsou civilizovaní i divoci, zahrnují lidi a obrovskou škálu jiných druhů. Mají jazyk i kulturu, dvounohé tělo a jen pramálo, pokud vůbec, jich má přirozené magické schopnosti (i když většina humanoidů se může učit sesílat kouzla). Nejběžnější humanoidní rasy jsou ty, které se nejvíce hodí jako hráčské postavy: lidé, elfové, hobiti a trpaslíci. Téměř stejně početné, ale mnohem divocejší a brutálnější, a skoro jednotně zlé, jsou rasy skřetů (goblini, skuruti a gobři), orkové, gnolové, ještěrci a koboldi.

V celé této knize se vyskytuje škála humanoidů, ale rasami, o kterých se podrobně píše v *Příručce hráče* (s výjimkou drowů), se zabývá dodatek B. Dodatek B ti dává množství bloků statistik, které můžeš použít k tvorbě různých členů těchto ras.

**Nebeštané** jsou bytosti, jež obývají Vyšší sféry. Mnozí z nich jsou služebníci božstev, zaměstnaní jako poslové či agenti v říši smrtelníků i všech ostatních sférách. Nebeštané jsou přirozeně dobrí, takže výjimečný nebeštan, který zbloudí z dobrého přesvědčení, je hrozná vzácnost. Nebeštané zahrnují anděly, kovatyl a pegasy.

**Nemrtví** jsou již zemřelí tvorové, kteří byli přivedeni do děsivého stavu nemrtvosti pomocí praktik nekromantické magie, nebo pomocí nějaké kacířské kletby. Nemrtví zahrnují chodící mrtvoly, například upíry a zombie, i beztělná zjevení, například duchy a spektry.

**Obludy** jsou nestvůry v pravém slova smyslu — děsivé tvorové, kteří nejsou běžní, ne zcela přirození a téměř nikdy laskaví. Někteří jsou výsledky zvrhlých magických experimentů (například sovovdědi) a jiní jsou produktem strašlivých kleteb (například minotauři a yuan-ti). Odporuji kategorizaci a v určitém smyslu slouží jako souhrnná kategorie pro tvory, kteří se nehodí do žádného jiného typu.

**Obři** se tyčí nad lidmi a jim podobnými. Tvarem těla jsou podobní lidem, ale někteří mají více hlav (etini) nebo deformace (fomoriané). Šest variant skutečných obrů jsou bouřní obři, mraziví obři, kamenní obři, kopcoví obři, obláční obři a ohniví obři. Mimo ně jsou obři také trollové a zlobři.

**Rostliny** v tomto kontextu jsou rostlinové tvorové, kteří nejsou běžnou květenou. Většina z nich jsou pohybliví a někteří jsou masožraví. Typické rostliny jsou tlející valivec a ent. Houbovití tvorové, jako například výtrusnice a mykonid, také spadají do této kategorie.

## ÚPRAVA NESTVŮR

Navzdory všeobecné sbírce nestvůr v této knize se můžeš ocitnout v nesnázích, když budeš chtít najít tvora, který by dokonale zapadl do části tvého dobrodružství. Klidně uprav existujícího tvora do něčeho, co je pro tebe použitelnější. Třeba si půjč jeden dva rysy z jiné nestvůry, nebo použij **variantu** či **šablonu**, jako jsou ty v této knize. Nezapomeň, že úprava nestvůry, i když na ni použiješ šablonu, může změnit její nebezpečnost.

Rady, jak upravit tvory a spočítat jejich nebezpečnost, najdeš v *Průvodci Pána jeskyně*.

**Slizy** jsou rosolovití tvorové, kteří jen vzácně mají pevný tvar. Jsou většinou podzemní, sídlí v jeskyních a podzemních komplexech a živí se odpadky, zdechlinami a tvory, které potkalo to neštěstí, že se jim připletli do cesty. Nejznámější slizy jsou černé pudinky a rosolové krychle.

**Vily** jsou magické bytosti těsně svázané se silami přírody. Sídlí v šerých hvozdech a mlžných lesích. V některých světech jsou těsně svázané s Vlívoucí divočinou, zvanou také Sféra vln. Některé se dají najít i ve Vnějších sférách, zejména ve sférách zvaných Arborea a Příšeří. Vily zahrnují dlbísky, dryády a satyry.

**Výtvory** jsou vyrobené, nerodí se. Některé jsou naprogramované svými tvůrci, aby se řídily jednoduchou sadou instrukcí, zatímco jiné mají implementované cítění a jsou schopni samostatného myšlení. Golemové jsou naprostě typičtí představitelé výtvorů. Mnozí tvorové, kteří patří do vnější sféry Mechanus, například modroni, jsou výtvory vyrobené ze surových materiálů sféry Mechanus vůlci mocijných tvorů.

**Zvířata** jsou nehumanoidní tvorové, kteří jsou přirozenou součástí ekologie fantasty. Někteří z nich mají magické schopnosti, ale většinou jsou neinteligentní a nemají společnost a jazyk. Zvířata zahrnují všechny druhy běžných zvířat, dinosaury a obrí verze běžných zvířat.

**Zrůdy** jsou naprostě cizácké bytosti. Mnoho z nich má přirozené magické schopnosti, které čerpají z tvorové cizácké mysli místo z mystických sil světa. Typickými zrůdami jsou aboleti, mozkžrouti, sládi a zřící.

## ZNAČKY

Nestvůra může mít ke svému typu připojenou v závorkách jednu nebo více značek. Například, ork má typ *humanoid (ork)*. Závorkové značky poskytují dodatečnou kategorizaci pro určité tvory. Značky samy o sobě nemají žádná pravidla, ale něco ve hře se na ně může odkazovat, například kouzelný předmět. Například kopí, které je obzvlášť účinné v boji proti démonům, může fungovat proti jakémoliv nestvůře, která má závorkovou značku démon.

## PŘESVĚDČENÍ

Přesvědčení nestvůry poskytuje vodítko k její povaze a jak se chová v sociální nebo bojové situaci. Například s chaoticky zlou nestvůrou může být obtížné rozumně debatovat a tato nestvůra může zaútočit na postavy od pohledu, zatímco neutrální nestvůra může být ochotna vyjednávat. Viz popisy různých přesvědčení v *Příručce hráče*.

Přesvědčení uvedené v bloku statistik nestvůry je výchozí. Klidně se jím neříď a změň ho podle potřeb svého tažení. Chceš-li dobrého zeleného draka nebo zlého bouřného obra, nic ti nebrání.

Někteří tvorové mohou mít **jakékoli přesvědčení**. Jinými slovy, ty sám zvolíš přesvědčení nestvůry. Některá přesvědčení nestvůry značí sklonky nebo odpór k rádu, chaosu, dobru nebo zlu. Například, berserkr může mít jakékoli chaotické přesvědčení (chaotické dobro, chaoticky neutrální, nebo chaotické zlo), jako výraz jeho divoké povahy.

Mnoho tvorů s nízkou inteligencí nemá žádné pochopení pro zákon ani chaos, dobro ani zlo. Nedělají morální ani etické volby, ale jednají spíš instinctivně. Tito

tvorové jsou **bez přesvědčení**, což znamená, že nemají žádné přesvědčení.

## OBRANNÉ ČÍSLO

Nestvůra, která nosí zbroj nebo štít, má Obranné číslo (OČ), které bere v potaz její zbroj, štít a Obratnost. V opačném případě je OČ nestvůry založeno na její opravě Obratnosti a případné přirozené zbroji. Má-li nestvůra přirozenou zbroj, nebo má na sobě vyrobenu zbroj či nese štít, je to uvedeno v závorkách za její hodnotou OČ.

## ŽIVOTY

Nestvůra obvykle umře či je zničena, když její životy klesnou na 0. Více o životech najdeš v *Příručce hráče*.

Životy nestvůry jsou uvedeny jako kostkový výraz i průměrná hodnota. Například, nestvůra s 2k8 životy má průměrně 9 životů ( $2 \times 4,5$ ).

Třída velikosti tvora určuje kostku použitou k výpočtu jeho životů, jak ukazuje Tabulka Kostek životů dle třídy velikosti.

## TABULKA KOSTEK ŽIVOTŮ DLE TŘÍDY VELIKOSTI

Velikost nestvůry	Kostka životů	Průměrně žt na Kostku
Drobná	k4	2,5
Malá	k6	3,5
Střední	k8	4,5
Velká	k10	5,5
Obrovská	k12	6,5
Gigantická	k20	10,5

Oprava Odolnosti nestvůry má také vliv na její počet životů. Její oprava Odolnosti se vynásobí počtem Kostek životů, které má, a výsledek se přičte k jejím životům. Například, má-li nestvůra Odolnost 12 (oprava +1) a Kostky životů 2k8, má 2k8 + 2 životů (průměrně 11).

## RYCHLOST

Rychlosť nestvůry ti říká, jak daleko se může nestvůra pohnout ve svém tahu. Pro více informací o rychlosti nahlédni do *Příručky hráče*.

Všichni tvorové mají rychlosť chůze, které se jednoduše říká rychlosť nestvůry. Tvorové, kteří nemají žádnou formu pozemního pohybového ústrojí, mají rychlosť chůze 0 sáhů.

Někteří tvorové mají jeden či více z následujících dalších druhů pohybu.

## HRABÁNÍ

Nestvůra, která má rychlosť hrabání, může použít tuto rychlosť k pohybu skrz písek, hlínu, bahno nebo led. Nestvůra se nemůže prohrabávat skrz pevnou skálu, pokud nemá zvláštní rys, který jí to dovoluje.

## LÉTÁNÍ

Nestvůra, která má rychlosť létání, může použít celý, nebo část svého pohybu k létání. Některé nestvůry mají schopnost **vznášení se**, díky čemuž je těžké je srazit ze vzduchu (jak je vysvětleno v pravidlech pro létání

v *Příručce hráče*). Taková nestvůra se přestane vznášet, když umře.

## PLAVÁNÍ

Nestvůra, která má rychlosť plavání, nemusí pro plavání utráct dodatečný pohyb.

## ŠPLHÁNÍ

Nestvůra, která má rychlosť šplhání, může použít celý, nebo část svého pohybu k pohybu po svislých površích. Nestvůra nemusí pro šplhání utráct dodatečný pohyb.

## VLASTNOSTI

Každá nestvůra má šest hodnot vlastností (Síla, Obratnost, Odolnost, Inteligence, Moudrost a Charisma) a k nim přísluzející opravy. Více informací o vlastnostech, a jak se používají ve hře, najdeš v *Příručce hráče*.

## ZÁCHRANNÉ HODY

Položka Záchranné hody je vyhrazena pro nestvůry, které jsou zdatné v odolávání určitým druhům účinků. Například tvor, kterého není snadné vystrašit či zmámit, může mít bonus k záchranným hodům na Moudrost. Většina tvorů nemá zvláštní bonusy k záchranným hodům, v takovém případě tato část chybí.

Bonus k záchrannému hodu je součet příslušné opravy vlastnosti nestvůry a jejího zdatnostního bonusu, jenž je dán nebezpečností nestvůry (jak je uvedeno v tabulce Zdatnostní bonusy podle nebezpečnosti).

## DOVEDNOSTI

Položka Dovednosti je vyhrazena pro nestvůry, které jsou zdatné v jedné či více dovednostech. Například nestvůra, která je velmi přesvědčivá a nenápadná, může mít bonusy k ověřením Moudrosti (Vnímání) a Obratnosti (Nenápadnosti).

Dovednostní bonus je součet příslušné opravy vlastnosti nestvůry a jejího zdatnostního bonusu, který je dán nebezpečností nestvůry (jak je uvedeno v tabulce Zdatnostní bonusy podle nebezpečnosti). Lze použít i jiné opravy. Například, nestvůra si může započítat větší než předpokládaný bonus (obvykle dvojnásobný zdatnostní bonus) díky své zvýšené kvalifikaci.

## ZRANITELNOSTI, ODOLÁNÍ

### A IMUNITY

Některé nestvůry mají zranitelnost, odolání nebo imunitu vůči jistým typům zranění. Někteří tvorové jsou dokonce odolní či imunní vůči zranění z nemagických útoků (magický útok je útok způsobený kouzlem,

## ZDATNOSTNÍ BONUSY PODLE NEBEZPEČNOSTI

Nebezpečnost	Zdatnostní bonus	Nebezpečnost	Zdatnostní bonus
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+5	30	+10

kouzelným předmětem nebo jiným magickým zdrojem). Někteří tvorové jsou navíc imunní vůči určitém stavům.

## SMYSLY

Položka Smysly udává hodnotu pasivní Moudrosti (Vnímání) i všechny zvláštní smysly, které nestvůra případně má. Zvláštní smysly jsou popsány níže.

### CITLIVOST NA OTŘESY

Nestvůra s citlivostí na otřesy umí najít přesný původ otřesů v určitém okruhu, pokud jsou nestvůra a zdroj otřesů ve styku se stejnou zemí či látkou. Citlivost na otřesy nelze použít k odhalení létajících či nehmotných tvorů. Mnozí hrabaví tvorové, například ankhegové a klepetnatci, mají tento zvláštní smysl.

### MIMOZRakové VNÍMÁNÍ

Nestvůra s mimozrakovým vnímáním může vnímat své okolí v rámci určitého okruhu, aniž by se opírala o zrak.

Tvorové bez očí, například divousové a šedé slizy, obvykle mají tento zvláštní smysl, stejně jako tvorové s echolokací nebo zbyštřenými smysly, například netopýři a skuteční draci.

Je-li nestvůra přirozeně slepá, má to uvedeno v této položce v závorkách, což značí, že okruh jejího mimozrakového vnímání vymezuje i maximální dosah, na jaký je schopna vnímat.

### PRAVDIVÉ VIDĚNÍ

Nestvůra s pravdivým viděním vidí v určitém dosahu v normální i magické tmě, vidí neviditelné tvory i předměty, automaticky odhalí zrakové iluze a automaticky uspěje v záchranných hodech proti nim a vnímá původní podobu tvaroměnce či tvora, který je přeměněný pomocí magie. Navíc nestvůra vidí v rámci stejného dosahu do Éterické sféry.



## ZDATNOSTI SE ZBROJÍ, ZBRANĚMI A POMŮCKAMI

Předpokládej, že tvor je zdatný se svou zbrojí, zbraněmi a pomůckami. Pokud je vyměníš, rozhodni, jestli je tvor zdatný se svým novým vybavením.

Například kopcový obr obvykle nosí usňovou zbroj a těžký kyj. Místo toho ho může vybavit třeba drátenou zbrojí a obouruční sekerou a předpokládat, že obr je s nimi zdatný, nebo jen s jednou z nich, či žádnou z nich.

Viz pravidla pro používání zbrojí a zbraní bez zdatnosti v *Příručce hráče*.

## VIDĚNÍ VE TMĚ

Nestvůra s viděním ve tmě vidí ve tmě v rámci jistého dosahu. V rámci tohoto dosahu vidí v šeru, jako by bylo jasno, a ve tmě, jako by bylo šero. Avšak ve tmě nedokáže rozeznat barvu, jen odstíny šedi. Mnozí tvorové, kteří žijí v podzemí, mají tento zvláštní smysl.

## JAZYKY

Jazyky, kterými nestvůra umí mluvit a rozumí jim, jsou uvedeny v abecedním pořadí. Někdy nestvůra jazyku rozumí, ale nedokáže jím mluvit, což v takovém případě je uvedeno v této položce. „—“ značí, že tvor nemluví ani nerozumí žádnému jazyku.

## TELEPATIE

Telepatie je magická schopnost, která umožňuje nestvůrce mentálně komunikovat s jiným tvorem v určitém dosahu. Kontaktovaný tvor nemusí sdílet s nestvůrou společný jazyk, aby s ní tímto způsobem komunikoval, ale musí rozumět aspoň jednomu jazyku. Tvor bez telepatie může přijímat telepatické zprávy a telepaticky na ně odpovídat, ale nemůže začít ani ukončit telepatický rozhovor.

Telepatická nestvůra nemusí vidět kontaktovaného tvora a kdykoliv může telepatický kontakt ukončit. Kontakt se přeruší, když oba tvorové už nejsou navzájem v dosahu, nebo když telepatická nestvůra kontaktuje jiného tvora v dosahu. Telepatická nestvůra může začít či ukončit telepatický rozhovor bez použití akce, ale zátmco je nestvůra neschopná, nemůže začít telepatický rozhovor a jakýkoliv probíhající kontakt se ukončí.

Tvor v oblasti *antimagickeho pole* nebo v jiné oblasti, kde nefunguje magie, nemůže vysílat ani přijímat telepatické zprávy.

## NEBEZPEČNOST

**Nebezpečnost** nestvůry říká, jak velkou hrozbu nestvůra představuje. Náležitě vybavená a dobře odpočatá družina čtyř dobrých druhů by měla být schopna porazit nestvůru, jejíž nebezpečnost je rovna její úrovni, aniž by utrpěla nějaké úmrtí. Například družina čtyř postav na 3. úrovni by měla shledat nestvůru s nebezpečností 3 jako důstojnou výzvu, ale ne smrtící.

Nestvůry, které jsou výrazně slabší než postavy 1. úrovni, mají nebezpečnost nižší než 1. Nestvůry s nebezpečností 0 jsou zanedbatelné, s výjimkou velkých skupin; za ty, co nemají žádné účinné útoky, nejsou žádné body zkušeností, zátmco za ty, co mají útoky, je 10 ZK za každou.

Některé nestvůry představují dokonce ještě větší nebezpečnost, než může zvládnout typická družina na 20. úrovni. Tyto nestvůry mají nebezpečnost 21 či větší a jsou speciálně navrženy tak, aby otestovaly hrácké dovednosti.

## BODY ZKUŠENOSTÍ

Počet bodů zkušenosti (ZK) za nestvůru je dle její nebezpečnosti. Typicky se ZK udělují za poražení nestvůry, i když PJ může udělit zkušenosti také za neutralizaci hrozby, jež nestvůra představuje, nějakou jinou metodou.

Pokud není řečeno jinak, za nestvůru přivolánou kouzlem či jinou magickou schopností je počet ZK uvedených v jejím bloku statistik.

*Průvodce Pána jeskyně* vysvětluje, jak vytvořit střetnutí pomocí rozpočtu ZK, stejně jako jak nastavit obtížnost střetnutí.

## ZVLÁŠTNÍ RYSY

Zvláštní rysy (jež se vyskytují po nebezpečnosti nestvůry, ale před akcemi či reakcemi) jsou charakteristiky, které se nejspíš projeví v bojovém střetnutí a které vyžadují určité vysvětlení.

## PŘIROZENÉ SESÍLÁNÍ KOUZEL

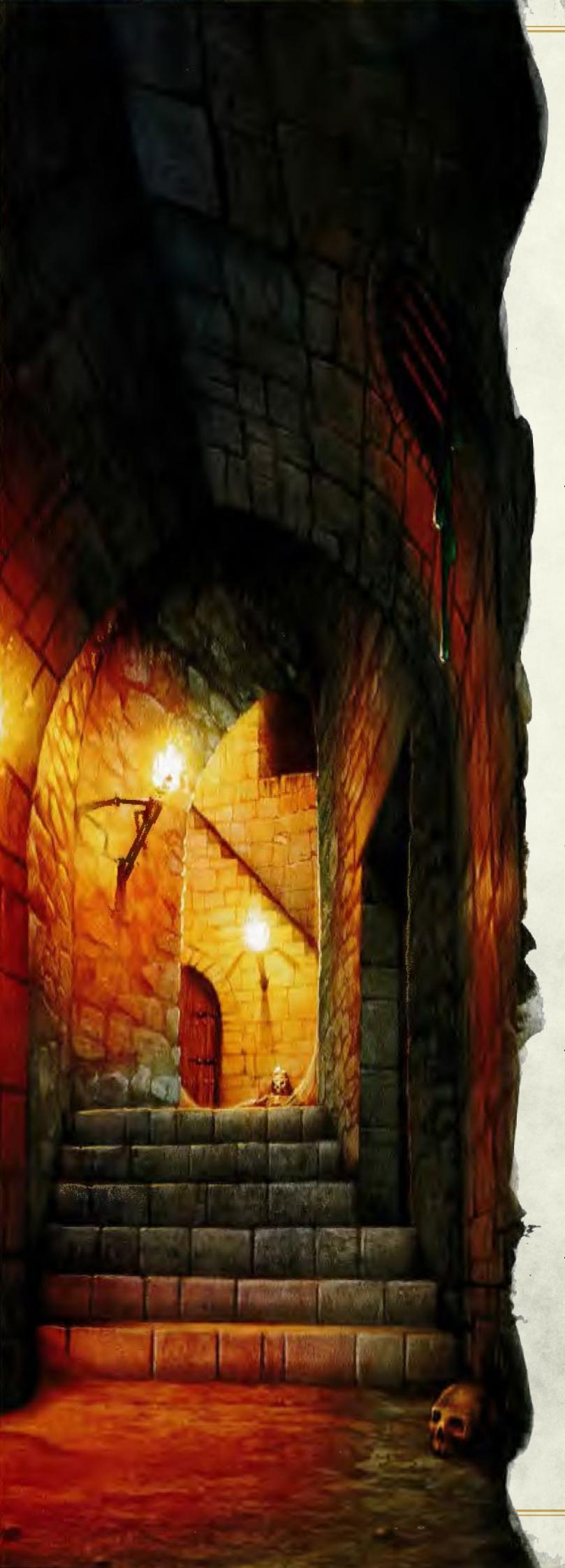
Nestvůra s přirozenou schopností sesílat kouzla má zvláštní rys Přirozené sesílání kouzel. Není-li řečeno jinak, přirozené kouzlo 1. či vyšší úrovni se vždy sesílá na jeho nejnižší možné úrovni a nelze ho seslat na vyšší úrovni. Má-li nestvůra trik, u kterého záleží na úrovni, ale úroveň není uvedená, použij nebezpečnost nestvůry.

Přirozené kouzlo může mít zvláštní pravidla nebo omezení. Například drowí mág má přirozené sesílání kouzla *levitace*, ale kouzlo má omezení „ty sám“, což znamená, že kouzlo působí jen na drowího mága.

Přirozená kouzla nestvůry se nedají vyměnit za jiná kouzla. Nevyžadují-li přirozená kouzla nestvůry hody na útok, nemají žádný útočný bonus.

## BODY ZKUŠENOSTÍ PODLE NEBEZPEČNOSTI

Nebezpečnost	ZK	Nebezpečnost	ZK
0	0 nebo 10	14	11 500
1/8	25	15	13 000
1/4	50	16	15 000
1/2	10	17	18 000
1	200	18	20 000
2	450	19	22 000
3	700	20	25 000
4	1 100	21	33 000
5	1 800	22	41 000
6	2 300	23	50 000
7	2 900	24	62 000
8	3 900	25	75 000
9	5 000	26	90 000
10	5 900	27	105 000
11	7 200	28	120 000
12	8 400	29	135 000
13	10 000	30	155 000



## SESÍLÁNÍ KOUZEL

Nestvůra se schopností povolání Sesílání kouzel má sesilatelskou úroveň a pozice kouzel, které používá k sesílání svých kouzel 1. a vyšší úrovně (jak je vysvětleno v *Příručce hráče*). Sesilatelská úroveň se používá i k případným trikům uvedeným v této schopnosti.

Nestvůra má seznam známých a připravených kouzel z konkrétního povolání. Seznam může obsahovat také kouzla ze schopnosti daného povolání, jako je klerikova schopnost Božská doména nebo druidova schopnost Druidský kruh. Když se nestvůra sladuje nebo používá kouzelný předmět, který vyžaduje členství v povolání nebo přístup do seznamu kouzel, tak se nestvůra povážuje za člena daného povolání.

Nestvůra může seslat kouzlo ze svého seznamu na vyšší úrovni, pokud pro to má pozici kouzel. Například, drowí mág s kouzlem 3. úrovně *blesk* ho může seslat jako kouzlo 5. úrovně použitím jedné ze svých pozic kouzel 5. úrovně.

Kouzla, která má nestvůra připravená nebo je zná, může změnit. Libovolné kouzlo v seznamu kouzel nestvůry může vyměnit za jiné kouzlo stejné úrovni ze seznamu stejného povolání. Uděláš-li to, můžeš způsobit, že nestvůra bude větší nebo menší hrozbou, než je navrženo její nebezpečností.

## PSIONIK

Nestvůra, jež sesílá kouzla jen použitím síly své myslí, má ve svém zvláštním rysu Sesílání kouzel nebo Přirozené sesílání kouzel připojenou značku psionik. Značka sama o sobě nemá žádná zvláštní pravidla, ale něco ve hře se na ni může odkazovat. Nestvůra s touto značkou typicky nepotřebuje žádné složky k sesílání kouzel.

## AKCE

Když nestvůra provádí svou akci, může vybírat z možností v části Akce ve svém bloku statistik, nebo může použít jednu z akcí, které jsou dostupné pro všechny tvory, například akce Schování se nebo Sprint, jak je popsáno v *Příručce hráče*.

## ÚTOKY NA BLÍZKO A NA DÁLKU

Nejběžnější akce, které bude nestvůra používat v boji, jsou útoky na blízko a na dálku. To mohou být útoky kouzlem, nebo útoky zbraní, kde „zbraň“ může být vyrobená zbraň, nebo přírodní zbraň, jako například drápy či ocasní trn. Více informací o různých druzích útoků najdeš v *Příručce hráče*.

**Tvor vs. cíl.** Cíl útoku na blízko nebo na dálku je obvykle buď jeden tvor, nebo jeden cíl, přičemž rozdíl je v tom, že „cíl“ může být tvor či předmět.

**Zásah.** Jakékoliv způsobené zranění nebo jiné účinky, které se projeví jako výsledek, když útok zasáhne cíl, jsou popsány za notací „*Zásah*:“. Máš možnost použít průměrné zranění, nebo hozené zranění; z tohoto důvodu jsou uvedeny obě, průměrné zranění i kostkový výraz.

**Minutí.** Má-li útok účinek, který se projeví při minutí, tato informace je uvedena za notací „*Minutí*:“.

## VÍCENÁSOBNÝ ÚTOK

Tvor, který může útočit vícekrát ve svém tahu, má schopnost Vícenásobný útok. Tvor nemůže použít Vícenásob-

ný útok, když útočí příležitostně, což musí být jediný útok na blízko.

## STŘELIVO

Nestvůra nosí u sebe dostatek střeliva pro své útoky na dálku. Můžeš předpokládat, že nestvůra má 2k4 kusů vrhacích zbraní pro útok vrhací zbraní a 2k10 střel pro svou střelnou zbraň, například luk nebo kuši.

## REAKCE

Můžeš-li nestvůru udělat něco zvláštního pomocí své reakce, tato informace je obsažena zde. Nemáš-li tvor žádnou zvláštní reakci, tato část chybí.

## OMEZENÉ POUŽITÍ

Jisté zvláštní schopnosti mají omezení na počet použití.

**X/den.** Zápis „X/den“ znamená, že zvláštní schopnost lze použít X krát a pak si musí nestvůra důkladně odpočinout, aby si obnovila utracená použití. Například „1/den“ znamená, že zvláštní schopnost lze použít jednou a pak si musí nestvůra důkladně odpočinout, aby ji mohla použít znovu.

**Obnovení X–Y.** Zápis „Obnovení X–Y“ znamená, že nestvůra může použít zvláštní schopnost jednou a pak má tato schopnost náhodnou šanci se obnovit během každého následujícího kola boje. Na začátku každého tahu nestvůry hodí k6. Je-li hozené číslo jedním z čísel v zápisu obnovení, nestvůra si obnoví použití zvláštní schopnosti. Schopnost se také obnoví, když si nestvůra krátce nebo důkladně odpočine.

Například „Obnovení 5–6“ znamená, že nestvůra může použít zvláštní schopnost jednou. Poté si nestvůra obnoví použití této schopnosti, pokud si na začátku svého tahu hodí 5 nebo 6 na k6.

**Obnovení po krátkém či důkladném odpočinku.** Tento zápis znamená, že nestvůra může použít zvláštní schopnost jednou a pak si musí krátce nebo důkladně odpočinout, aby ji mohla použít znovu.

## VYBAVENÍ

Blok statistik se málokdy odkazuje na jiné vybavení, než zbroj a zbraně používané nestvůrou. U tvora, který zpravidla nosí oblečení, například u humanoida, se předpokládá, že je náležitě oblečený.

Nestvůry můžeš vybavit dodatečnou výbavou a cetkami, jakkoliv chceš. Jako inspiraci můžeš použít kapitolu Vybavení v *Příručce hráče*. Určí, co z vybavení nestvůry se dá ukrojistit po jejím zabité a jestli toto vybavení je stále použitelné. Například otlučená zbroj vyrobená pro nestvůru je málokdy použitelná někým jiným.

## PRAVIDLA CHVATU PRO NESTVŮRY

Mnoho nestvůr má zvláštní útoky, které jim umožňují rychle uchvatit kořist. Když nestvůra zasáhne takovým útokem, nemusí si házet na ověření vlastnosti, zdali chvat uspěje, pokud útok neříká jinak.

Tvor uchvacený nestvůrou může použít svou akci k pokusu o únik. Aby unikl, musí uspět v ověření Síly (Atletiky) nebo Obratnosti (Akrobacie) proti SO úniku v bloku statistik nestvůry. Pokud není uveden SO úniku, předpokládej, že SO je 10 + oprava Síly (Atletiky) nestvůry.

Pokud kouzlíci nestvůra potřebuje suroviny k seslání svých kouzel, předpokládej, že má suroviny potřebné k seslání kouzel ve svém bloku statistik.

## LEGENDÁRNÍ TVOROVÉ

Legendární tvor umí věci, které normální tvorové nedokážou. Vezmeš-li tvor na sebe podobu legendárního tvora, například pomocí kouzla, nezíská legendární akce, akce doupěte ani regionální účinky dané podoby. Legendární tvorové mohou provádět zvláštní akce mimo své tavy a někteří dokážou uplatnit svou moc na prostředí, což způsobuje výskyt mimořádných magických účinků v jejich sousedství.

## LEGENDÁRNÍ AKCE

Legendární tvor může provést určitý počet zvláštních akcí — zvaných legendární akce — mimo svůj tah. Najednou je možné použít jen jednu možnost legendární akce a pouze na konci tahu jiného tvora. Legendární tvor si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu. Může se vzdát jejich použití, a když je neschopný nebo z nějakého jiného důvodu nemůže provádět akce, tak je použít nemůže. Je-li překvapený, může je použít až po svém prvním tahu v boji.

## DOUPĚ LEGENDÁRNÍHO TVORA

Legendární tvor může mít část popisující jeho doupě a zvláštní účinky, které může vytvořit v době, kdy je v něm; buď úmyslně, nebo jen svou přítomností. Ne všichni legendární tvorové mají své doupě. Tato část se uplatňuje jen pro ty legendární tvory, kteří tráví ve svém doupěti velmi dlouhou dobu, a je velmi pravděpodobné, že v něm dojde ke střetnutí s takovým tvorem.

## AKCE DOUPĚTE

Máš-li legendární tvor akce doupěte, může je použít k využití magie prostředí v doupěti. Na iniciativu 20 (prohrávající všechny remízy) může tvor použít jednu z možností akcí svého doupěte. Když je neschopný nebo z nějakého jiného důvodu nemůže provádět akce, tak to udělat nemůže. Je-li překvapený, může je použít až po svém prvním tahu v boji.

## REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Pouhá přítomnost legendárního tvora může mít zvláštní a podivuhodné účinky na prostředí, jak je uvedeno v této části. Regionální účinky skončí náhle nebo postupně, když legendární tvor zemře.



## ABOLET

Velká zrůda, zákonné zlo

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 135 (18k10 + 36)

Rychlosť 2 sáhy, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
21 (+5)	9 (-1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Záchranné hody Odl +6, Int +8, Mdr +6

Dovednosti Historie +12, Vnímání +10

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 20

Jazyky hlubinština, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 10 (5 900 ZK)

**Obojživelník.** Abolet může dýchat vzduch a vodu.

**Slizký oblak.** Zatímco je abolet pod vodou, je obklopen měnícím se slizem. Tvor, který se aboleta dotkne nebo ho zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 14. Když tvor neuspěje, nakazí se na 1k4 hodin. Nakažený tvor může dýchat jen pod vodou.

**Sondovací telepatie.** Komunikuje-li tvor telepaticky s aboletem, abolet se dozví tvorovy největší tužby, pokud abolet tvora vidí.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Abolet zaútočí třikrát chapadlem.

**Chapadlo.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 12 (2k6 + 5). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO

14, jinak se nakazí. Nákaza nemá 1 minutu žádný účinek a dá se uzdravit jakoukoliv magií, která uzdravuje nemoc. Po 1 minutě se kůže nakaženého tvora stane průsvitná a slizká, tvor si nebude moci obnovit životy, dokud bude pod vodou, a nákaza se bude dát vylečit jen kouzlem *uzdrav* nebo jiným nemoc léčícím kouzlem 6. či vyšší úrovně. Když je tvor mimo vodu, utrpí kyselinové zranění 6 (1k12) každých 10 minut, pokud se kůže něčím nenavlhčí před uplynutím 10 minut.

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 15 (3k6 + 5).

**Zotročení (3/den).** Abolet zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 14, jinak ho abolet magicky zmámi, dokud abolet nezemře, nebo dokud není abolet v jiné sféře existence než cíl. Zmámený cíl je pod aboletovou kontrolou, nemůže provádět reakce a abolet a cíl spolu mohou komunikovat telepaticky na jakoukoliv vzdálenost.

Kdykoliv zmámený cíl utrpí zranění, může zopakovat záchranný hod. Při úspěchu účinek skončí. Maximálně jednou za 24 hodin může cíl zopakovat záchranný hod také tehdy, když je aspoň 1 míli od aboleta.

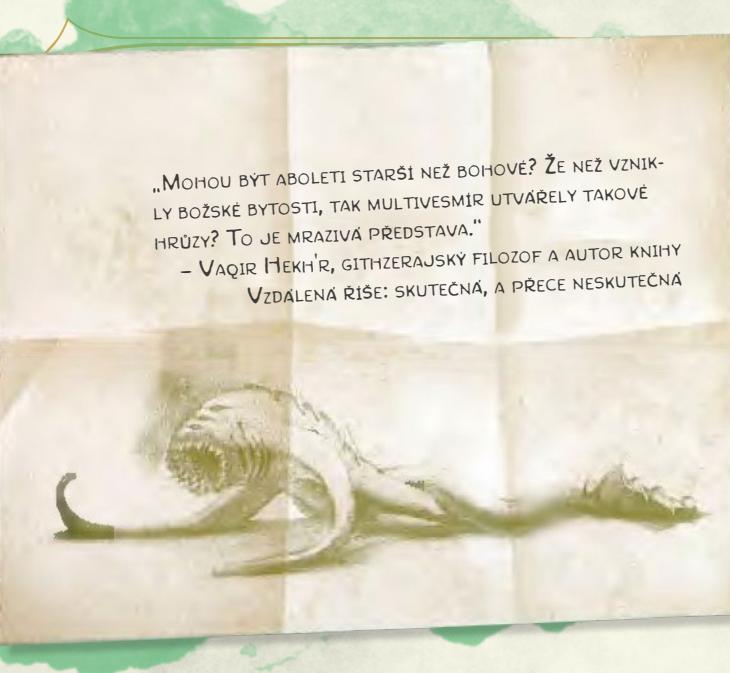
### LEGENDÁRNÍ AKCE

Abolet 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. Abolet si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Abolet si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Výpad ocasem.** Abolet zaútočí jednou ocasem.

**Psychické vysátí (stojí 2 akce).** Jeden tvor, který je aboletem zmámený, utrpí psychické zranění 10 (3k6) a abolet si obnoví životy rovné zranění, jež tvor utrpí.



„MOHOU BÝT ABOLETI STARŠÍ NEŽ BOHOVÉ? ŽE NEŽ VZNIKLY BOŽSKÉ BYTOSTI, TAK MULTIVESMÍR UTVÁRELY TAKOVÉ HRÚZY? TO JE MRAZIVÁ PŘEDSTAVA.“  
— VAQIR HEKH'R, GITHZERAJSKÝ FILOZOF A AUTOR KNIHY  
VZDÁLENA ŘÍSE: SKUTEČNA, A PŘECE NESKUTEČNA

## ABOLET

Aboleti číhali v prvobytných oceánech a podzemních jezerech ještě před příchodem bohů. Napnuli své myslí, ovládli vzkvétající formy života v smrtelné říši a udělali si z nich otroky. Jejich převaha z nich udělala něco jako bohy. Pak se objevili skuteční bohové a smetli říši aboletů a osvobodili otroky.

Aboleti nikdy nezapomněli.

**Věčné vzpomínky.** Aboleti mají bezvadnou paměť. Předávají si své znalosti a zkušenosti z generace na generaci. Proto křivda z jejich porážky bohy zůstává v jejich myslích dokonale uchovaná.

Mysli aboletů jsou studnicemi dávného vědění. Zcela jasně si vybavují okamžiky z prehistorie. Plánují trpělivě a složitě po celé věků. Jen málokterý tvor umí pojmut rozsah aboletího plánu.

**Bozi v jezeře.** Aboleti bydlí ve vodnatých prostředích, včetně oceánských příkopů, hlubokých jezer a Sféry vodního živlu. V těchto doménách a pevninách, které s nimi sousedí, jsou aboleti jako bozi. Požadují, aby je jejich poddaní uctívají a poslouchali. Když abolet sežere jiného tvora, přidá si jeho znalosti a zkušenosti do svých věčných vzpomínek.

Aboleti používají své telepatické schopnosti ke čtení myslí tvorů a poznání jejich tužeb. Abolet použije tuto znalost k získání tvorovy oddanosti. Slíbí, že mu splní taková přání výměnou za poslušnost. Ve svém doupěti může abolet použít své schopnosti ještě víc k vyřazení smyslů, přičemž poskytne tvorům, například svým stoupencům, iluzi slibených odměn.

**Nepřátelé bohů.** Odstavení aboletů od moci je zapsáno zcela zřetelně v jejich věčných vzpomínkách, neboť aboleti nikdy opravdu neumírají. Je-li aboletovo tělo zničeno, jeho duše se navrátí do Sféry vodního živlu, kde se během dní či měsíců spojí s novým tělem.

Aboleti ve skrytu duše sní o svržení bohů a obnovení kontroly nad světem. Aboleti měli možnost osnovat a připravovat své plány nesčetné věky pro dokonalé provedení.

## ABOLETÍ DOUPĚ

Aboleti sídlí v podzemních jezerech či skalních hlubinách oceánu, často obklopeni rozvalinami prastarého, padlého aboletího velkoměsta. Abolet tráví většinu své existence pod vodou a k hladině se vynořuje jen příležitostně, aby jednal s návštěvníky nebo vyšinutými uctíváči.

### AKCE DOUPĚTE

Když abolet bojuje uvnitř svého doupěte, může využít okolní magii, aby provedla akce doupěte. Na iniciativu 20 (prohrávající všechny remízy) může abolet provést akci doupěte, která způsobí jeden z následujících účinků:

- Abolet sešle *přelud* (bez složek) na libovolný počet tvorů, které vidí do 12 sáhů od sebe. Dokud se abolet soustředí na tento účinek, nemůže provádět jiné akce doupěte. Uspěje-li cíl v záchranném hodu, nebo skončí-li pro něj účinek, bude imunní vůči aboletově akci doupěte *přelud* 24 hodin, i když takový tvor si může zvolit, že bude ovlivněn.
- Vodní tůň do 18 sáhů od aboleta se vyvalí mohutným proudem. Každý tvor na zemi do 4 sáhů od takové tůně musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 14, jinak je přitažen až 4 sáhy do vody a sražen k zemi. Abolet nemůže použít tuto akci doupěte znovu, dokud nepoužije jinou.
- Voda v aboletově doupěti se magicky stane prostředníkem jeho hněvu. Abolet může zacílit libovolný počet tvorů, které vidí v takové vodě do 18 sáhů od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 14, jinak utrpí psychické zranění 7 (2k6). Abolet nemůže použít tuto akci doupěte znovu, dokud nepoužije jinou.

### REGIONÁLNÍ ÚCINKY

Region obsahující doupě aboleta je deformovaný tvorovou přítomností, což vytvoří jeden či více z následujících účinků:

- Podzemní povrchy do 1 míle od aboletova doupěte jsou slizké a vlhké a považují se za těžký terén.
- Vodní zdroje do 1 míle od doupěte jsou nadpřirozeně znečištěné. Aboletovi nepřátelé, kteří se napijí takové vody, ji vyzvrací do několika minut.
- Jako akci může abolet vytvořit iluzorní obraz sebe samého do 1 míle od doupěte. Kopie se může objevit na jakémkoliv místě, které už abolet viděl, nebo na libovolném místě, které zrovna vidí tvor zmámený aboletem. Ačkoliv je obraz nehmatajelný, tak vypadá, zní a může se pohybovat jako abolet. Abolet může vnímat, mluvit a používat telepatii z místa obrazu, jako by se tam nacházel. Utrpí-li obraz zranění, zmizí.

Pokud abolet umře, první dva účinky odezní během 3k10 dní.



## ANDĚLÉ

Anděl je nebeský agent poslaný do sfér, aby šířil agendu svého boha v dobrém i zlém. Z jeho velebné krásy a přítomnosti mohou přihlížející padat bázní na kolena. Ale andělé jsou i ničitelé a jejich zjevení zvěstí pohromu stejně často jako naději.

**Strípky božství.** Andělé jsou stvořeni z astrální esence laskavých bohů, a proto jsou božskými bytostmi s velkou mocí a předtuchou.

Andělé jednají z vůle svých bohů s neskonalaou nábožností. Dokonce i chaoticky dobrá božstva rozkazují zákonné dobrým andělům. Vědí, že takoví andělé kvůli své oddanosti k rádu nejlépe plní božské rozkazy. Anděl plní jediný účel daný jeho božstvem. Ale není schopen plnit rozkazy, které nejsou v souladu se zákonem a dobrem.

Anděl nelítostně zabíjí zlé tvory. Jako ztělesnění zákona a dobra se téměř nikdy nemýlí ve svých úsudcích. Tato vlastnost může v andělovi vytvořit pocit nadřazenosti, pocit, který se dostává do popředí když je andělův úkol v rozporu s cíli jiného tvora. Anděl se nikdy nepodvoluje ani neustupuje. Když je anděl poslán pomáhat smrtelníkům, ne proto, aby jim sloužil, ale nařízal. Proto bohové dobra posílají své anděly mezi smrtelníky jen za nejnaléhavějších okolností.

**Padlí andělé.** Andělův morální kompas mu poskytuje pocit neomylnosti, který občas může znamenat jeho zhoubu. Andělé jsou obvykle příliš moudří na to, aby padli kvůli prostému klamu, ale pýcha může někdy svést anděla k spáchání zlého skutku. Ať chtěně či nechtěně, takový skutek je trvalým kazem, který označuje anděla jako vydědence.

Padlí andělé si uchovají svou moc, ale ztratí své spojení s božstvy, která je stvořila. Většina padlých andělů bere své vyhnanství osobně. Bouří se proti silám, kterým sloužili. Snaží se získat vládu nad částí Propasti, nebo si vydobýt místo mezi ostatními padlými v hierarchii Devíti pekél. Zariel, vládce první vrstvy Devíti pekél, je takový tvor. Některí padlí andělé místo bouření se odstoupí do izolované existence v Materiální sféře a žijí v přestrojení za prosté poustevníky. Pokud u nich dojde ke smíření, mohou se stát mocnými spojenci oddanými spravedlnosti a soucitné službě.

**Nesmrtevná povaha.** Anděl nepotřebuje jíst, pít ani spát.

## DÉVA

Dévové jsou andělé, kteří slouží jako božští poslové či agenti v Materiální sféře, Stínopádu a Víl divočině a kteří na sebe mohou brát podobu, jež je vhodná pro říši, kam jsou vysláni.

Legenda mluví o andělech, kteří mají roky smrtelnou podobu a pomáhají a dodávají naději a kuráž dobrosrdečným obyvatelům. Déva může mít jakoukoliv podobu, i když dává přednost vzhledu smrtelníků, jako je neškodný humanoid či zvíře. Když si okolnosti žádají, aby odložil své přestrojení, vypadá jako krásný, humanoidovi podobný tvor se stříbřitou kůží. Jeho vlasy a oči se třpytí nadpozemským leskem a z jeho lopatky vystupují velká pérovitá křídla.



## DÉVA

Střední nebešťan, zákonné dobro

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 136 (16k8 + 64)

Rychlosť 6 sáhů, létání 18 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Záchranné hody Mdr +9, Cha +9

Dovednosti Vhled +9, Vnímání +9

Odolání vůči zraněním zářivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči stavům únava, vystrašený, zmámený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 19

Jazyky všechny, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 10 (5 900 ZK)

**Andělské zbraně.** Děvový útok zbraní jsou magické. Když déva zasáhne zbraní, zbraň způsobí dodatečné zářivé zranění 4k8 (za počítáno v útoku).

**Přirozené sesílání kouzel.** Děvova přirozená sesílací schopnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 17). Déva umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj vyžadují jen verbální složky:

Libovolně: *najdi zlo a dobro*  
1/den každě: *spojení, vzkříšení*

**Magické odolání.** Déva má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Déva zaútočí dvakrát útokem na blízko.

**Palcát.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 7 (1k6 + 4) plus zářivé zranění 18 (4k8).

**Léčivý dotyk (3/den).** Déva se dotkne jiného tvora. Cíl si magicky obnoví 20 (4k8 + 2) životů a je zbaven jakékoliv kletby, nemoci, jedu, slepoty či hluchoty.

**Změna podoby.** Déva se magicky promění v humanoida či zvíře, jež má stejnou či nižší nebezpečnost než on sám, nebo zpět do své skutečné podoby. Pokud zemře, navráti se do své skutečné podoby. Vybavení, které drží nebo nese, splyně s novou podobou, nebo ho nová podoba poneše (dle děvový volby).

V nové podobě si déva uchová své herní statistiky a schopnost mluvit, ale jeho OČ, druhy pohybu, Síla, Obrytnost a zvláštní smysly se nahradí těmi z nové podoby, a získá statistiky a schopnosti (kromě schopností povolání, legendárních akcí a akcí doupěte), které má nová podoba, ale on postrádá.

A



## PLANETÁR

Planetáři slouží jako zbraně bohů, kterým slouží. Představují hmatatelné znázornění moci jejich božstev. Planetář umí přivolat děšť, aby zahnal sucho, nebo umí vypustit hmyzí zhoubu, která pojede úrodu. Jeho nebeské uši odhalí každou faleš a jeho zářivé oči prohlédnou každý klam.

Planetáři jsou svalnatí a bezvlasí a mají opálově zelenou kůži a křídla s bílým peřím. Převyšují většinu humanoidů a půvabně se ohání působivými meči. Někdy jsou vysláni, aby pomohli mocným smrtelníkům v jejich úkolech pro dobou věc. Planetáři mají obzvlášť rádi mise, které zahrnují boj na bitevních polích.

## PLANETÁR

*Velký nebeštan, zákonné dobro*

Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)

Životy 200 (16k10 + 112)

Rychlosť 8 sáhů, létání 24 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
24 (+7)	20 (+5)	24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	25 (+7)

Záchranné hody Odl +12, Mdr +11, Cha +12

Dovednosti Vnímání +11

Odolání vůči zraněním zářivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Immunity vůči stavům únava, vystrašený, zmámený

Smysly pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 21

Jazyky všechny, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 16 (15 000 ZK)

**Andělské zbraně.** Planetárové útoky zbraní jsou magické. Když planetář zasáhne zbraní, zbraň způsobí dodatečné zářivé zranění 5k8 (započítáno v útoku).

**Božská ostražitost.** Planetář pozná, když slyší lež.

**Přirozené sesílání kouzel.** Planetárova přirozená sesílací schopnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 20). Planetář umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinnové složky:

Libovolně: *najdi zlo a dobro, neviditelnost (jen na sebe)*  
3/den každé: *bariéra čepelí, plamenný úder, rozptyl zlo a dobro, vzkříšení*

1/den každé: *hmyzí zhoubu, ovládní počasí, spojení*

**Magické odolání.** Planetář má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Planetář zaútočí dvakrát útokem na blízko.

**Obouruční meč.** Útok na blízko zbraní: +12 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 21 (4k6 + 7) plus zářivé zranění 22 (5k8).

**Léčivý dotyk (4/den).** Planetář se dotkne jiného tvora. Cíl si magicky obnoví 30 (6k8 + 3) životů a je zbaven jakékoli kletby, nemoci, jedu, slepoty či hluchoty.



## SOLÁR

Solár se podobá bohu v jeho slávě a moci. Na bojišti létá solárův meč do šarvátek sám a jediný šíp ze solárova luku umí usmrtit cíl namístě. Solárova moc je tak velká, že i démonická knížata se krčí před jeho zvučnými rozkazy.

Ríká se, že existuje jen dvacet čtyři soláru. Těch pár soláru, o kterých se ví, jsou správci konkrétních božstev. Ostatní odpočívají ve stavu očekávání. Vyčkávají na chvíli, kdy jich bude potřeba, aby zmařili nějakou kosmickou hrozbu vůči dobrmu.

## SOLÁR

*Velký nebeštan, zákonné dobro*

**Obranné číslo 21 (přirozená zbroj)**

**Životy 243 (18k10 + 144)**

**Rychlosť 10 sáhů, létání 30 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
26 (+8)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	30 (+10)

**Záchranné hody** Int +14, Mdr +14, Cha +17

**Dovednosti** Vnímání +14

**Odolání vůči zraněním** zářivé; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** jedová, nekrotická

**Imunity vůči stavům** otrávený, únava, vystrašený, zmámený

**Smysly** pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 24

**Jazyky** všechny, telepatie 24 sáhů

**Nebezpečnost** 21 (33 000 ZK)

**Andělské zbraně.** Solárový útok zbraní jsou magické. Když solár zasáhne zbraní, zbraň způsobí dodatečné zářivé zranění 6k8 (započítáno v útoku).

**Božská ostražitost.** Solár pozná, když slyší lež.

**Přirozené sesílání kouzel.** Solárova přirozená sesílací schopnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 25). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinné složky:

Libovlně: *najdi zlo a dobro, neviditelnost (jen na sebe)*  
3/den každé: *bariéra čepelí, rozptyl zlo a dobro, zmrvýchvstání*

1/den každé: *ovládni počasí, spojení*

**Magické odolání.** Solár má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Solár zaútočí dvakrát obouručním mečem.

**Obouruční meč.** Útok na blízko zbraní: +15 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 22 (4k6 + 8) plus zářivé zranění 27 (6k8).

**Popravčí dlouhý luk.** Útok na dálku zbraní: +13 k zásahu, dosah 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 15 (2k8 + 6) plus zářivé zranění 27 (6k8). Je-li cílem tvor, který má 100 či méně životů, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak zemře.

**Létající meč.** Solár vypustí obouruční meč, aby se magicky vznášel na volném místě do 1 sáhu od něj. Pokud solár meč vidí, může mu mentálně příkazat jako bonusovou akci, aby letěl až 10 sáhů a buď jednou zaútočil proti cíli, nebo se vrátil do solárových rukou. Je-li vznášející se meč zacílen účinkem, má se za to, že solár meč drží. Pokud solár zmře, vznášející se meč spadne.

**Léčivý dotyk (4/den).** Solár se dotkne jiného tvora. Cíl si magicky obnoví 40 (8k8 + 4) životů a je zbaven jakékoli kletby, nemoci, jedu, slepoty či hluchoty.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Solár 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. Solár si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Teleport.** Solár se magicky teleportuje, spolu se svým vybavením, které drží nebo má na sobě, až 24 sáhů na volné místo, které vidí.

**Spalující výbuch (stojí 2 akce).** Solár vypustí magickou, božskou energii. Každý tvor dle jeho volby v okruhu 2 sáhý si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 23. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 14 (4k6) plus zářivé zranění 14 (4k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Oslepující pohled (stojí 3 akce).** Solár zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Pokud cíl solára vidí, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak oslepne, dokud mu slepotu nesejmeme magie jako například kouzlo *nižší navrácení*.



## ANKHEG

Ankheg připomíná enormní mnohonohý hmyz. Jeho dlouhá tykadla sebou škubají při zachycení nějakého pohybu v okolí. Jeho nohy končí ostrými háky uzpůsobenými pro hrabání a uchvácení kořisti a jeho silná kusadla umí přelomit malý strom vedví.

**Záškodníci v zemi.** Ankheg svými silnými kusadly ryje klikaté tunely hluboko pod povrchem. Když loví, hrabe vzhůru a čeká pod povrchem, dokud jeho tykadla nezachytí nahoře pohyb. Potom vyrazí ze země a chytí kořist do kusadel, jimiž ji drtí a mele, zatímco vylučuje kyselinové trávící enzymy. Tyto enzymy pomáhají oběť rozpustit, aby šla snadno spolknout, ale ankheg umí kyselinu i vytrysknout, aby pobíl nepřátele.

**Zhouba pole a hvozdů.** I když ankhegové získávají jistou část svých živin z půdy, kterou se prohrabávají, musí doplňovat svou stravu čerstvým masem. Ankhegovými hlavními lovišti jsou pastviny hemžící se pasoucím se dobytkem a hvozdy bohaté na zvěřinu. Proto statkáři a hraničáři považují ankhegy za zhoubu.

**Hliněné tunely.** Jak se anheg hrabe zemí, zanechává po sobě úzkou, částečně zhroucenou chodbu. V těchto chodbách se dají najít zbytky anhegova línajícího chitinu, vylíhnutá ankhegská vajíčka nebo šeredné ostatky ankhegových obětí, včetně mincí či jiných pokladů roztroušených během tvorova útoku.

## ANKHEG

*Velká obluda, bez přesvědčení*

**Obranné číslo** 14 (přirozená zbroj), 11, když leží

**Životy** 39 (6k10 + 6)

**Rychlosť** 6 sáhů, hrabání 2 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	13 (+1)	6 (-2)

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, citlivost na otřesy 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 10 (2k6 + 3) plus kyselinové zranění 3 (1k6). Je-li cílem Velký či menší tvor, je uchvácený (SO úniku je 13). Dokud toto uchvácení neskončí, ankheg může kousat jen uchváceného tvora a má pro to výhodu k hodům na útok.

**Kyselinová sprška (obnovení 6).** Ankheg vyplivne kyselinu v dráze, která je 6 sáhů dlouhá a 1 sáh široká, pokud nikoho neuchvacuje. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 13. Když tvor neuspěje, utrpí kyselinové zranění 10 (3k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.



## ÁRAKOKRA

Árakokry brázdí Kvílící vrut, ustavičnou bouři silných větrů a bičujících dešťů, která obklopuje poklidnou říší Ákvy ve Sféře vzdušného živlu. Tito ptákovití humanoïdi dělají letecké hlídky a střeží větrné hranice svého domova před nájezdníky ze Sféry zemního živlu, například chrliči, jejich úhlavními nepřáteli.

**Nepřatelé Živelného zla.** Ve službách Větrných vévodů z Ákvy árakokry prozkoumávají sféry, jestli nejdou chrámy Živelného zla. Špehují zhoubné živelné tvory a pak na ně buď zaútočí, nebo je nahlásí Větrným vévodům.

V Materiální sféře árakokry vytváří orlí hnizda na vrcholech nejvyšších hor, obzvlášť těch, co jsou poblíž portálů do Sféry vzdušného živlu. Z takových výšin vyhlíží známky živelních nájezdů i na rodící se hrozby pro jejich domovskou sféru. Preferují životní styl jako vítr — nezatížený a věčně v pohybu — a přesto dohlíží na kraj po léta, pokud si to vyžaduje střežení před nájezdy Živelného zla.

Árakokry nemají žádné pojednání politických hranic ani vlastní majetku, a drahokamy, zlato a jiné vzácné materiály pro ně znamenají jen pramálo. Podle nich by tvar měl použít, co je nezbytné a zbytek pustit po větru pro ostatní.

**Pátrání po sedmi úlomcích.** Větrní vévodové z Ákvy pochází z rasy živelních bytostí zvaných váti, které kdysi vládly mnoha světům. Vyrostl tvor známý jako Královna Chaosu a zahájila mezisférickou válku proti vládě vátů. V boji proti této hrozbě spojilo své sily sedm vátských hrdinů a vytvořili mocné Žezlo zákona. V bitvě proti největšímu královninu generálovi Míškovi, přezdívanému Slídák, ho zabil jeden vát tím, že do něj vbodl žezlo jako kopí. Žezlo se rozbito na sedm úlomků, které se rozptýlily napříč multivesmírem. Árakokry hledají stopy poloh úlomků, aby rekonstruovali to, co se dnes označuje jako Žezlo sedmi částí.

### PŘIVOLÁVÁNÍ VZDUŠNÝCH ELEMENTÁLŮ

Pět árakoker, které jsou od sebe navzájem do 6 sáhů, mohou magicky přivolat vzdušného elementála. Každý z pěti musí použít svou akci a pohyb ve třech po sobě jdoucích tazích k vzdušnému tanci a během něj se na něj musí soustředit (jako by se soustředil na kouzlo). Když všechny pět dokončí svůj třetí tah tance, objeví se elementál na volném místě do 12 sáhů od nich. Je vůči nim přátelský a splní jejich vyčleněné příkazy. Vydrží 1 hodinu, nebo dokud všechni přivolávači nezemřou, či dokud ho některý z jeho přivolávačů nezruší jako bonusovou akci. Přivolávač nemůže znova tancovat tento tanec, dokud si krátce neodpočine. Když se elementál vráci do Sféry vzdušného živlu, jakýkoliv árakokra do 1 sáhu od něj se může vrátit s ním.

## ÁRAKOKRA

Střední humanoid (árakokra), neutrální dobro

Obranné číslo 12

Zivoty 13 (3k8)

Rychlosť 4 sáhy, létání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Dovednosti Vnímání +5

Smysly pasivní Vnímání 15

Jazyky auranština, árakokrština

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Střemhlavý útok.** Pokud árakokra letí a klesne aspoň o 6 sáhů přímo k cíli a pak ho zasáhne útokem na blízko zbraní, útok způsobí cíli dodatečné zranění 3 (1k6).

### AKCE

**Spár.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 4 (1k4 + 2).

**Oštěp.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).



## AZER

Střední elementál, zákonně neutrální

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj, štít)

Životy 39 (6k8 + 12)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Záchranné hody Odl +4

Imunity vůči zraněním jedová, ohnivá

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky ignanština

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Žhavé tělo.** Tvor, který se dotkne azera nebo ho zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, utrpí ohnivé zranění 5 (1k10).

**Žhavé zbraně.** Když azer zasáhne kovovou zbraní na blízko, způsobí dodatečné ohnivé zranění 3 (1k6) (započítáno v útoku).

**Svícení.** Azer osvítí jasným světlem okruh o poloměru 2 sáhy a slabým světlem další 2 sáhy.

## AKCE

**Válečné kladivo.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Dritvé zranění 7 (1k8 + 3), nebo drtivé zranění 8 (1k10 + 3), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce, plus ohnivé zranění 3 (1k6).

A

## AZER

## AZER

Azeři jsou doma ve Sféře ohnivého živlu. Jsou mistrní řemeslníci a horníci a zapřísáhlí nepřátelé ifritů. Azer svým vzhledem a způsoby připomíná trpaslíka, ale to je jen zdání. Pod jeho kovově vypadající kůží jde o bytost ohně, která se navenek projevuje svými ohnivými vlasy a vousy.

**Vyrobení, ne narození.** Azeři se nerozmnožují.

Každý z nich je vyroben z bronzu jiného azera a je naplněn částí výrobcova vnitřního ohně. Podoba každého azera je opatřena jedinečnými rysy. Tento výrobní proces omezuje růst azeří populace a je hlavním důvodem, že tito tvorové zůstávají vzácní.

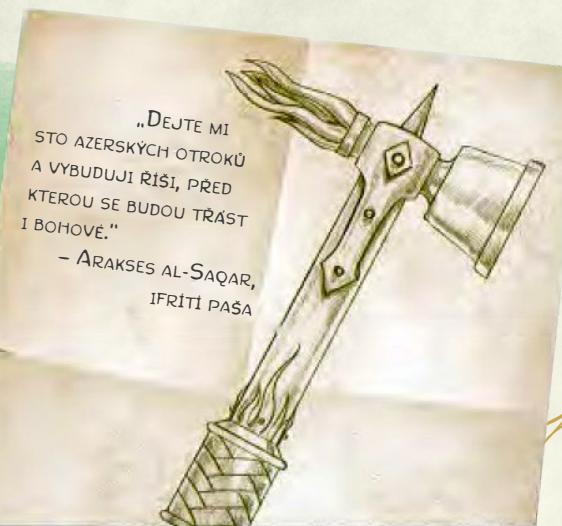
**Sopeční obyvatelé.** Azeři sídlí v království na hranici mezi Sférou zemního živlu a Sférou ohnivého živlu — v horském a sopečném pásmu, jehož vrcholy se zvedají jako sled pevností. Pod vrcholy hor, pod sopečnými kaldery a mezi lávovými jezery těží ze země lesklé kovy a třpytivé drahokamy. Azeři oddíly hlídkují v chodbách a tunelech jejich říše a odráží salamandří nájezdníky, jejichž ifrití páni nařizují údery proti azeřímu království.

**Nepřátelé ifritů.** Když dávno byli ifrití a azeři spojení. Azeři pomohli vytvořit Mosazné město. Propracovali tento domov ifritů do jednoho z nejúžasnějších míst, jaké kdy byla stvořena. Když dokončili svou práci, ifrití je zradili a neúspěšně se pokusili azery zotročit, aby ochránili tajemství velkoměsta. Navzdory občasným nájezdům a šarvátkám se ale obě strany dosud zdrželi totálního konfliktu. Azeři se domnívají, že pouze hrozba toho, že by mohli odhalit tajné cesty do Mosazného města, udržuje ifrity v šachu.

**Mistři kovů a drahokamů.** Azeři jsou mistrní řemeslníci a z drahokamů a vzácných kovů nalezených v sopečné lokalitě vytváří nádherné práce. Hodnoty takových pokladů si cení nade všechny ostatní věci a občas vysílají družiny napříč sférami, aby vyhledaly vzácné kovy a drahokamy.

Když jsou azeři magicky povoláni do Materiální sféry, jde typicky o pomoc s výrobou propracovaného kouzelného předmětu či umělecké práce, neboť se říká, že jejich dovednost v takovém řemesle nemá obdobu.

**Živý oheň.** Azer nepotřebuje jíst, pít ani spát.



„NIKDO NETESÁ SOCHY VYDĚŠENÝCH VÁLEČNÍKŮ.  
POKUD NĚJAKOU UVÍDÍŠ, DRŽ SVÉ OČI ZAVŘENÉ  
A UŠI OTEVŘENÉ.“

– 4. PRÁVIDLO PŘEŽITÍ V JESKYNÍ MYSTIKA X



## BAZILIŠEK

Cestovatelé někdy nacházejí předměty, které vypadají jako kusy kamenných soch divokých zvířat a pozoruhodně jako živé. Chybějící části jako by byly ukousnuty. Ostrílení průzkumníci považují takové relikvie za varování. Vědí, že bazilišek, který je vytvořil, je nejspíš někde poblíž.

**Přizpůsobiví predátoři.** Bazilišci mají rádi vyprahlé, mírné nebo tropické klima. Mají doupě v jeskyni či jiném chráněném místě. Nejčastěji lze na bazilišky narazit v podzemí.

Bazilišek, který se narodí a je vychován v zajetí, se dá zdomácnět a vycvičit. Takový cvičený bazilišek ví, jak se vyhnout očnímu kontaktu s těmi, které si jeho pán přeje ochránit před jeho pohledem, ale je z něj sklíčené hlídací zvíře. Kvůli tomuto využití jsou bazilišci vejce vysoce ceněná.

**Pohled z kamene.** Bazilišci jsou těžkopádní na lovení tvorů, ale nemusí kořist honit. Stačí oční kontakt s baziliškovým nadpřirozeným pohledem, který způsobuje rychlou přeměnu. Přeměnění oběť v porézní kámen. Bazilišci, se svými silnými čelistmi, jsou schopni pozřít kámen. V jeho jícnu se kámen navrací do organické formy.

Ríká se, že někteří alchymisté vědí, jak zpracovat baziliščí jícen a tekutiny, jež obsahuje. Když se jícen náležitě zpracuje, vytvoří olej, který umí přeměnit zkamenělé tvory zpět na maso a oživit je. Naneštěstí pro takovou oběť, jakékoli části, které chybí v kamenné formě, budou chybět i obživenému tvorovi. Obživení pomocí oleje je nemožné, pokud je oddělené některá životně důležitá část zkamenělého tvora, například jeho hlava.

## BAZILIŠEK

Střední obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 52 (8k8 + 16)

Rychlosť 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	7 (-2)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky —

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Zkameňující pohled.** Začne-li tvor svůj tah do 6 sáhů od baziliška a navzájem se vidí, bazilišek ho může donutit hodit si záchranný hod na Odolnost se SO 12, pokud bazilišek není neschopný. Když tvor neuspěje, začne magicky kamenět a je zadržený. Na konci svého příštího tahu musí záchranný hod zopakovat. Při úspěchu účinek skončí. Když tvor neuspěje, zkamení, dokud není osvobozen pomocí kouzla *mocné navrácení* nebo jiné magie.

Tvor, který není překvapený, může odvrátit svůj zrak, aby se vyhnul záchrannému hodu na začátku svého tahu. Udělá-li to, nevidí baziliška do začátku svého příštího tahu, kdy může opět odvracet svůj zrak. Podívá-li se mezitím na baziliška, musí si okamžitě hodit záchranný hod.

Uvidí-li bazilišek svůj odraz do 6 sáhů od sebe v jasném světle, splete si sebe se sokem a zacílí sám sebe svým pohledem.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 10 (2k6 + 3) plus jedové zranění 7 (2k6).



## BEHIR

*Obrovská obluda, neutrální zlo*

**Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)**

**Životy 168 (16k12 + 64)**

**Rychlosť 10 sáhů, šplhání 8 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (-2)	14 (+2)	12 (+1)

**Dovednosti** Nenápadnost +6, Vnímání +7

**Imunity vůči zraněním** blesková

**Smysly** vidění ve tmě 18 sáhů, pasivní Vnímání 16

**Jazyky** dračí řeč

**Nebezpečnost** 11 (7 200 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Behir zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou škrcením.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 22 (3k10 + 6).

**Škrcení.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden Velký či menší tvor. Zásah: Drtivé zranění 17 (2k10 + 6) plus sečné zranění 17 (2k10 + 6). Cíl je uchvácený (SO úniku je 16), pokud behir už tvora neuchvacuje, a cíl je zadržený, dokud toto uchvácení neskončí.

**Bleskový dech (obnovení 5 – 6).** Behir vydechne blesk v 4 sáhy dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 16. Když tvor neuspěje, utrpí bleskové zranění 66 (12k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Spolknutí.** Behir zaútočí jednou kousnutím proti Střednímu či menšímu cíli, který uchvacuje. Pokud útok zasáhne, behir cíl spolkne a uchvácení skončí. Zatímco je cíl spolknutý, je slepý a zadržený, má úplný kryt proti útokům a ostatním účinkům vně behira a na začátku každého behirova tahu utrpí kyselinové zranění 21 (6k6). Behir může mít spolknutého jen jednoho tvora najednou.

Utrpí-li behir zranění 30 či více v jediném tahu od spolknutého tvora, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 14 na konci daného tahu, jinak tvora vyzvrací a ten dopadne do lehu na místo do 2 sáhů od behira. Pokud behir zemře, spolknutý tvor jím přestane být zadržený a může uniknout z mrtvoly použitím 3 sáhů pohybu, přičemž behira opustí vleže.

„UŽ JSEM DNEŠ SNĚDL TŘÍ OBRŮ NETOPÝRY, ŠEST TROGLODYTŮ A MOZKOŽROUTA, ALE TO NEVADÍ. V MÉM ŽALUDKU JE STÁLE DOST MÍSTA PRO TEBE A TVÉ PRÁTELE.“

– BEHIR LLUDD PŘI STŘETU S DOBRODRUHY  
V ZTRACENÝCH JESKYNích TSOUCANTU

## BEHIR

Hadovitý behir leze po podlaze a zdech za svou kořistí. Jeho bleskový dech umí spálit většinu tvorů, ale behir umí uškrtit a snít zaživa dokonce i silnější nepřátele.

Jeho obludné tělo připomíná kombinaci stonožky a krokodýla. Barva jeho šupinaté kůže je v rozmezí od šmolkově modré po tmavě modrou, přičemž na jeho spodku se mění v bledě modrou.

**Jeskynní predátoři.** Behiri mají svá doupata na místech, které jsou pro ostatní tvory nedostupné. Mají rádi místa, kam by případní vetřelci šplhali jen velmi těžko. Hluboké jámy, jeskyně vysoko ve skalní stěně a sluje, kam se dá dostat jen úzkými, klikatými chodbami, jsou hlavní místa, kde behir přepadává. Díky tuctu svých nohou se může snadno drápat po svém doupěti. Když nešplhá, pohybuje se ještě rychleji tak, že složí své nohy za tělo a plazí se jako had.

Behiri polykají svou kořist vcelku, načež upadají do letargie na dobu trávení. Když je behir v letargii, volí si v doupěti skryté místo, kde by ho vetřelci přehlédlí.

**Nepřátele draků.** V dávno zapomenutých dobách spolu obři a draci vedli zdánlivě nekonečnou válku. Bouřní obři stvořili první behiry jako zbraň proti drakům a behiri zůstali přirozenými dračími nepřáteli.

Behir si nikdy nevytvoří své doupě v oblasti, o které ví, že je zabydlená drakem. Pokusí-li se drak zabydlet několik desítek mil od behirova doupěte, behira to dounit draka zabít, nebo vyhnat. Pouze pokud se ukáže, že je drak pro boj příliš mocný, se behir stáhne a najde si pro doupě nové místo někde hodně daleko.

## BLEKOTAJÍCÍ TLAMÁČ

Ze všech hrůz vytvořených černou magií patří blekotající tlamáči k těm nejšpatnějším a nejzvrácenějším. Tento tvor je složeninou očí, tlam a rozteklé hmoty z jeho bývalých obětí. Tyto oběti, dohnané k šílenství ze zničení svých těl a pohlcení do tlamáče, blekotají nesouvislé, zmatené hlouposti a snaží se sežrat všechno v dosahu.

**Améboidní forma.** Tělo blekotajícího tlamáče je beztvará masa tlam a očí, které se ženou dál přetékáním: několik tlam se upne k zemi a přes ně se přetahne zbylá masa. I když se pohybuje pomalu, umí snadno plavat ve vodě, bahně a tekutém písku.

**Tlamy šílenství.** Když blekotající tlamáč vycítí kořist, jeho tlamy začnou mumlat a švitořit, každá odlišným hlasem: hlubokým či ječivým, kvílivým či skučícím, kříčícím v agónii nebo extázi. Tímto kakofonickým blekotáním zdolává smysly každého tvora, který ho slyší, přičemž většina s hrůzou prchne. Jiné přepadne šílenství nebo stojí jak zařezaní, fixovaní hrůzným tvorem, který se valí je sežrat.

**Všepožírající.** Blekotající tlamáč má touhu sežrat každého tvora, na kterého dosáhne. Přelévá se přes oběti, které jsou ohromené jeho šíleným chvástáním. Jeho četné hlasy dočasně utichnou, když hryže a polýká živé maso. Nestvůra taví kámen, kterého se dotkne, čímž brání tvorům, jež překonají jeho blekotání a pokusí se utéct.

Blekotající tlamáč nenechá po oběti žádné zbytky. A když sežere poslední část těla oběti, její oči a pusa probublají k povrchu a přidají se ke sboru utrápeného blekotání, které přivítá další jídlo nestvůry.



## BLEKOTAJÍCÍ TLAMÁČ

Střední zrůda, neutrální

Obranné číslo 9

Životy 67 (9k8 + 27)

Rychlosť 2 sáhy, plavání 2 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Imunity vůči stavům ležící

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Zrůdná zem.** Zem v okruhu 2 sáhy kolem tlamáče je těsnotivý těžký terén. Každý tvor, který začne svůj tah v této oblasti, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 10, jinak jeho rychlosť klesne na 0 do začátku jeho příštího tahu.

**Blekotání.** Tlamáč nesouvisle blabolí, zatímco vidí nějakého tvora a není neschopný. Každý tvor, který začne svůj tah do 4 sáhů od tlamáče a slyší ho, musí uspět v záchranném

hodu na Moudrost se SO 10. Když tvor neuspěje, nemůže provádět reakce do začátku svého příštího tahu a hodem k8 určí, co bude dělat během svého tahu. 1 až 4, tvor neudělá nic. 5 či 6, tvor neprovede akci ani bonusovou akci a použije veškerý svůj pohyb k pohybu náhodně určeným směrem. 7 či 8, tvor zaútočí na blízko proti náhodně určenému tvorovi ve svém dosahu, nebo neudělá nic, pokud nemůže provést takový útok.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Blekotající tlamáč zaútočí jednou kousnutím a, pokud může, použije svůj Oslepující plivanec.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 17 (5k6). Je-li cíl Střední či menší, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 10, jinak je sražen k zemi. Pokud toto zranění zabije cíl, tlamáč ho pohltí do sebe.

**Oslepující plivanec (obnovení 5 – 6).** Tlamáč plivne kapku chemikálie do bodu, který vidí do 3 sáhů od sebe. Kapka při dopadu vybuchne oslnivým zábleskem světa. Každý tvor do 1 sáhu od záblesku musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 13, jinak oslepne do konce tlamáčova příštího tahu.

B



## BLUDIČKA

Drobný nemrtvý, chaotické zlo

Obranné číslo 19

Životy 22 (9k4)

Rychlosť 0 sáhů, létání 10 sáhů (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

**Odolání vůči zraněním** hromová, chladná, kyselinová, nekrotická, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** blesková, jedová

**Imunity vůči stavům** ležící, otrávená, paralyzovaná, uchvácená, únava, v bezvědomí, zadržená

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky jazyky, které znala za života

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Konzumace života.** Jako bonusovou akci může bludička zacílit jednoho tvora, kterého vidí do 1 sáhu od sebe, který má 0 životů a je stále naživu. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10 proti této magii, jinak zemře. Pokud cíl zemře, bludička si obnoví 10 (3k6) životů.

**Pomíjivá.** Bludička nemůže mít nic oblečené ani nic nosit.

**Nehmotný pohyb.** Bludička se může pohybovat skrz ostatní tvory a objekty, jako by byly těžký terén. Pokud skončí svůj tah v objektu, utrpí silové zranění 5 (1k10).

**Proměnlivé svícení.** Bludička osvítí jasným světlem okruh o poloměru 1 až 4 sáhy a slabým světlem další počet sáhů rovný zvolenému poloměru. Bludička může měnit poloměr jako bonusovou akci.

### AKCE

**Šok.** Útok na blízko kouzlem: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. **Zásah:** Bleskové zranění 9 (2k8).

**Neviditelnost.** Bludička a její světlo se magicky zneviditelní, dokud bludička nezaútočí či nepoužije Konzumaci života, nebo dokud neskončí její soustředění (jako by se soustředila na kouzlo).

## BLUDIČKA

Bludičky jsou zlomyslné, světlíkující koule, které straší na osamělých místech a bojištích, spoutané ponurým osudem nebo černou magií, aby se pásly na strachu a zoufalství.

**Naděje a zhoubá.** Bludičky vypadají jako houpající se lucerna, která svítí v dálce, i když mohou dle libosti měnit barvu, nebo úplně zhasnout. Když bludičky aktivují svá světla, nabízí naději a náznak bezpečí tvorům, kteří je následují. Bludičky lákají neopatrné tvory do jam tekutého písku, doupat nestvůr a na jiná nebezpečná místa, aby se mohly napást na utrpení své kořisti a veselit se z jejich umírajících výkřiků. Zlá bytost, která padne za oběť bludičce, se může sama stát bludičkou. Její bídná duše se vznáší nad svým bezvládným tělem jako mihotavý plamen.

**Propadnutí beznaději.** Bludičky jsou duše zlých bytostí, které zahynuly v mukách či bídě, když putovaly opuštěnými zeměmi prostoupenými mocnou magií. Bludičkám se daří v bahnitých mokřinách a na bojištích plných kostí, kde doléhá tisnivá váha zármutku ještě těživěji než přízemní mlha a kouř. Bludičky, uvězněné na těchto bezútěšných místech ztracené naděje a paměti, lákají ostatní tvory vstříc chmurnému osudu a pasou se na jejich trápení.

**Agenci zla.** Bludičky málodky mluví, ale když mluví, jejich hlas je slabý, vzdálené šepotání. V bídných doménách, kde straší, občas utváří symbiotické vztahy se zkaženými sousedy. Ježibaby, óni, černí draci a zlí kultisté spolupracují s bludičkami, aby přitáhly tvory do přepadení ze zálohy. Když zlí spojenci bludiček obklíčí a zabijí tvory, bludičky se nad nimi vznáší, pijí agónii posledního dechu a vychutnávají si ten pocit, jak z tvorových očí vyhasíná světlo života.

**Nemrtvá povaha.** Bludička nepotřebuje dýchat, pít ani spát.



## BULTA

Bulta je masivní predátor, který terorizuje zemi, kterou obývá. Říká se mu také „suchozemský žralok“ a jeho život je pouze o žraní. Bultové jsou zlostní a žraví a nemají z nikoho strach. Útočí bez ohledu na převyšující počet či sílu protivníka.

**Podzemní lovci.** Když bultové loví, pomocí svých silných drápů vyhrabávají tunel. Nedbají na překážky, vyvrací stromy z kořenů, způsobují sesuvy půdy na svazích a zanechávají za sebou závrtý. Když bulta zaznamená chvění v půdě a skále způsobené pohybem, vystřelí na povrch, do široka rozevře čelisti a zaútočí.

**Putující nestvůra.** Bulta se toulá v zemích mírného podnebí a žere zvířata a humanoidy, na které narazí. Nemá rád trpasličí a elfí maso, i když je zabije často dřív, než si uvědomí, co jsou zač. Nejvíce miluje hobití maso a je štěstím bez sebe, když honí buclaté hobity po poli.

Bulta nemá doupě, ale toulá se lovištěm širokým až třicet mil. Jeho jediným kritériem pro loviště je dostupnost jídla, a když v něm všechno sežere, posune se dál. Tito tvorové se často usídlují u humanoidních osad a terorizují je, dokud obyvatelé neutečou, nebo dokud není bulta zabít.

Všichni tvorové se vyhýbají bultům, kteří všechno, co se hýbe, považují za jídlo — dokonce i jiné predátory a bulty. Bultové se schází jen kvůli páření, což vyúsťí v krvavý akt drápů a zubů, jež obvykle končí smrtí a sežráním samce.

**Mystické stvoření.** Někteří mudrci se domnívají, že bulta je výsledkem experimentů šíleného kouzelníka, který zkřížil dravé kajmanky a pásovice, s příměsí démonické krve. Bultové byli již několikrát považováni za vyhubené, ale po letech, co nebyli spatřeni, se znova neodvratně objevili. Protože jejich mláďata vlastně nikdo nikdy neviděl, někteří mudrci mají podezření, že bultové udržují tajná hnízdiště, ze kterých vyráží do světa dospělí.

## BULTA

*Velká obluda, bez přesvědčení*

**Obranné číslo** 17 (přirozená zbroj)

**Životy** 94 (9k10 + 45)

**Rychlosť** 8 sáhů, hrabání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Dovednosti** Vnímání +6

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, mimožrakové vnímání 12 sáhů, pasivní Vnímání 16

**Jazyky** —

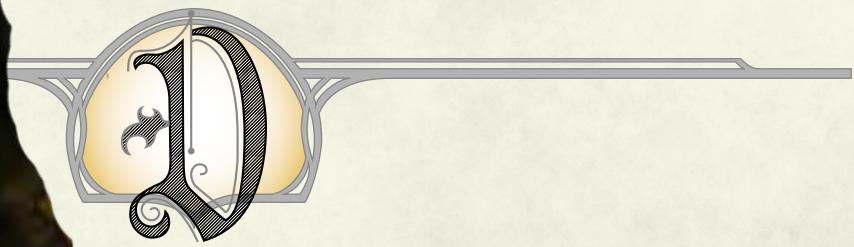
**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Skok z místa.** Bultův skok do dálky je až 6 sáhů a jeho skok do výšky je až 3 sáhy, s rozběhem nebo bez.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 30 (4k12 + 4).

**Smrtící skok.** Pokud bulta skočí aspoň 3 sáhy jako součást svého pohybu, může pak použít svou akci k přistání na nohách na místě, které obsahuje jednoho či více jiných tvorů. Každý z těchto tvorů musí uspět v záchranném hodu na Sílu či Obratnost se SO 16 (dle volby cíle), jinak je sražen k zemi a utrpí drtivé zranění 14 (3k6 + 4) plus sečné zranění 14 (3k6 + 4). Při úspěšné záchrane tvor utrpí jen poloviční zranění, není sražen k zemi a je odtlačen 1 sáh mimo bultovo místo na volné místo dle tvorovy volby. Není-li v dosahu žádné volné místo, je tvor místo toho sražen k zemi na bultově místě.



## DÉMONI

Démoni, zplozeni v Nekonečných vrstvách Propasti, jsou zosobnění chaosu a zla — ničící stroje sotva obsazené v obludné podobě. Nemají žádný soucit, pochopení ani slitování. Existují jen kvůli ničení.

**Zplozenci chaosu.** Propast tvoří démony jako své rozšíření. Samovolně utváří běsy ze špny a krveprolití. Někteří jsou jedinečné obludy, zatímco jiní představují jednotný ráz a jsou prakticky navzájem totožní. Další démoni (například stalové) jsou stvořeni ze smrtelných duší, jichž se zřekli či které prokleti bohové, nebo kteří jsou z jiného hlediska lapeni v Propasti.

**Vrtkavé povýšení.** Démoni uznávají moc a jenom moc. Vyšší démon rozkazuje ječícím davům nižších démonů, protože může zničit jakéhokoliv nižšího démona, který se odváží ho neuposlechnout. Démonovo postavení roste s prolitou krví; čím víc nepřátele padne kvůli němu, tím větším se stává.

Démon se může zrodit jako stal, potom se stát dráčem a nakonec se po nevýslovné době strávené bojováním a zachraňováním v Propasti přeměnit ve vroka. Takové povýšení je ale vzácné, neboť většina démonů je zničena, než dosáhnou významné moci. Největší z těch, co přežijí, se vypracují do hodnosti démonických pánů, u nichž hrozí, že jejich neustálé soupeření roztrhá Propast na kusy.

Utracením značné kouzelné moci může démonický pán povýšit nižší démony do vyšších forem, i když takové povýšení nikdy nepramení z démonových skutků ani úspěchů. Démonický pán spíš přemění stala v raracha, když potřebuje neviditelného špeha, nebo armádu dráčů v hezry, když pochoduje proti soupeřícímu pánovi. Démoničtí páni jen vzácně povyšují démony do vyšších hodností. Bojí se, aby si bezděky nevytvořili své vlastní soupeře.

**Propastný vpád.** Všude v Propasti démoni hledají portály do jiných sfér. Vyprošují si šanci vylouznout ze své domovské říše, rozšířit svůj temný vliv po multiversu, zkazit práci bohů, zpustošit civilizace a přivést vesmíru zoufalství a zkázu.

Ty nejčernější legendy smrtelné říše jsou postaveny na apokalypse zaviněné démony vypuštěnými do světa. Proto i národy zapletené do hořkého konfliktu odloží své sváry, aby pomohly potlačit propuknutí démonů, nebo zatarasily propastné trhliny dřív, než se tito běsi osvobodí.

**Známky zkaženosti.** Démoni nosí skvrnu propastné zkaženosti a pouhá jejich přítomnost mění svět k horšímu. V oblastech, kde dojde k propastným trhlinám a zjevení démonů, vadnou a odumírají květiny. Zvířata se vyhýbají místům, kde vraždí démon. Démonicky zamořené místo může být znečištěno puchem, který nikdy nepoleví, mrázivě chladnými či palčivě horkými oblastmi, nebo trvalými stínů, které vyznačují místa, kde tito běsi prodlévali.

**Věčné zlo.** Mimo Propast je smrt drobná obtíž, které se žádný démon nebojí. Obyčejně zbraně nemohou tyto běsy zastavit a mnozí démoni jsou odolní vůči energii nejmocnějších kouzel. Když se hrdinovi poštěstí porazit démona v boji, běs se rozputstí v kalnou krev. Ihned poté se znova zformuje v Propasti a jeho mysl a podstata jsou nedotčené, i když jeho zášť je rozvášněná. Jediná možnost, jak skutečně zničit démona, je vyhledat ho v Propasti a zabít ho tam.

**Chráněná podstata.** Mocný démon může podniknout kroky pro zabezpečení své životní podstavy. Pomocí tajných metod a propastních kovů vyrobí amulet, do něhož postoupí část své podstavy. Dojde-li někdy ke zničení démonovy propastné formy, amulet mu umožní se opět zformovat v čase a na místo dle jeho volby.

Získat démonický amulet je nebezpečný podnik a pouhé hledání takového zařízení riskuje přitáhnutí pozornosti démona, který ho vytvořil. Tvor, který má démonický amulet, si může vynucovat laskavosti od démona, jehož životní podstava je v amuletu — nebo způsobovat běsovi strašlivou bolest, pokud odmítá. Je-li amulet zničen, démon, který ho vytvořil, je uvězněn v Propasti na rok a den.

**Démonické kulty.** Navzdory temným rizikům, jež zahrnuje jednání s běsy, jsou v smrtelné říši tvorové, kteří prahnu po démonické moci. Démoničtí páni manipulují těmito smrtelnými služebníky, aby konali ještě zkaženější skutky a podporovali úsilí svého démonického pána na oplátku za magii a jiné laskavosti. Avšak démon považuje smrtelníky ve svých službách za nástroje, které použije a pak v rozmaru zahodí, tedy poše jejich duše do Propasti.

**Přivolávání démonů.** Jen máloco je tak nebezpečné jako přivolávání démona. Dokonce i mágové, kteří hojně vyjednávají s d'ábly, se obávají běsů z Propasti. Ačkoliv démoni touží rozsévat chaos v Materiální sféře, neprokazují žádný vděk, když jsou do ní přeneseni. Mají vztek na své vězení a dožadují se propuštění.

Ti, kteří riskují přivolávání démona, to mohou dělat třeba proto, aby z něj vypáčili informace, dotlačili ho ke službě, nebo ho vyslali na misi, kterou může splnit jen tvor absolutního zla. Klíčová je příprava a zkušení přivolávači znají specifická kouzla a kouzelné předměty, které umí donutit démona podrobit se jejich vůli. Stačí jediná chyba, démon se osvobodí a nemá žádné slitování. První oběť jeho hněvu zpravidla bývá jeho přivolávač.

**Svázaní démoni.** *Kniha odporné temnoty*, Ahmovy černé svitky a *Iggwilv lexikon démonů* jsou hlavní zdroje v otázce démonů. Tyto prastaré rukověti popisují techniky, jež mohou lapit démonovu podstavu v Materiální sféře, umístit ji do zbraně, sošky nebo šperku a zabránit běsovi v návratu do Propasti.

Předmět, který sváže démona, se musí speciálně připravit kacířskými zaříkadly a nevinou krví. Vyzařuje hmatačelné zlo a mrazí a znečištuje okolní vzduch. Tvor, který zachází s takovým předmětem, má neklidné sny a zlá nutkání, ale je schopen ovládat démona, jehož podstata je lapena v předmětu. Zničení předmětu démona osvobodí a ten se okamžitě bude snažit pomstít svému bývalému vládci.

**Posedlost démonem.** Mocný démon si často najde způsob, jak uniknout z předmětu, který ho drží, bez ohledu na zabezpečení jeho svázání. Když démonická

podstata vystoupí z předmětu, může posednout smrtelného hostitele. Někdy běs úspěšně posednutí skrývá. Jindy to ve své nové podobě rozjede naplno.

Dokud hostitel zůstává posedlý démonem, jeho duše je v nebezpečí, že bude stažena do Propasti spolu s démonem, pokud se vyžene z těla, nebo pokud hostitel zemře. Pokud démon posedne tvora a dojde ke zničení předmětu, který váže démona, bude posedlost trvat, dokud se nepoužije mocná magie na vyhnání démonického ducha z hostitele.

## DÉMONIČTÍ PÁNI

Chatičká moc Propasti odměňuje obzvlášť bezohledné a důvtipné démony temným pozehnáním. Přeměňuje je na jedinečné běsy, jejichž moc může soupeřit s bohy. Tito démoničtí páni vládnou vychytrale nebo hrubou silou a doufají, že jednoho dne si vydobudou absolutní moc nad celou Propastí.

**Odměna pro nedémony.** I když většina démonických pánů povstala z ohromných a nespočetných davů démonů rádících po Propasti, sféra odměňuje i nedémony, kteří obývají některou z jejich nekonečných vrstev. Elfí královna Lolth se stala démonickou paní poté, co ji Corellon Laretian vyhnal do Propasti za zradu elfího lidu. Mudrci tvrdí, že Temný kníže Graz'zt je původem z jiné sféry, než ukradl svůj propastní titul jinému, dávno zapomenutému démonickému pánovi.

**Moc a řízení.** Největší znak moci démonického pána je schopnost přetvářet propastnou říši. Vrstva Propasti řízená démonickým pánum se stává pokriveným odrazem hanebné osobnosti daného běsa a démoničtí páni málodky opouští své říše, protože se bojí, aby se říše nezmocnil a nepřetvořil si ji jiný tvor.

Stejně jako ostatní démoni, i démonický pán, který zemře v jiné sféře, nechá svou podstavu navrátit do Propasti, kde se znova zformuje do nového těla. Nápodobně, démonický pán, který zemře v Propasti, je trvale zničen. Většina démonických pánů si uchovává část své podstavy bezpečně uloženou mimo dosah, aby předešli takovému osudu.

## BAFOMET

Démonický pán Bafomet, známý také jako Rohatý král a Kníže zvířat, vládne minotaurům a jiným divokým tvorům. Pokud by měl možnost, rozpadla by se civilizace a všechny rasy by oslavovaly svou základní zvířecí divost.

Kníže zvířat vypadá jako obrovský minotaurus s černou kožešinou a železnými rohy, rudýma očima a ústy nasáklými krví. Jeho železná koruna je završena tlejícími hlavami jeho nepřátel, zatímco jeho tmavá zbroj je osazena bodci a lebkovitým zoubkováním. Drží obrovskou kůsu zvanou Štěpič srdcí, ale často vyráží do boje čelit svým nepřátelům rohy a kopyty.

## DEMOGORGON

Demogorgon, zvaný Sykavé zvíře a samozvaný Kníže démonů, netouží po ničem menším než zrušení rádu multivesmíru. Kníže démonů, šílená sbírka rysů, vzbuzuje strach a nenávist mezi ostatními démony a démonickými pány.

Demogorgon je třikrát vyšší než člověk, jeho tělo je vlnité jako hadí a silné jako tělo velké opice. Místo

rukou má chapadla. Jeho ještěří trup je na spodu zakončen rozecklaným ocasem, jehož bičkovité cípy jsou vyzbrojeny krutými čepelemi, a blánovitýma nohama s drápy. Kníže démonů má dvě zlověstné paviání hlavy, obě šlené. Jen díky konfliktu mezi dvěma polovinami jeho dvojí povahy jsou jeho ambice drženy v šachu.

## DŽUBLEX

Džublex, démonický pán hlenů a slizů, je kompot škodlivého rosolu, který číhá v propastných hlubinách. Zatraceného Pána bez tváře zajímají jen kultisté a smrtelní služebníci a jeho jedinou touhou je proměnit všechny tvory v beztváré odporné kopie jeho samého.

Když je Džublex v klidovém stavu, rozprostře se do zhoubné masy a bublá a naplňuje vzduch těžkým záparchem. Při vzácných příležitostech, když se Džublexovi někdo postaví, změní svůj tvar do třesoucího se kužele hlenu s proužkovými černými a zelenými vlákny. V želatinovém těle plavou zlověstné rudé oči, zatímco kapající slizové panožky se hladově ohání po jakémkoliv tvorovi, na kterého dosáhne.

## GRAZ'ZT

Démonický pán Graz'zt se jeví jako výhružně pohledná osoba vysoká téměř devět stop. Ti, kteří poukazují na Temného knížete jako na nejhumanoidnějšího démonického pána, podceňují objem zla v jeho intrikánském srdci.

Graz'zt je pozoruhodný, tělesně zdatný fešák, jehož démonická povaha je vidět na jeho ebenové kůži, špičatých uších, žlutých tesácích, rozích a šestiprstých rukách. Má zálibu v parádění, pompéznosti a naplňování svých zvrhlých tužeb s poddanými i manželkami, z nichž patří mezi jeho favority inkubové a sukuby.

## LOLTH

Démonická královna pavouků je zlá matrona drowů. Každá její myšlená je dotčená zlobou a hloubka její zlomyslnosti umí překvapit dokonce i její nejvěrnější kněžky. Řídí své věrné, zatímco splétá intriky ve světech Materiální sféry a těší se na dobu, kdy její drowí následovníci podřídí tyto světy její kontrole.

Když se Lolth zjevuje svým následovníkům v smrtelné říši, což dělá s neobvyklou četností, vypadá jako mrštná, panovačná drowí matriarchální vůdkyně. Když vypukne souboj — nebo má-li důvod připomenout svým následovníkům, aby se jí báli — spodní část jejího těla se přemění na obrovského démonického pavouka, jehož bodci zakončené nohy a kusadla trhají nepřátele na kusy.

## ORKUS

Démonického pána Orkuse, známého jako Démonický kníže nemrtvosti a Krvavý pán, uctívají nemrtví a živí tvorové, kteří ovládají moc nemrtvosti. Orkus je hloubavá a nihilistická bytost, která touží udělat z multiversmu místo smrti a temnoty, které tak zůstane napořád, a bude se měnit jen z jeho vůle.

Démonický kníže nemrtvosti je hnusný a otylý tvor, s humanoidním trupem, silnýma kozlíma nohama a vyschlou hlavou berana. Jeho tělo plné hnivavých boláku chorobně zapáchá, ale jeho rozkládající se hlava a žhnoucí rudé oči vypadají, jako by byl tento tvor už po

smrti. Z jeho zad vychází velká černá netopýří křídla, která během jeho pohybu víří páchnoucí vzduch.

Orkus ovládá zlovolný artefakt známý jako *Orkusova hůlka*, obsidiánové žežlo ve tvaru palcátu zakončené humanoidní lebkou. Obklopuje se nemrtvými. Živí tvorové, kteří nejsou pod jeho kontrolou, jsou mu odporní.

## YEE NOGHU

Démonický pán Yeenoghu, známý jako Pán gnolů a Řeznické zvíře, lační po zabíjení a nesmyslném ničení. Gnolové jsou jeho smrtelné nástroje a nutí je stále větších zvěrstev v jeho jménu. Gnolí pán má zalíbení v žalu a beznaději a touží obrátit svět v pustinu, ve které se poslední přeživší gnolové řežou navzájem o právo hodovat na mrtvých.

Yeenoghu vypadá jako obrovský, zjizvený gnol se špičatým hřebíncem černých bodlin a očima, která žhnou smaragdovým plamenem. Jeho zbroj je slátanina štítu a kyryšů z jeho padlých nepřátel, ozdobená stáhnutými kůžemi těchto nepřátel. Yeenoghu umí přivolat trojocasý řemdih, jemuž říká Řezník a se kterým umí zacházet s vražednou účinností. Řezník umí na jeho popud létat v souboji samostatně, zatímco Yeenoghu trhá nepřátele na kusy svými zuby a drápy.

## OSTATNÍ DÉMONIČTÍ PÁNI

Nikdo nezná úplný počet démonických pánů, kteří rádí v Propasti. Vzhledem k nekonečným hloubkám této sféry mocní démoni neustále vzestupují a stávají se démonickými pány, načež téměř stejně rychle upadají. Mezi démonické pány, jejichž moc vydržela dostatečně dlouho, aby je démonologové pojmenovali, se řadí Fraz-Urb'lú, Kníže klamání; Kostšij, Kníže hněvu; Pa-zuzu, Kníže Nižších Vzdušných království; a Zugtmoj, Paní hub.

## TYPY DÉMONŮ

Démonologové uspořádávají chaotické rozdělení démonů do širších kategorií sily, známých jako typy. Většina démonů spadá do jednoho z šesti hlavních typů, od nejslabší kategorie 1. typ po nejsilnější 6. typ. Démoni mimo šest hlavních typů se berou jako nižší démoni či démoničtí páni.

## DÉMONI PODLE TYPŮ

Typ	Příklad
1.	Barlgura, stínový démon, vrok
2.	Chazma, Hezr
3.	Glabrezu, jochlolá
4.	Nalfešný
5.	Marilita
6.	Balor, goristro

## BALOR

Baloři, pradávné a strašlivě zlé figury, velí jako generálové démonickým armádám. Touží se chopit moci a zničit každého, kdo jim odporuje.

Balor má ohnivý bič a dlouhý meč, kterým ovládá moc bouřky. Balorovu bitevní zdatnost pohání nenávist a vztek. Když padne, jeho démonická zuřivost propuk-

ne v smrtelnou agónii — výbuch ohně, který zničí i ty nejtvrdší protivníky.

## BARLGURA

Barlgura představuje divokost a surovost Propasti. Barlgurové se shromažďují do smeček, aby porazili tužší nepřátele, obdrželi z vítězství ohavné trofeje a ozdobili jimi své teritorium.

Barlgura vypadá jako mohutný orangutan s hrozným, pokleslým obličejem a z čelisti vyčnívajícími kly. Měří těsně pod 8 stop, má široká ramena a váží 650 liber. Pohybuje se po zemi jako opice, ale velmi rychle a čile šplhá.

## DRÁČ

Dráčové patří mezi nejslabší démony — jsou to odpudiví tvorové hnusící se sami sobě, kteří jsou odsouzeni trávit věčnost ve stavu neustálé nespokojenosti. Kvůli své nízké inteligenci se hodí jen na nejjednodušší úkoly. Ale co jim chybí v potenciálu, dohání v čiré zlovůli. Dráčové se motají v davech a vyjadřují svou nespokojenost hlasitým hulákáním, vrčením a chrochtáním.

## GLABREZU

Glabrezu má velké potěšení v ničení smrtelníků pokoušením. Tito tvorové jsou jedni z mála démonů, kteří nabízí svou službu tvorům, jež jsou natolik pošetilí, že je přivolávají.

I když jsou glabrezuové ničiví v boji, raději ničí své oběti pokoušením, lákáním na moc nebo bohatství. Glabrezu se zapojuje do lstiměho, podvodného a zlého vyjednávání. Schraňuje bohatství, které používá k naplňování slibů krátkozrakým přivolávačům a smrtelníkům se slabou vůlí. Avšak pokud pokusy o zlákání či oklamání selžou, glabrezu má sílu bojovat a vyhrát.

## GORISTRO

Goristro připomíná d'ábelského minotaura vysokého přes čtyři sáhy. Když jsou goristři pod kontrolou démonického pána, slouží jako hrozivé živé obléhací stroje a cenění mazlíčci. Jsou nadpřirozeně šikovní, když navigují spletitými či posuvnými chodbami, nebo pronásledují nepřátele na děsivém honu.

Mohutný goristro občas nosí menší démony na svých širokých ramenech, podobně jako slon nosí jezdce na zádech.

## HEZR

Hezrové slouží jako pěší vojáci v démonických horách Propasti. I když jsou fyzicky silní, jsou slabodruší a snadno se dají napálit mocnějšími démony, aby se obětovali. Když zasadují útoky do srdce nepřátelských sil, jejich hnusný puch umí otrávit i ty nejtužší protivníky.

## CHAZMA

Tento odporný démon připomíná nepopsatelného křízence humanoida a mouchy. Chazma se šourá po čtyřech hubených nohách, které jsou uzpůsobeny šplhání po zdech a stopech. Předzvěstí příletu chazmy je

bzučení, které způsobuje nepřátelům hroznou strnulost, jež je vystavuje útoku.

Podřízení chazmové slouží mocnějším pánum jako vyšetřovatelé nebo úkoláři. Chazmovým posláním je udělovat trest mučením a má nos na vyhledávání démonů, kteří sběhli od svých pánu. Chycení a navrácení takových zrádců umožňuje chazmovi mučit oběť bez strachu z odvety.

## JOCHLOLA

Jochloly jsou služky Lolth — prodloužení vůle Pavoučí královny, které jednají jako její špionky, úkolářky a ničemné agentky. Slouží své bohyni v Jámách Sítě démonů, ale Lolth je někdy vysílá do Materiální sféry, aby strážily její chrámy a pomáhaly jejím nejoddanějším kněžkám. Jochloly se netvoří mimo Lolthinu říši Sít démonů a kromě své králově neslouží žádnému jinému démonickému pánovi.

Mimo Propast se může jochlola přestrojit za drowku nebo obludného pavouka, aby zakryla svou démonickou podobu. Ve své skutečné podobě vypadá běs jako sloup žlutého hlenu s jediným zlovolným okem. Ve drowí a skutečné podobě je jochlolín dotyk stejně jedovatý jako kousnutí v její pavoucí podobě.

## MARILITA

Marilita, na pohled hrozná, má spodek těla jako velký had a trup jako humanoidní žena s šesti rukama.

V každé z šesti rukou drží ošklivý meč. Je ničivým protivníkem, kterému se v bitvě vyrovná jen málokdo. Tito démoni mají bystrou mysl, vybroušený smysl pro taktyku a umí sjednotit a vést ostatní démony pro společnou věc. Na marility lze často narazit jako na kapitánky v čele démonických hor, kde využijí každou příležitost k střemhlavému vrhnutí se do bitvy.

## PRAVÁ JMÉNA DÉMONŮ

I když všichni démoni mají obecná jména, každý démonický pán a každý démon 1. až 6. typu má pravé jméno, které uchovává v tajnosti. Je-li démon zmámený, lze ho donutit, aby vyzradil své pravé jméno, a říká se, že existují prastaré svitky a rukověti, které uvádí pravá jména nejmocnějších démonů.

Smrtelník, který se dozví démonovo pravé jméno, ho může pomocí mocné přivolávací magie přivolat z Propasti a mít nad ním určitou kontrolu. Ale většina démonů, kteří jsou přineseni do Materiální sféry tímto způsobem, udělá vše, co je v jejich silách, aby způsobili spoušť nebo zaseli neshody a sváry.

## NALFEŠNÝ

Nalfešný je jeden z nejgrotesknějších démonů — otylá parodie na opa a kance s dvojnásobnou lidskou výškou, s opeřenými křídly, které vypadají příliš malé na tak nafouklé tělo. Tyto zvířecí rysy zakrývají pozoruhodnou inteligenci a prohnanost.

Nalfešní jsou ničiví v boji. Pomocí svých křídel krouží vysoko nad předními rádami a přilétají k zranitelným nepřátelům, které lze vyřídit s minimálním úsilím. Z ohniska bitvy telepaticky udělují rozkazy nižším démonům, právě když ve svých nepřátelích vyvolávají pocit hrůzy, který je obrací na útěk.

Nalfešní se živí nenávistí a zoufalstvím, ale nejvíce ze všeho dychtí po masu humanoidů. Udržují své spižírny plné humanoidů unesených z Materiální sféry a pak je žerou za živa na pompézních hostinách. Pokládají se za noblesní a kultivované. Při jídle používají špinavé a rezavé příbory.

## RARACH

Raraši zamořují Nižší sféry. Jsou fyzicky slabí a drží se ve stínech, kde plánují neplechy a čtveráctví. Silnější démoni používají rarachy jako špehy a posly, když je zrovna nesežerou nebo neroztrhají pro zkrácení dlouhé chvíle.

Rarach na sebe umí brát zvířecí podoby, ale ve své skutečné podobě vypadá jako dvě stopy vysoký zelený humanoid s ostnatým ocasem a rohy. Na prstech má drápy a na nich dráždivý jed. Když má útočit, je rád neviditelný.

## STAL

Duše zlých tvorů, které sestoupí do Nižších sfér, se přemění ve staly — nižší formy démonů. Tito ubozí běsi útočí od pohledu na každého nedémona a přivolávají je do Materiální sféry ti, kdo usilují o rozsévání smrti a chaosu.

Orkus, Kníže nemrtvosti, má moc přeměňovat staly v nemrtvé nestvůry, nejčastěji ghúly a stíny. Ostatní démoničtí páni se staly živí a zcela je ničí. Jinak zabítí stala způsobí, že se rozptýlí do oblaku čpavých výparů, které se opět zformují do dalšího stala o den později.

## STÍNOVÝ DÉMON

Když je démonovo tělo zničeno, ale běsovi je zabráněno v opětovném zformování v Propasti, jeho podstata někdy nabere nezřetelnou fyzickou podobu. Tito stínoví démoni existují mimo normální propastnou hierarchii, protože jejich stvoření je zpravidla výsledkem magie smrtelníků, ne výsledkem přeměny ani povýšení.

Stínoví démoni ve tmě téměř zmizí a umí se pohybovat neslyšně. Stínový démon používá své nehmotné drápy, aby se napásl na strachu oběti, ochutnal její vzpomínky a napil se jejich pochyb. Jasné světlo trýzní tohoto běsa a zřetelně ukazuje jeho tvar. Z rozostřené skvrny ve tmě je najednou okřídlený humanoidní tvor, jehož spodní část těla jde do ztracená a jehož drápy cupují mysl oběti.

**Stínová povaha.** Stínový démon nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

## VROK

Vroci jsou přihlouplí, náladoví běsi, jejichž životní náplní je jen způsobování bolesti a krveprolití. Vrok připomíná obří hybrid humanoida a supa. Jeho pokroucené, zvířecí tělo a široká křídla páchnou mršinou.

Vroci hltají humanoidní maso, kdykoliv mohou.

Svým pronikavým vřískotem vrok ochromí potenciální kořist a pak se na ni vrhne svým zobákem a drápy. Umí zatřepáním svých křídel vypustit oblak toxických spor.

Vroci prahnu po krásných věcech. Obrací se proti sobě, když je šance získat levný šperk či dekoracní kameny. Navzdory jejich lásce k pokladům je těžké je podplatit. Nevidí důvod vyjednávat, když si prostě mohou vzít, co chtějí, od případné vyjednavačovy mrtvoly.

### VARIANTA: PŘIVOLÁVÁNÍ DÉMONŮ

Někteří démoni mohou mít možnost akce, která jim umožňuje přivolat další démony.

**Přivolej démony (1/den).** Démon si zvolí, co přivolá, a pokusí se o magické přivolávání.

- **Balor** má 50% šanci přivolat buď 1k8 vroků, 1k6 hezrů, 1k4 glabrezuů, 1k3 nalfešných, 1k2 marilit, nebo jednoho goristra.
- **Barlgura** má 30% šanci přivolat jednoho barlgura.
- **Glabreza** má 30% šanci přivolat jednoho glabrezua.
- **Hezr** má 30% šanci přivolat buď 2k6 dráčů, nebo jednoho hezra.
- **Chazma** má 30% šanci přivolat jednoho chazmu.
- **Jochlolka** má 50% šanci přivolat jednu jochlolku.
- **Marilita** má 50% šanci přivolat buď 1k6 vroků, 1k4 hezrů, 1k3 glabrezuů, 1k2 nalfešné, nebo jednu marilitu.
- **Nalfešný** má 50% šanci přivolat buď 1k4 vroků, 1k3 hezrů, 1k2 glabrezuů, nebo jednoho nalfešného.
- **Vrok** má 30% šanci přivolat buď 2k4 dráčů, nebo jednoho vroka.

Přivoláný démon se objeví na volném místě do 12 sálů od přivolávače, jedná jako přivolávačův spojenec a nemůže přivolat další démony. Vydrží 1 minutu, dokud on sám či jeho přivolávač nezemře, nebo dokud ho přivolávač nezruší jako akci.



„DÉMONY JE BOLESTNĚ OBTÍŽNÉ PRIVOLAT A OVLÁDAT. NENÍ TO NIC PRO TY, CO MAJÍ SLABÉ SRDCE NEBO SLABÉHO DUCHA.“  
– Z IGGWILVINA LEXIKONU DÉMONŮ

## BALOR

Obrovský běs (démon), chaotické zlo

Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)

Životy 262 (21k12 + 126)

Rychlosť 8 sáhů, létání 16 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Záchranné hody Sil +14, Odl +12, Mdr +9, Cha +12

Odolání vůči zraněním blesková, chladná; bodná, drtivá  
a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním jedová, ohnivá

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky démonština, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 19 (22 000 ZK)

**Smrtelná agónie.** Když balor zemře, vybuchne a každý tvor do 6 sáhů od něj si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 20. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 70 (20k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Výbuch zapaluje v oblasti hořlavé předměty, které nikdo nedrží ani nenese, a zničí balorovy zbraně.

**Ohnivá aura.** Na začátku každého balorova tahu každý tvor do 1 sáhu od něj utrpí ohnivé zranění 10 (3k6) a zapaluje v auře hořlavé předměty, které nikdo nedrží ani nenese. Tvor, který se dotkne balora nebo ho zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, utrpí ohnivé zranění 10 (3k6).

**Magické odolání.** Balor má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Magické zbraně.** Balorovy útoky zbraní jsou magické.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Balor zaútočí dvakrát: jednou dlouhým mečem a jednou bičem.

**Dlouhý meč.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 21 (3k8 + 8) plus bleskové zranění 13 (3k8). Způsobí-li balor kritický zásah, hod kostkami zranění třikrát místo dvakrát.

**Bič.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 6 sáhů, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 15 (2k6 + 8) plus ohnivé zranění 10 (3k6) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 20, jinak je přiřazen až 5 sáhů k balorovi.

**Teleport.** Balor se magicky teleportuje, spolu se svým vybavením, které drží nebo má na sobě, až 24 sáhů na volné místo, které vidí.



## BARLGURA

Velký běs (démon), chaotické zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 68 (8k10 + 24)

Rychlosť 8 sáhů, šplhání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	9 (-1)

Záchranné hody Obr +5, Odl +6

Dovednosti Nenápadnost +5, Vnímání +5

Odolání vůči zraněním blesková, chladná, ohnivá

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly mimozrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky démonština, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

1/den každé: fantóm, zapleteň

2/den každé: neviditelnost (jen na sebe), přestrojení

**Bezhlavost.** Na začátku svého tahu může barlgura získat výhodu ke všem hodům na útok na blízko zbraní, které provede během tohoto tahu, ale hody na útok proti němu budou mít výhodu až do začátku jeho příštího tahu.

**Skok s rozběhem.** Barlgurův skok do dálky je až 8 sáhů a jeho skok do výšky je až 4 sáhy, když se rozběhne.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Barlgura zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát pěstí.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 11 (2k6 + 4).

**Pěst.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 9 (1k10 + 4).



## DRÁČ

Malý běs (démon), chaotické zlo

Obranné číslo 11 (přirozená zbroj)

Životy 18 (4k6 + 4)

Rychlosť 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Odolání vůči zraněním blesková, chladná, ohnivá

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky démonština, telepatie 12 sáhů (funguje jen s tvory, kteří rozumí démonštině)

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Dráč zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 3 (1k6).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (2k4).

**Smrdutý oblak (1/den).** Z dráče se rozprší odporný zelený plyn v okruhu 2 sáh. Plyn se rozšiřuje kolem rohů a jeho oblast je slabě zahalená. Vydrží 1 minutu, nebo dokud ho nerozfouká silný vítr. Každý tvor, který začne svůj tah v této oblasti, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11, jinak se otráví do začátku svého příštího tahu. Když je cíl otrávený tímto způsobem, může ve svém tahu provést buď akci, nebo bonusovou akci, ne obojí, a nemůže provádět reakce.



## STAL

Malý běs (démon), chaotické zlo

Obranné číslo 9

Životy 9 (2k6 + 2)

Rychlosť 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	9 (-1)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	4 (-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, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

## AKCE

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (2k4).

„NEMĚJ SLITOVAŘÍ S TÍMTO ZAVŘENÍHODNÝM  
UBOŽÁKEM. TEN PROKLATEC BY MOHL JEDNOHO DNE  
VYRÚST V DÉMONICKÉHO PÁNA.“  
— CHAOTICKÝ EMIRIKOL



## GLABREZU

*Velký běs (démon), chaotické zlo*

**Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)**

**Životy 157 (15k10 + 75)**

**Rychlosť 8 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

**Záchranné hody** Sil +9, Odl +9, Mdr +7, Cha +7

**Odolání vůči zraněním** blesková, chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávený

**Smysly** pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 13

**Jazyky** démonština, telepatie 24 sáhů

**Nebezpečnost** 9 (5 000 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Glabrežuova přirozená sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 16). Glabre-

zu může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinnové složky:

**Libovolně:** najdi magii, rozptyl magii, tma 1/den každé: let, slovo moci „ochrom“, zmatek

**Magické odolání.** Glabrežu má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Glabrežu zaútočí čtyřikrát: dvakrát klepetem a dvakrát pěstí. Nebo zaútočí dvakrát klepetem a sešle jedno kouzlo.

**Klepeta.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 16 (2k10 + 5). Je-li cílem Střední či menší tvor, je uchvacený (SO úniku je 15). Blabrez má dvě klepeta, z nichž každé může uchvacovat jen jeden cíl.

**Pěst.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 7 (2k4 + 2).



## GORISTRO

Obrovský běs (démon), chaotické зло

Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)

Životy 310 (23k12 + 161)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
25 (+7)	11 (+0)	25 (+7)	6 (-2)	13 (+1)	14 (+2)

Záchranné hody Sil +13, Obr +6, Odl +13, Mdr +7

Dovednosti Vnímání +7

Odolání vůči zraněním blesková, chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 17

Jazyky démonština

Nebezpečnost 17 (18 000 ZK)

**Zteč.** Pokud se goristro pohně aspoň o 3 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne nabodnutím na rohy, cíl utrpí dodatečné bodné zranění 38 (7k10). Je-li cílem tvor,

musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 21, jinak je odtlačen až 4 sáhy a sražen k zemi.

**Paměť na labyrinty.** Goristro si umí perfektně vzpomenout na jakoukoli trasu, kterou už dřív prošel.

**Magické odolání.** Goristro má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Obléhací nestvůra.** Goristro způsobuje předmětům a budovám dvojnásobné poškození.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Goristro zaútočí třikrát: dvakrát pěstí a jednou kopytem.

**Pěst.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 20 (3k8 + 7).

**Kopyto.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 23 (3k10 + 7). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 21, jinak je sražen k zemi.

**Nabodnutí na rohy.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 45 (7k10 + 7).



## HEZR

Velký běs (démon), chaotické zlo

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Životy 136 (13k10 + 65)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	5 (-3)	12 (+1)	13 (+1)

Záchranné hody Sil +7, Odl +8, Mdr +4

Odolání vůči zraněním blesková, chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávená

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky démonština, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

**Magické odolání.** Hezr má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Puch.** Každý tvor, který začne svůj tah do 2 sáhů od hezra, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 14, jinak se otráví do začátku svého příštího tahu. Při úspěšném záchranném hodu je tvor imunní vůči hezrově Puchu 24 hodin.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Hezr zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 15 (2k10 + 4).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 11 (2k6 + 4).

## CHAZMA

Velký běs (démon), chaotické zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 84 (13k10 + 13)

Rychlosť 4 sáhy, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Záchranné hody Obr +5, Mdr +5

Dovednosti Vnímání +5

Odolání vůči zraněním blesková, chladná, ohnivá

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávená

Smysly mimozrakové vnímání 2 sáhy, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky démonština, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

**Bzučení.** Charma vydává hrozný bzučivý zvuk, vůči němuž jsou démoni imunní. Každý jiný tvor, který začne svůj tah do 6 sáhů od charmy, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak upadne do bezvědomí na 10 minut. Tvor, který bzučení neslyší, automaticky uspěje v záchrani. Účinek pro tvora skončí, utrpí-li zranění, nebo provede-li jiný tvor akci, kterou ho pokropí svěcenou vodou. Je-li tvorův záchranný hod úspěšný nebo pro něj účinek skončí, bude vůči bzučení imunní 24 hodin.

**Magické odolání.** Chazma má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Pavoučí šplh.** Chazma umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musela házet na ověření vlastnosti.

## AKCE

**Sosák.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 16 (4k6 + 2) plus nekrotické zranění 24 (7k6) a maximum životů cíle se sníží o množství rovné utrpenému nekrotickému zranění. Sníží-li tento účinek tvorovo maximum životů na 0, tvor zemře. Toto snížení tvorova maxima životů trvá, dokud si tvor důkladně neodpočíne, nebo dokud ho neovlivní kouzlo jako mocné navrácení.



## JOCHLOLA

Střední běs (démon, tvaroměnec), chaotické зло

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 136 (16k8 + 64)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	15 (+2)

Záchranné hody Obr +6, Int +5, Mdr +6, Cha +6

Dovednosti Klamání +10, Vhled +6

Odolání vůči zraněním blesková, chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávená

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky démonština, elfština, temnobecná řeč

Nebezpečnost 10 (5 900 ZK)

**Tvaroměnec.** Jochlola se může pomocí své akce proměnit do podoby drowky, či obřího pavouka, nebo zpět do své skutečné podoby. Její statistiky jsou v každé podobě stejně. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zmře, navrátí se do své skutečné podoby.

**Magické odolání.** Jochlola má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Pavoucí šplh.** Jochola umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musela házet na ověření vlastnosti.

**Přirozené sesílání kouzel.** Jochlolina přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 14). Jochlola může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: *odhal myšlenky, pavučina*

1/den: *podrob osobu*

**Pavučinnochodec.** Jochlola ignoruje pohybová omezení, jež způsobují pavučiny.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Jochlola zaútočí dvakrát na blízkou.

**Bouchnutí (v pavoucí podobě Kousnutí).** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, (2 sáhy v démonické podobě), jeden cíl. Zásah: Drtivé (v pavoucí podobě bodná) zranění 5 (1k6 + 2) plus jedové zranění 21 (6k6).

**Mlžná podoba.** Jochlola se přemění v jedovatou mlhu, nebo zpět do své skutečné podoby. Vybavení, které drží nebo nese, se také přemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

V mlžné podobě je jochlola neschopná a nemůže mluvit. Má rychlosť létání 6 sáhů, může se vznášet a může procházet skrz jakýkoliv prostor, který není vzduchotěsný. Má výhodu k záchranným hodům na Sílu, Obratnost a Odolnost a je imunní vůči nemagickému zranění.

Zatímco je jochlola v mlžné podobě, může vstoupit na tvorovo místo a zastavit tam. Pokaždé, když tvor začne svůj tah s jochlolou na svém místě, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 14, jinak se otráví do začátku svého příštího tahu. Když je cíl otrávený tímto způsobem, je neschopný.



„V CHRÁMU SE VÁLELY ČÁSTI TĚL. DOŠLI JSME K ZAVÉRU, že kultisté přivolali mocného démona a nežili tak dlohu, aby toho litovali. Nechtěli jsme, aby nás taky rozsekal na části, tak jsme zkrátili naši expedici a vrátili se do vesnice Hommlet se staženými půlky. Rufus a Burn byli vysmátí z naší slavné výpravy, to ti povím.“

— NELUMA, mladá púlelfí kouzelnice, zaznamenávající její jedinou návštěvu Chrámu živelného zla.

## MARILITA

*Velký běs (démon), chaotické zlo*

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 189 (18k10 + 90)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Záchranné hody Sil +9, Odl +10, Mdr +8, Cha +10

Odolání vůči zraněním blesková, chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávená

Smysly pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky démonština, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 16 (15 000 ZK)

**Magické odolání.** Marilita má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Magické zbraně.** Marilitiny útoky zbraní jsou magické.

**Reaktivní.** Marilita může provést jednu reakci v každém tahu boje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Marilita zaútočí sedmkrát: šestkrát dlouhým mečem a jednou ocasem.

**Dlouhý meč.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 13 (2k8 + 4).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden tvor. Zásah: Drtivé zranění 15 (2k10 + 4). Je-li cíl Střední či menší, je uchvácený (SO úniku je 19). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený a marilita ho může automaticky zasáhnout svým ocasem, ale nemůže útočit ocasem na jiné cíle.

**Teleport.** Marilita se magicky teleportuje, spolu se svým vybavením, které drží nebo má na sobě, až 24 sáhů na volné místo, které vidí.

### REAKCE

**Parírování.** Marilita si ke svému OČ přičte 5 proti jednomu útoku na blízko, který by ji zasáhl. Aby to marilita mohla udělat, musí vidět útočníka a držet zbraň na blízko.



## NALFEŠNÝ

Velký běs (démon), chaotické zlo

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 184 (16k10 + 96)

Rychlosť 4 sáhy, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
21 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Záchranné hody Odl +11, Int +9, Mdr +6, Cha +7

Odolání vůči zraněním blesková, chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Immunity vůči zraněním jedová

Immunity vůči stavům otrávený

Smysly pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky démonština, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 13 (10 000 ZK)

**Magické odolání.** Nalfešný má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Nalfešný použije Hrůznou svatozár. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 32 (5k10 + 5).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 15 (3k6 + 5).

**Hrůzná svatozár (obnovení 5 – 6).** Nalfešný magicky zasvítí třptytivým pestrobarevným světlem. Každý tvor do 3 sáhů od nalfešného, který vidí světlo, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči nalfešnému Hrůznému svatozáři imunní 24 hodin.

**Teleport.** Nalfešný se magicky teleportuje, spolu se svým vybavením, které drží nebo má na sobě, až 24 sáhů na volné místo, které vidí.



### VARIANTA: RARACH JAKO PŘÍTELÍČEK

Smrtelní sesilatelé kouzel mající zájem o mimosférické přítelíčky se domnívají, že přivolat raracha je snadné a že rarach je horlivý služebník. Rarach hraje poslušného služebníka. Slouží svému smrtelnému pánu dobře, ale popichuje ho, aby dělal stále chaotičtější a zlejší skutky. Takoví raraši mají následující rys.

**Přítelíček.** Rarach může sloužit jako přítelíček, přičemž naváže telepatické pouto se svým pánum, který s tím souhlasí. Dokud jsou ti dva spojeni, pán dokáže vnímat to, co rarach, pokud jsou od sebe navzájem do 1 míle. Když je rarach do 2 sáhů od svého pána, jeho pán sdílí rarachův rys Magické odolání. Kdykoliv a z jakéhokoliv důvodu může rarach ukončit svou službu přítelíčka a ukončit telepatické pouto.

## RARACH

Drobný běs (démon, tvaroměnec), chaotické зло

Obranné číslo 13

Životy 7 (3k4)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
5 (-3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Dovednosti Nenápadnost +5

**Odolání vůči zraněním** blesková, chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávený

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** démonština, obecná řeč

**Nebezpečnost** 1 (200 ZK)

**Tvaroměnec.** Rarach se může pomocí své akce proměnit do zvířecí podoby netopýra (rychllosť 2 sáhy, létání 8 sáhů), ropuchy (8 sáhů, plavání 8 sáhů) či stonožky (8 sáhů, šplhání 8 sáhů), nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky jsou v každé podobě stejné, kromě uvedených změn rych-

losti. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navráti se do své skutečné podoby.

**Magické odolání.** Rarach má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

**Drápy (ve zvířecí podobě Kousnutí).** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k4 + 3) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak utrpí jedové zranění 5 (2k4) a otráví se na 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Vyděšení (1/den).** Jeden tvor dle rarachovy volby do 4 sáhů od něj musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 10, jinak se vystraší na 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu, s nevhodou, pokud má raracha ve výhledu, a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Neviditelnost.** Rarach se magicky zneviditelní, dokud nezaútočí či nepoužije Vyděšení, nebo dokud neskončí jeho soustředění (jako by se soustředil na kouzlo). Vybavení, které rarach drží nebo má na sobě, se zneviditelní spolu s ním.



## STÍNOVÝ DÉMON

Střední běs (démon), chaotické зло

Obranné číslo 13

Životy 66 (12k8 + 12)

Rychlosť 6 sáhů, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
1 (-5)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)

Záchranné hody Obr +5, Cha +4

Dovednosti Nenápadnost +7

Zranitelnosti vůči zraněním zářivá

Odolání vůči zraněním hromová, kyselinová, nekrotická, ohnivá; bodná, drtivá, a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním blesková, chladná, jedová

Imunity vůči stavům ležící, otrávený, paralyzovaný, uchvácený, únava, zadržený, zkamenělý

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky démonština, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

**Nehmotný pohyb.** Démon se může pohybovat skrz ostatní tvory a objekty, jako by byli těžký terén. Pokud skončí svůj tah v objektu, utrpí silové zranění 5 (1k10).

**Citlivost na světlo.** Když je démon v jasném světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) opřírajícími se o zrak.

**Schování se ve stínech.** Když je démon v šeru či tmě, může provést akci Schování se jako bonusovou akci.

### AKCE

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Psychické zranění 10 (2k6 + 3), nebo, má-li démon výhodu k hodu na útok, psychické zranění 17 (4k6 + 3).

## VROK

Velký běs (démon), chaotické зло

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 104 (11k10 + 44)

Rychlosť 8 sáhů, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (-1)	13 (+1)	8 (-1)

Záchranné hody Obr +5, Mdr +4, Cha +2

Odolání vůči zraněním blesková, chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky démonština, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

**Magické odolání.** Vrok má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

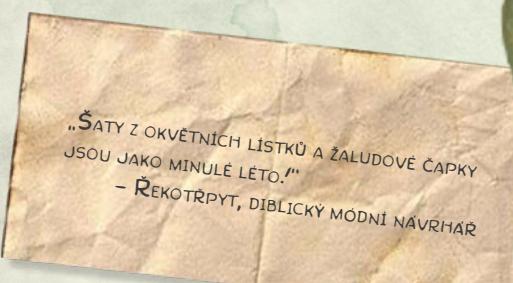
**Vícenásobný útok.** Vrok zaútočí dvakrát: jednou zobákem a jednou pařaty.

**Zobák.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 10 (2k6 + 3).

**Pařaty.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 14 (2k10 + 3).

**Spory (obnovení 6).** Vrok ze sebe vypustí oblak jedovatých spor o poloměru 3 sáhy. Spory se rozšiřují kolem rohů. Každý tvor, který začne svůj tah v této oblasti, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 14, jinak se otráví. Když je cíl otrávený tímto způsobem, utrpí jedové zranění 5 (1k10) na začátku každého svého tahu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Vylitý flakónku svěcené vody na cíl pro něj také ukončí tento účinek.

**Ochromující pištění (1/den).** Vrok hrozně zapiští. Každý tvor do 4 sáhů od něj, který ho slyší a není démon, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 14, jinak je ochroben do konce vrokova příštího tahu.



## DIBLÍK

Diblíci jsou sotva stopu vysocí. Připomínají zmenšené elfy s tenoučkými křídly jako od vážky či motýla, lesklými jako jasné úsvit a světélku-jícími jako úplněk. Diblíci jsou zvědaví jako kočky a plaší jako srny. Jdou, kam chtejí. Rádi špehují cizí tvory a jen těžko potlačují vzrušení z okolí. Jejich nutkání se uvést a uzavřít přátelství je téměř zmáhající; ve vzdachu visí jen diblíkova obava ze zajetí nebo napadení. Ti, kdo putují přes mýtinku diblíků, je možná nikdy nespátrá, ale slyší občasné hihňání, vyjeknutí či povzdechnutí.

Diblíci se oblékají jako výlí princevové a princezny. Nosí hedvábné splývavé šaty a kabátce, které se třpytí jako měsíc na rybníku.

Někteří mají oblečení z žaludů, listů, kůry či kožešiny z drobných lesních zvířátek. Jsou velmi hrdí na své královské vzezření a září štěstím, když jim někdo pochválí jejich oděv.

**Kouzelný výlí národ.** Kvůli jejich přirozené schopnosti se zneviditelnit se diblíci objevují jen vzácně, pokud nechtějí být spatřeni. Ve Výlí divočině a v Materiální sféře v zimě vyrývají vzory na zamrzlé rybníky a v létě budí pupeny. Díky nim se květy třpytí letní rosohou a na podzim diblíci barví listy do ohnivých odstínů.

**Výlí prach.** Když diblíci létají viditelně, vine se za nimi déšť třpytivého prachu, který vypadá jako zářící ocas létavice. Říká se, že pouhá špetka výlího prachu dokáže propůjčit schopnost létat, beznadějně zmást tvorovi hlavu, nebo magicky uspat nepřátele. Jen diblíci umí používat svůj prach naplno, ale tyto výlí jsou neustále pronásledovány mágy a nestvůrami, jež se snaží nastudovat nebo si osvojit jejich moc.

**Dobrní šprýmaři.** I když příchozí návštěvníci vzbuzují zvědavost diblíků, jsou příliš plaší, aby se hněd zjevili. Pozorují návštěvníky z dálky a posuzují jejich povahu, nebo na ně zkouší různé neškodné triky a sledují jejich reakce. Diblíci například mohou svázat trpaslíkoví tkaničky u bot, vytvořit iluze podivných tvorů či pokladů, nebo pomocí tančících světel svést vetřelce z cesty. Pokud návštěvníci zareagují nepřátelsky, diblíci si od nich dají odstup. Zareagují-li návštěvníci dobrosrdečně, diblíci budou nejspíš odvážnější a přátelštější. Výlí se může dokonce ukázat a nabídnout „hostům“ doprovod po bezpečné trase, nebo je pozvat na drobnou, ale uspokojivou hostinu připravenou na jejich počest.

**Proti násilí.** Oproti svým výlím sestřenicím, poletuchám, diblíci odmítají zbraně a spíš uletí, než aby vstoupili do fyzického sporu s nepřítelem.



## DIBLÍK

*Dobrná výlí, neutrální dobro*

**Obranné číslo 15**

**Životy 1 (1k4 - 1)**

**Rychlosť 2 sáhy, létání 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
2 (-4)	20 (+5)	8 (-1)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

**Dovednosti** Nenápadnost +7, Vnímání +4

**Smysly** pasivní Vnímání 14

**Jazyky** sylvánština

**Nebezpečnost** 1/4 (50 ZK)

**Magické odolání.** Diblík má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Přirozené sesílání kouzel.** Diblíkova přirozená sesílání vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 12). Může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj jako surovinu vyžadují jen jeho výlí prach.

Libovolně: *druidovství*

1/den každé: *leť, najdi zlo a dobro, odhal myšlenky, proměň, přelud, rozptyl magii, spánek, tančící světla, zapletení, zmatek*

### AKCE

**Kvalitní neviditelnost.** Diblík se magicky zneviditelní, dokud neskončí jeho soustředění (jako by se soustředil na kouzlo). Vybavení, které diblík drží nebo má na sobě, se zneviditelní spolu s ním.

# DINOSAUŘI

Dinosauři, nebo behemoti, patří mezi nejstarší plazi ve světě. Masožraví dinosauři jsou divocí, teritoriální lovci. Býložraví dinosauři jsou méně agresivní, ale mohou zaútočit kvůli obraně svých mláďat, nebo když jsou vyrušeni či vylekáni.

Dinosaurů je mnoho velikostí a tvarů. Větší varianty mají často jednotvárné zbarvení, zatímco menší dinosauři mají pestré zbarvení podobně jako ptáci. Dinosauři putují drsnými a odloučenými oblastmi, kde lze narazit na humanoidy jen málokdy. Jde mimo jiné o vzdálené horské průsmyky, nepřístupné náhorní plošiny, tropické ostrovy a hluboké močály.

## ALLOSAURUS

Allosaurus je velmi velký, silný a rychlý masožravec. V otevřeném terénu umí dohonit téměř každou kořist a pak ji strhnout a rozsápat svými šerednými drápy.

## ANKYLOSAURUS

Tělo býložravého ankylosaura pokrývá tlustý krunýr, který ho chrání před predátory, spolu s palcovitým ocasem, jímž rozdává ničivé údery. Jisté varianty ankylosaura mají ostrnatý ocas, kterým způsobují bodné zranění místo drtivého.

## PLESIOSAURUS

Plesiosaurus je mořský dinosaurus, který pohybuje svým tělem pomocí silných ploutví. Je masožravý a agresivní a útočí na jakéhokoliv tvora, kterého potká. Jeho dlouhý, ohebný krk mu umožňuje otočit hlavou jakýkoliv směrem, aby se mohl silně zakousnout.

## PTERANODON

Tito létající ještěři mají rozpětí křídel 3 až 4 sáhy a obvykle se potápí za mořskou kořistí, i když jsou to oportunisté a zaútočí na jakéhokoliv tvora, který vypadá jedle. Pteranodon nemá žádné zuby. Místo nich používá svůj ostrý zobák k propichnutí kořisti, která je příliš velká na spolknutí jedním hitem.

## TRICERATOPS

Triceratops, jeden z nejagresivnějších z býložravých dinosaurů, má lebku, která se vzdouvá a utváří ochranný kostěný plát. Své velké rohy a hrozivou rychlosť využívá k nabodávání a udupání případných predátorů.

## TYRANOSAURUS REX

Tento obrovský masožravec terorizuje na svém území všechny ostatní tvory. Navzdory své velikosti a váze je rychlý běžec. Honí se za vším, o čem se domnívá, že by mohl sežrat, a je jen málo tvorů, které se nepokusí zhlnout celé. Zatímco tyranosaurus číhá na pořádnou kořist, živí se mršinou a jakýmkoliv menšími tvory, kteří se pokouší vrhnout na jeho jídlo a ukrást ho.



## ALLOSAURUS

*Velké zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)**

**Životy 51 (6k10 + 18)**

**Rychlosť 12 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

**Dovednosti** Vnímání +5

**Smysly** pasivní Vnímání 15

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Strhnutí.** Pohne-li se allosaurus aspoň 6 sáhů přímo k cíli a pak ho zasáhne drápy ve stejném tahu, cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 13, jinak je sražen k zemi. Je-li cíl sražen k zemi, allosaurus na něj může jednou zaútočit kousnutím jako bonusovou akci.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 15 (2k10 + 4).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 8 (1k8 + 4).

## ANKYLOSAURUS

*Obrovské zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)**

**Životy 68 (8k12 + 16)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

**Smysly** pasivní Vnímání 11

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 3 (700 ZK)

### AKCE

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 18 (4k6 + 4). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 14, jinak je sražen k zemi.



## PLESIOSAURUS

*Velké zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)**

**Životy 68 (8k10 + 24)**

**Rychlosť 4 sáhy, plavání 8 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	2 (-3)

**Dovednosti** Nenápadnost +4, Vnímání +3

**Smysly** pasivní Vnímání 13

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Zadržení dechu.** Plesiosaurus umí zadržet dech na 1 hodinu.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 14 (3k6 + 4).

## TRICERATOPS

*Obrovské zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)**

**Životy 95 (10k12 + 30)**

**Rychlosť 10 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

**Smysly** pasivní Vnímání 10

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Zadupávací zteč.** Pohne-li se triceratops aspoň 4 sáhy přímo k cíli a pak ho zasáhne nabodnutím na rohy ve stejném tahu, cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 13, jinak je sražen k zemi. Je-li cíl sražen k zemi, triceratops na něj může jednou zaútočit dupnutím jako bonusovou akci.

### AKCE

**Nabodnutí na rohy.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 24 (4k8 + 6).

**Dupnutí.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden ležící tvor. Zásah: Drtivé zranění 22 (3k10 + 6).

## PTERANODON

*Střední zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)**

**Životy 13 (3k8)**

**Rychlosť 2 sáhy, létání 12 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

**Dovednosti** Vnímání +1

**Smysly** pasivní Vnímání 11

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 1/4 (50 ZK)

**Oblet.** Pterodon nevyvolává příležitostný útok, když odletí z dosahu nepřítele.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (2k4 + 1).

## TYRANOSAURUS REX

*Obrovské zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)**

**Životy 136 (13k12 + 52)**

**Rychlosť 10 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	9 (-1)

**Dovednosti** Vnímání +4

**Smysly** pasivní Vnímání 14

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 8 (3 900 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Tyrannosaurus zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou ocasem. Nemůže zaútočit oběma útoky proti stejnemu cíli.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 33 (4k12 + 7). Je-li cílem Střední či menší tvor, je uchvácený (SO úniku je 17). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený a tyranosaurus nemůže kousnout jiný cíl.

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 20 (3k8 + 7).



## DIVOUS

Degenerovaní podzemní divousové bývali kdysi lidmi, ale uctívání mozkožroutů, jež provozovali po celé generace, co se toulali v Temných říších, je dálno přeměnilo v slepé, obludné kanibaly.

**Ponížení kultisté.** Říše mozkožroutů se kdysi rozpínala v mnoha světech a zotročovala nespoučet ras. Mezi nimi byly lidské kultury, jejichž velekněze si mozkomoři podrobili pomocí své záladné schopnosti ovládání mysli. Tito vůdci postupně obrátili víru svých stoupenců k illitydům, které uctívali jako rouhačská božstva.

Postupem času rituály těchto zotročených lidí vytvořily horlivé kanibalské kulty, které považovaly mozkožroutí pojídání mozku za svátost. Illitydi přikázali svým uctívacům, aby unášeli a obětovávali jiné vnímající tvory. Po sežrání mozků obětí dávali mozkožrouti bezvládná těla kultistům.

**Slepí lovci.** Když se vláda mozkožroutů rozpadla, jejich kulty čelily neustálým válkám od jejich nepřátel, od stejných tvorů, kteří kdysi bývali jejich oběti. Kulty utekly do domén illitydských bohů v Temných říších. Během generací strávených v říší bez světla se kultisté kvůli přežití naučili spoléhat na jiné smysly. Časem jejich oči odumřely a oční víčka se zalepila, takže zbyly jen zakryté oční důlky.

Sluch divouse se zbystřil a dokáže zachytit nejslabší kroky nebo šepot nesoucí se kamenými chodbami. Umí mluvit tóny, které jsou příliš nízké pro sluch většiny humanoidů. Pach potu, masa a krve vzbuzuje jeho hlad a umí podle něj stopovat jako lovecký pes. Aby divousové rozšířili své smysly, zanechávají na místech daleko od svých doupat krvavé stopy, kopy hnoje či vnitřnosti zabité kořisti. Když takovými oblastmi projdou vetřelci, vezmou odporný zápach s sebou a varují divouse o svém příchodu.

Pro většinu tvorů je slepotu obrovskou překážkou. Pro divouse s jeho ostatními posílenými smysly je nevidomost požehnání. Divouse nešálí vizuální iluze ani chybné vjemy. Když stopuje svou kořist, je nebojácný.

**Nekonečná válka.** Divousové stále uctívají mozkožrouty a slouží jim, kdykoliv je to možné. Také si vzpomínají na válku, do které byli zataženi v podzemí. Pro ně nikdy neskončila. Stále se vrací na povrch, aby unášeli zajatce pro své illitydské pány.

## DIVOUS

Střední humanoid (divous), neutrální zlo

Obranné číslo 11

Životy 11 (2k8 + 2)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	8 (-1)	6 (-2)

Dovednosti Atletika +5, Nenápadnost +3, Vnímání +3

Imunity vůči stavům slepý

Smysly mimožrakové vnímání 6 sáhů, nebo 2 sáhy, když je hluchý (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 13

Jazyky temnobecná řeč

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Oslepené smysly.** Když je divous hluchý a nemůže čichat, nemůže používat své mimožrakové vnímání.

**Bystrý sluch a čich.** Divous má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo čich.

**Kamenné maskování.** Divous má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání ve skalnatém terénu.

### AKCE

**Ostnatý kamenný kyj.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 5 (1k4 + 3) plus bodné zranění 2 (1k4).

# DRACI

Skuteční draci jsou okřídelení plazi pradávného rodu kmenu a s hrůzostrašnou mocí. Jsou známí a obávaní pro jejich predátorskou prohnanost a chamtvost. Nejstarší draci jsou považováni za jedny z nejmocnějších tvorů ve světě. Draci jsou také magičtí tvorové, jejichž přirozená moc zapříčinuje jejich obávaný dech a jiné nadpřirozené schopnosti.

Mnozí tvorové, včetně vyvern a dračích želv, mají dračí krev. Avšak skuteční draci spadají do dvou širokých kategorií barevných a kovových draků. Bílí, černí, modří, rudí a zelení draci jsou soběctví, zlí a všichni se jich bojí. Bronzoví, mědění, mosazní, stříbrní a zlatí draci jsou šlechetní, dobrí a vysoce uznávaní pro svoji moudrost.

Ačkoliv se jejich cíle a ideály zásadně liší, všichni skuteční draci dychtí po bohatství, hromadí hory mincí a sbírají drahokamy, šperky a kouzelné předměty. Draci s rozsáhlými hromadami nemají chuť je opouštět na dlouho a odvažují se ven jen kvůli hlídkování nebo jídlu.

Skuteční draci prochází čtyřmi odlišnými stádii života, od pokorných dráčat po prastaré draky, kteří se dožívají více než tisíce let. V té době už může být jejich moc nedostižná a jejich hromady pokladů mohou mít nevyčíslitelnou cenu.

## KATEGORIE DRAČÍHO VĚKU

Kategorie	Velikost	Věkové rozpětí
Dráče	Střední	5 či méně let
Mladý drak	Velká	6–100 let
Dospělý drak	Obrovská	101–800 let
Prastarý drak	Gigantická	801 či více let

## VARIANTA: DRACI JAKO PŘIROZENÍ SESILATELÉ KOUZEL

Draci jsou přirození magičtí tvorové, kteří při použití této varianty si mohou osvojit několik kouzel v průběhu stárnutí.

Mladý či starší drak může přirozeně sesílat počet kouzel rovných jeho opravě Charismatu. Každé kouzlo se dá seslat jednou za den, nejsou k němu potřeba suroviny a úroveň kouzla může být maximálně třetina drakové bezpečnosti (zaokrouhleno dolů). Drakův bonus k zásahu při útoku kouzlem je roven jeho zdatnostnímu bonusu + jeho oprava Charismatu. Drakův SO záchrany kouzla je roven 8 + jeho zdatnostní bonus + jeho oprava Charismatu.

## BAREVNÍ DRACI

Bílí, černí, modří, rudí a zelení draci představují zlou stranu dračího druhu. Barevní draci jsou agresivní, nezábraní a ješitní. Jsou to temní mudrci a mocní tyraňi, kterých se bojí všichni tvorové - včetně nich samých navzájem.

**Hnaní chamtvostí.** Barevní draci touží po pokladech a tato chamtvost je záminkou pro každý jejich plán či intriku. Domnívají se, že světové bohatství jim po právu patří a berou si ho bez ohledu na humanoidy a jiné tvory, kteří ho „ukradli“. Kopce minci, třpytivé drahokamy a kouzelné předměty dračího pokladu jsou legendou. Ale barevní draci nemají zájem obchodovat. Shromažďují bohatství jen kvůli tomu, aby ho měli.

**Domyšliví tvorové.** Barevné draky spojuje pocit nadřazenosti. Věří, že jsou nejmocnější a nejtichodnější ze všech smrtelných tvorů. Když interagují s jinými tvory, je to jen kvůli podpoře jejich vlastních zájmů. Domnívají se, že jejich svatým právem je vládnout a tato domněnka je základem osobnosti a pohledu na svět každého barevného draka. Pokoušet se zahanbit barevného draka je jako pokoušet se přesvědčit vítr, aby přestal foukat. Pro tyto tvory jsou humanoidi zvířata, která se hodí jen jako kořist nebo jako tažná zvířata a nezasluhují si vůbec žádný respekt.

**Nebezpečná doupata.** Dračí doupe slouží jako sídlo drakové moci a pokladnice pro jeho poklad. Díky své vrozené houževnatosti a snášenlivosti k drsným účinům prostředí si drak volí nebo staví své doupě ne jako příštěší, ale kvůli obraně. Upřednostňuje několik vchodů a východů a zabezpečení své hromady pokladů.

Doupata barevných draků jsou většinou ukryta na nebezpečných a vzdálených místech, kam se dostanou jen ti nejodvážnější smrtelníci. Černý drak může sídlit v srdci obrovského močálu, zatímco rudý drak může obývat kalderu aktivní sopky. Kromě přírodních obran svých doupat barevní draci používají magické strážce, pasti a servilní tvory k ochraně svých pokladů.

**Královna zlých draků.** Dračí královna Tiamat je hlavním božstvem zlých draků. Sídlí v Avernu, první vrstvě Devíti pekél. Jako nižší bůh má moc udělovat kouzla svým uctívacům, i když se o svou moc dělí nerada. Symbolizuje lakomství zlých draků. Domnívá se, že všechny poklady v multivesmíru budou jednoho dne její a jenom její.

Tiamat je gigantický drak, jehož pět hlav odraží podoby barevných draků, kteří ji uctívají — bílá, černá, modrá, rudá a zelená. Je postrachem na bojišti, schopným vyhladit celé armády při svými dechy, hrozivým sesíláním kouzel a děsivými drápy.

Tiamatin nejobávanější nepřítel je Platinový drak Bahamut, s nímž se dělí o víru draků. Pociťuje i zvláštní nepřátelství k Asmodeovi, který ji kdysi dávno zbabil vlády v Avernu a který dál omezuje její moc.





## PRASTARÝ BÍLÝ DRAK

Gigantický drak, chaotické zlo

Obranné číslo 20 (přirozená zbroj)

Životy 333 (18k20 + 144)

Rychlosť 8 sáhů, hrabání 8 sáhů, létání 16 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
26 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Záchranné hody Obr +6, Odl +14, Mdr +7, Cha +8

Dovednosti Nenápadnost +6, Vnímání +13

Imunity vůči zraněním chladná

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 23

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 20 (25 000 ZK)

**Chůze po ledu.** Drak se umí pohybovat a šplhat po ledových površích, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti. Navíc ho těžký terén, který se skládá z ledu či sněhu, nestojí dodatečný pohyb.

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 19 (2k10 + 8) plus chladné zranění 9 (2k8).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 15 (2k6 + 8).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 17 (2k8 + 8).

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle drakové volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 16, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Ledový dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechně ledový výšleh v kuželu 18 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 22. Když tvor neuspěje, utrpí chladné zranění 72 (16k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý tvor do 3 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 22, jinak utrpí drtivé zranění 15 (2k6 + 8) a je sražen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.

## DOSPĚLÝ BÍLÝ DRAK

Obrovský drak, chaotické zlo

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 200 (16k12 + 96)

Rychlosť 8 sáhů, hrabání 6 sáhů, létání 16 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)

Záchranné hody Obr +5, Odl +11, Mdr +6, Cha +6

Dovednosti Nenápadnost +5, Vnímání +11

Imunity vůči zraněním chladná

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 21

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 13 (10 000 ZK)

**Chůze po ledu.** Drak se umí pohybovat a šplhat po ledových površích, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti. Navíc ho těžký terén, který se skládá z ledu či sněhu, nestojí dodatečný pohyb.

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 17 (2k10 + 6) plus chladné zranění 4 (1k8).

## MLADÝ BÍLÝ DRAK

Velký drak, chaotické zlo

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 133 (14k10 + 56)

Rychlosť 8 sáhů, hrabání 4 sáhy, létání 16 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (-2)	11 (+0)	12 (+1)

Záchranné hody Obr +3, Odl +7, Mdr +3, Cha +4

Dovednosti Nenápadnost +3, Vnímání +6

Imunity vůči zraněním chladná

Smysly mimozrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 16

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 13 (2k6 + 6).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 15 (2k8 + 6).

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle drakové volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 14, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Ledový dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydychne ledový výšleh v kuželu 12 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 19. Když tvor neuspěje, utrpí chladné zranění 54 (12k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý tvor do 2 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 19, jinak utrpí drtivé zranění 13 (2k6 + 6) a je sražen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.

**Chůze po ledu.** Drak se umí pohybovat a šplhat po ledových površích, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti. Navíc ho těžký terén, který se skládá z ledu či sněhu, nestojí dodatečný pohyb.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 15 (2k10 + 4) plus chladné zranění 4 (1k8).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 11 (2k6 + 4).

**Ledový dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydychne ledový výšleh v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 15. Když tvor neuspěje, utrpí chladné zranění 45 (10k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## BÍLÝ DRAK

Bílí draci, nejmenší, nejméně inteligentní a nejvíce zvířecí ze všech barevných draků, sídlí v mrazivých končinách, přičemž dávají přednost arktickým oblastem či ledovým horám. Jsou to zlomyslní, krutí plazi, které žene hlad a chamtivost.

Bílý drak má divoké oči, hladký profil a páteřní hřebínek. Šupiny bílého dráče se lesknou čistě bíle. Jak drak stárne, jeho lesk mizí a některé z jeho šupin začínají tmavnout, takže ve stáří má světlemodré a světle šedé skvrny. Toto vzorování pomáhá drakovi zapadnout do říší ledu a kamene, v nichž loví, a vytratit se z dohledu, když se vznese na obláčnou oblohu.

**Primitivní a pomstychtivý.** Bílí draci postrádají mazanost a taktiku většiny ostatních draků. Ale jejich zvířecí povaha z nich dělá nejlepší lovce ze všech draků, mimorádně zaměřené na přežití a zabíjení nepřátel. Bílý drak jí jen zmražené jídlo. Požárá tvory zabité jeho dechem, dokud jsou ještě strnulí a chladní. Zbylé zabité obaluje ledem, nebo je pohřbívá ve sněhu poblíž svého doupěte. Nalezení takové spižírny je dobrým znamením, že poblíž žije bílý drak.

Bílý drak si také uchovává těla svých největších nepřátel jako trofeje. Zmražuje jejich mrtvoly, aby se na ně mohl dívat a mít škodolibou radost. Pozůstatky obrů, remorázů a ostatních draků mají v doupěti bílého draka často významné umístění jako varování pro větřelce.

I když jsou bílí draci nepříliš inteligentní, mají znamenitou paměť. Pamatují si každé pohrdání a porážku a jsou proslulí zlovolnými krevními mstami proti tvorům, jež je urazili. To často zahrnuje stříbrné draky,

kteréž obývají stejná teritoria jako bílí. Bílí draci umí mluvit, jako to umí všichni draci, ale mluví jen zřídka, pokud k tomu nejsou dohánáni.

**Osamělé nestvůry.** Bílí draci se vyhýbají všem ostatním drakům, kromě bílých draků opačného pohlaví. I tehdy, když se vyhledají kvůli páření, spolu setrvají jen po nezbytný čas zplození potomka a pak opět uletí do odloučení.

Bílí draci nestrpí soupeře v okolí svého doupěte. Výsledkem čehož je, že bílý drak útočí na ostatní tvory bez zámkyně. Vidí je jako příliš slabé, nebo příliš silné pro přežití. Jediní tvorové, kteří obvykle slouží bílému drakovi, jsou inteligentní humanoidi, kteří projevují dobytek sily k utišení drakova hněvu, a umí snášet stálé, pravidelné ztráty v důsledku jeho hladu. To zahrnuje koboldy, kteří uctívají draky a kteří se běžně nachází v jejich doupatech.

Mocní tvorové občas mohou získat poslušnost bílého draka ukázkou fyzické či magické sily. Mraziv obři někdy vyzývají bílé draky, aby prokázali svou sílu a zlepšili své postavení v klanu, ale jejich popraskané kosti se povalují v mnohem doupěti bílého draka. Avšak bílý drak poražený mrazivým obrem se zpravidla stává jeho služebníkem a přijímá převahu nadřízeného tvora na oplátku za uplatňování své nadvlády nad ostatními tvory, kteří obrovi slouží, nebo mu vzdorují.

**Poklad pod ledem.** Bílí draci milují studenou jiskru ledu a poklad s podobnými vlastnostmi, zejména diamanty. Ale hromady pokladů bílých draků v jejich vzdáleném arktickém podnebí obsahují častěji spíš mroží a mamutí kly, kosticové sochy, kýlové figury z lodí, kožešiny a kouzelné předměty získané od přespříliš odvážných dobrodruhů.

Po celém doupěti bílého draka se válí volně poházené mince a drahokamy a třpytí se jako hvězdy, když na ně dopadá světlo. Větší poklady a truhly jsou pokryté vrstvami jinovatky z dechu bílého draka a jsou uloženy v bezpečí pod vrstvami průsvitného ledu. Drakova velká síla mu umožňuje se snadno dostat ke svému bohatství, zatímco nižší tvorové musí strávit hodiny odsekáváním nebo rozpouštěním ledu, aby se dostali k drakově hlavní hromadě.

Bezvadná paměť bílého draka způsobuje, že si pamatuje, jak přišel ke každé minci, drahokamu a kouzelnému předmětu ve své hromadě a každý předmět si spojuje s jistým vítězstvím. Bílé draky je nechvalně obtížné podplatit, protože každá nabídka pokladu se bere jako urážka jejich schopnosti zabít tvora, který nabídku učinil, a pokladu se prostě zmocnit.

## DOUPĚ BÍLÉHO DRAKA

Bílí draci obývají ledové jeskyně a hluboké podzemní místo daleko od slunce. Mají rádi vysokohorská údolí přístupná jen letecky, jeskyně ve stěnách srázů a spletité ledové jeskyně v ledovcích. Bílí draci milují vertikální výšky v jeskyních. Vyletět ke stropu a zavěsit se na něj jako netopýři, nebo sjet dolů ledovcovou štěrbinou.

Legendární přirozená magie bílého draka zvětšuje chlad v oblasti kolem jeho doupěte. Horské jeskyně rychle zamrzou přítomností bílého draka. Bílý drak dokáže často rozpoznat větřelce podle změny tónu kvílení větru ve svém doupěti.

## BÍLÉ DRÁČE

Střední drak, chaotické zlo

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Životy 32 (5k8 + 10)

Rychlosť 6 sáhů, hrabání 3 sáhy, létání 12 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (-3)	10 (+0)	11 (+0)

Záchranné hody Obr +2, Odl +4, Mdr +2, Cha +4

Dovednosti Nenápadnost +2, Vnímání +4

Imunity vůči zraněním chladná

Smysly mimozrakové vnímání 2 sáhy, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky dračí řeč

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

## AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízkou zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k10 + 2) plus chladné zranění 2 (1k4).

**Ledový dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechne ledový výšlech krup v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 12. Když tvor neuspěje, utrpí chladné zranění 22 (5k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Bílý drak odpočívá na vysokých ledových římsách a srázech ve svém doupěti. Okolní podlaha je marasitem rozbitého ledu a kamení, skrytých jam a kluzkých svahů. Když se nepřátelé snaží pohnout kupředu, drak létá z bidla na bidlo a ničí je svým ledovým dechem.

### AKCE DOUPĚTE

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

- Ledová mlha vyplní kouli o poloměru 4 sáhy se středem v bodě, který drak vidí do 24 sáhů od sebe. Koule se rozšiřuje kolem rohů a její oblast je hustě zahalená. Když se mlha objeví, každý tvor v ní si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 10. Když tvor neuspěje, utrpí ledové zranění 10 (3k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Tvor, který v mlze skončí svůj tah, utrpí chladné zranění 10 (3k6). Silný vítr (o rychlosti aspoň 20 mil za hodinu) rozfouká mlhu za 1 kolo. Jinak mlha vydrží, dokud drak nepoužije svou akci doupěte znova, nebo dokud drak nezemře.
- Ze stropu spadnou rozeklané ledové úlomky a praští až tři tvory pod ním, které drak vidí do 24 sáhů od sebe. Drak si hodí na jeden útok na dálku (+7 k zásahu) proti každému cíli. Při zásahu cíl utrpí bodné zranění 10 (3k6).
- Drak vytvoří neprůsvitnou ledovou zeď na pevném povrchu, který vidí do 24 sáhů od sebe. Zeď může být až 6 sáhů dlouhá, 6 sáhů vysoká a 1 stopu tlustá. Když se zeď objeví, každý tvor v její oblasti je odtlačen 1 sáh mimo prostor zdi na jednu ze stran, kterou si tvor zvolí. Každý dvousáhový panel zdi má OČ 10, 30 životů, zranitelnost vůči ohnivému zranění a imunitu vůči chladnému, jedovému, kyselinovému, nekrotickému a psychickému zranění. Zeď zmizí, když drak použije tuto akci doupěte znova, nebo když drak umře.

### REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Region obsahující doupě legendárního bílého draka je deformovaný drakovou magií, což vytvoří jeden či více z následujících účinků:

- Chladná mlha slabě zahalí zemi do 6 mil od drakova doupěte.
- Mrznoucí srážky padají do 6 mil od drakova doupěte a občas utvoří vánici, když drak odpočívá
- Ledové zdi blokují oblasti v drakově doupěti. Každá zeď je 6 coulů tlustá a dvousáhový panel má OČ 5, 15 životů, zranitelnost vůči ohnivému zranění a imunitu vůči chladnému, jedovému, kyselinovému, nekrotickému a psychickému zranění.

Pokud si drak přeje pohnout přes zeď, může to udělat, aniž by ho to zpomalilo. Panel zdi, přes který se drak pohně, se ale zničí.

Pokud drak umře, mlha a srážky odezní během 1 dne. Ledové zdi roztají během 1k10 dní.



## PRASTARÝ ČERNÝ DRAK

Gigantický drak, chaotické зло

Obranné číslo 22 (přirozená zbroj)

Životy 367 (21k20 + 147)

Rychlosť 8 sáhů, létanie 16 sáhů, plavanie 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Záchranné hodby Obr +9, Odl +14, Mdr +9, Cha +11

Dovednosti Nenápadnosť +9, Vnímání +16

Imunity vůči zraněním kyselinová

Smysly mimožrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24

sáhů, pasivní Vnímání 26

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 21 (27 500 ZK)

**Obojživelník.** Drak může dýchat vzduch a vodu.

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +15 k zásahu, dosah 3 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 19 (2k10 + 8) plus kyselinové zranění 9 (2k8).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +15 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 15 (2k6 + 8).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +15 k zásahu, dosah 4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 17 (2k8 + 8).

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle drakové volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 19, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Kyselinový dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechně kyselinu v 18 sáhů dlouhé a 2 sáhy široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 22. Když tvor neuspěje, utrpí kyselinové zranění 67 (15k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý tvor do 3 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 23, jinak utrpí drtivé zranění 15 (2k6 + 8) a je sražen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.

## DOSPĚLÝ ČERNÝ DRAK

Obrovský drak, chaotické zlo

Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)

Životy 195 (17k12 + 85)

Rychlosť 8 sáhů, létání 16 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Záchranné hody Obr +7, Odl +10, Mdr +6, Cha +8

Dovednosti Nenápadnost +7, Vnímání +11

Imunity vůči zraněním kyselinová

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 21

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 14 (11 500 ZK)

**Obojživelník.** Drak může dýchat vzduch a vodu.

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 17 (2k10 + 6) plus kyselinové zranění 4 (1k8).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 13 (2k6 + 6).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 15 (2k8 + 6).

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle drakové volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 16, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Kyselinový dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechně kyselinu v 12 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 18. Když tvor neuspěje, utrpí kyselinové zranění 54 (12k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý tvor do 2 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 19, jinak utrpí drtivé zranění 13 (2k6 + 6) a je sražen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.

## MLADÝ ČERNÝ DRAK

Velký drak, chaotické zlo

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 127 (15k10 + 45)

Rychlosť 8 sáhů, létání 16 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Záchranné hody Obr +5, Odl +6, Mdr +3, Cha +5

Dovednosti Nenápadnost +5, Vnímání +6

Imunity vůči zraněním kyselinová

Smysly mimozrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 16

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

**Obojživelník.** Drak může dýchat vzduch a vodu.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 15 (2k10 + 4) plus kyselinové zranění 4 (1k8).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 11 (2k6 + 4).

**Kyselinový dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechně kyselinu v 6 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 14. Když tvor neuspěje, utrpí kyselinové zranění 49 (11k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## ČERNÉ DRÁČE

Střední drak, chaotické zlo

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 33 (6k8 + 6)

Rychlosť 6 sáhů, létání 12 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Záchranné hody Obr +4, Odl +3, Mdr +2, Cha +3

Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +4

Imunity vůči zraněním kyselinová

Smysly mimozrakové vnímání 2 sáhy, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky dračí řeč

Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

**Obojživelník.** Drak může dýchat vzduch a vodu.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k10 + 2) plus kyselinové zranění 2 (1k4).

**Kyselinový dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechně kyselinu v 3 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 11. Když tvor neuspěje, utrpí kyselinové zranění 22 (5k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## ČERNÝ DRAK

Černý drak, nejrozmrzelejší a nejodpornější z barevných draků, sbírá pozůstatky a poklady zabitych osob. Tito draci sledují s odporem, když se slabým daří, a libují si v hroucení humanoidních království. Vytváří si domovy v smrdutých močálech a rozpadajících se rozvalinách, kde kdysi stávala království.

Tvář černého draka svými hlubokými očními důlkami a širokými nozdrami připomíná lebku. Jeho zakřivené, článkovité rohy mají u kořene kostěnou barvu, která postupně tmavne až k mrtvolně černé u špičky.

Jak černý drak stárne, maso kolem jeho rohů a lících kostí se kazí, jako by ho požrala kyselina a zůstávají jen tenké vrstvy kůže, které umocňují jeho kosterní vzhled. Hlava černého draka je pojmenovaná bodci a rohy. Jeho jazyk je plochý s rozeklanou špičkou, slinatující hlen, jehož kyselinový pach se mísí s drakovým páchem hnijících rostlin a hnilobné vody.

Když se černý drak vylíhne, má leskle černé šupiny. Jak stárne, jeho šupiny jsou stálé tlustší a matnější, což mu pomáhá zapadnout do mokřin a rozvalin, jež jsou jeho domovem.

**Brutální a krutí.** Všichni barevní draci jsou zlí, ale černí draci se vyjímají svou sadistickou povahou. Černý drak miluje pohled na kořist žebrající o milost a často nabízí iluzi odkladu nebo úniku, než se svými nepřáteli skončuje.

Černý drak útočí nejprve na nejslabší nepřátele a zajišťuje si rychlé a brutální vítězství, které zvyšuje jeho ego a dění jeho zbývající protivníky. Na pokraji porážky udělá černý drak všechno pro to, aby se zachránil, ale raději přijme smrt, než aby dopustil, že si ho podrobí jiný tvor.

**Nepřatelé a služebníci.** Černí draci nesnáší a straší jiné draky. Sledují z dálky dračí rivaly a vyhledávají příležitosti k zabití slabších draků a vyhnutí se silnějším. Když černého draka ohrožuje silnější drak, opustí své doupě a vyhledá nové teritorium.

Zlí ještěrci uctívají černé draky a slouží jím. Přepadají osady humanoidů a berou poklady a jídlo, aby je darovali jako hold a podél hranic území svého dračího pána staví surové dračí podobizny.

Zlovolný vliv černého draka může také způsobit samovolné stvoření tlejících valivců, kteří vyhledávají a zabíjejí dobré tvory přicházející k drakovu doupěti.

Koboldi zamordují doupata mnoha černých draků jako hmyz. Stávají se krutými jako jejich temní páni. Často mučí a oslabují zajatce kousanci stonožek a ostny škorpionů a následně je dodávají k nasycení drakova hladu.

**Starodávné bohatství.** Drakové hromady pokladů a kouzelných předmětů z rozpadlých říší a dobytých království mu připomínají jeho velikost. Čím více civilizací černý drak přečká, tím oprávněněji se cítí uzmout pro sebe bohatství současných civilizací.

## DOUPĚ ČERNÉHO DRAKA

Černí draci dlí v močálech na roztroupených okrajích civilizace. Doupětem černého draka je chmurná jeskyně, sluj nebo aspoň z části zaplavená zřícenina, která nabízí túně, kde drak odpočívá a kde mohou kvasit jeho oběti. V doupěti se válí kyselinou ožrané kosti

dřívějších obětí a zdechliny plné much z nedávno zabitých tvorů, na které shlíží rozpadající se sochy. Doupě je zamorené stonožkami, škorpiony a hady a puchem smrti a rozkladu.

## AKCE DOUPĚTE

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

- Vodní túně, které drak vidí do 24 sáhů od něj, se vyvalí mohutným proudem. Každý tvor na zemi do 4 sáhů od takové túně musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 15, jinak je přitažen až 4 sáhy do vody a sražen k zemi.
- Oblak hemžícího se hmyzu naplní kouli o poloměru 4 sáhy se středem v bodě, který drak zvolí do 24 sáhů od sebe. Oblak se rozšiřuje kolem rohů a vydrží, dokud ho drak nezruší jako akci, nepoužije tuto akci doupěte znova, nebo neumře. Oblak je slabě zahalený. Když se oblak objeví, každý tvor v něm si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 15. Když tvor neuspěje, utrpí bodné zranění 10 (3k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Tvor, který v oblaku skončí svůj tah, utrpí bodné zranění 10 (3k6).
- Z bodu, který drak zvolí do 24 sáhů od sebe, se rozšíří magická tma a vyplní kouli o poloměru 3 sáhy, dokud ji drak nezruší jako akci, nepoužije tuto akci doupěte znova, nebo neumře. Tma se rozšiřuje kolem rohů. Tvor s viděním ve tmě nevidí skrz tuto tmu a nemagické světlo jí nedokáže osvítit. Pokud se oblast účinku překrývá s oblastí světla vytvořeného kouzlem 2. či nižší úrovně, pak kouzlo, které ho vytvořilo, se rozptýlí.

## REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Region obsahující doupě legendárního černého draka je deformovaný drakovou magií, což vytvoří jeden či více z následujících účinků:

- Zemi do 6 mil od doupěte trvá přejít dvakrát déle, než obvykle, neboť v ní vyrostou husté a spletité rostliny a močály jsou plné páchnoucího kalu.
- Vodní zdroje do 1 míle od doupěte jsou nadpřirozeně znečištěné. Drakovi nepřátele, kteří se napijí takové vody, ji vyzvrací do několika minut.
- Zemi do 6 mil od doupěte lehce zahaluje mlha.

Pokud drak umře, rostlinstvo zůstane, jak vyrostlo, ale ostatní účinky odezní během 1k10 dní.



## PRASTARÝ MODRÝ DRAK

Gigantický drak, chaotické зло

Obranné číslo 22 (přirozená zbroj)

Životy 481 (26k20 + 208)

Rychlosť 8 sáhů, hrabání 8 sáhů, létání 16 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Záchranné hody Obr +7, Odl +15, Mdr +10, Cha +12

Dovednosti Nenápadnost +7, Vnímání +17

Imunity vůči zraněním blesková

Smysly mimožrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 27

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 23 (50 000 ZK)

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +16 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 20 (2k10 + 9) plus bleskové zranění 11 (2k10).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +16 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 16 (2k6 + 9).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +16 k zásahu, dosah 4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 18 (2k8 + 9).

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle drakové volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 20, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Bleskový dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydchnut blesk v 24 sáhů dlouhé a 2 sáhy široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 23. Když tvor neuspěje, utrpí bleskové zranění 88 (16k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý tvor do 3 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 24, jinak utrpí drtivé zranění 16 (2k6 + 9) a je sražen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.

## DOSPĚLÝ MODRÝ DRAK

Obrovský drak, zákonné zlo

Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)

Životy 225 (18k12 + 108)

Rychlosť 8 sáhů, hrabání 6 sáhů, létání 16 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Záchranné hody Obr +5, Odl +11, Mdr +7, Cha +9

Dovednosti Nenápadnost +5, Vnímání +12

Imunity vůči zraněním blesková

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 22

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 16 (15 000 ZK)

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +12 k zásahu, dosah 2 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 18 (2k10 + 7) plus bleskové zranění 5 (1k10).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +12 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 14 (2k6 + 7).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +12 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 16 (2k8 + 7).

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle drakové volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 17, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Bleskový dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechne blesk v 18 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 19. Když tvor neuspěje, utrpí bleskové zranění 66 (12k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý tvor do 2 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 20, jinak utrpí drtivé zranění 14 (2k6 + 7) a je sražen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.

## MLADÝ MODRÝ DRAK

Velký drak, zákonné zlo

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 152 (16k10 + 64)

Rychlosť 8 sáhů, hrabání 4 sáhy, létání 16 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Záchranné hody Obr +4, Odl +8, Mdr +5, Cha +7

Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +9

Imunity vůči zraněním blesková

Smysly mimozrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 19

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 9 (5 000 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 16 (2k10 + 5) plus bleskové zranění 5 (1k10).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 12 (2k6 + 5).

**Bleskový dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechne blesk v 12 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 16. Když tvor neuspěje, utrpí bleskové zranění 55 (10k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## MODRÉ DRÁČE

Střední drak, zákonné zlo

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 52 (8k8 + 16)

Rychlosť 6 sáhů, hrabání 3 sáhy, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Záchranné hody Obr +2, Odl +4, Mdr +2, Cha +4

Dovednosti Nenápadnost +2, Vnímání +4

Imunity vůči zraněním blesková

Smysly mimozrakové vnímání 2 sáhy, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky dračí řeč

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (1k10 + 3) plus bleskové zranění 3 (1k6).

**Bleskový dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechne blesk v 6 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 12. Když tvor neuspěje, utrpí bleskové zranění 22 (4k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## MODRÝ DRAK

Modrý draci, ještětní a teritoriální, se vznáší na nebi nad pouštěmi, živí se karavanami a plení stáda a osady v zelenajících se zemích mimo dosah pouště. Tyto draky lze nalézt i v suchých stepích, vyprahlých neúrodných krajinách a na skalnatých pobřežích. Střeží svá teritoria před všemi případnými konkurenty, zejména mosaznými draky.

Modrého draka lze poznat podle jeho výrazně varhánkovitých uší a ohromného vyvýšeného rohu na tupé hlavě. Řady bodců mu vystupují z nozder směrem dozadu a lemuje jeho obočí, a má jich trs na jeho vyčnívající spodní čelisti.

Šupiny modrého draka se liší v barvě od perleťově blankytne po tmavě indigovou modř, vyleštěné pouštěními písky do blyštvě lesklých. Jak drak stárne, jeho šupiny tloustnou a tvrdnou a jeho kůže bzučí a praská statickou elektřinou. Tyto efekty zintenzivní, když je drak naštvaný nebo připravený k útoku, a voní ozónem a prašným ovzduším.

**Domysliví a vražední.** Modrý drak nestrpí žádnou poznámku či náznak, že je slabý nebo podřadný. Má velké potěšení z prosazování převahy své moci nad humanoidy a nižšími tvory.

Je trpělivý a systematický válečník. Když bojuje za svých vlastních podmínek, souboj se promění v rozsáhlou záležitost hodin, či dokonce dní, kdy vypálí z dálky salvy blesků a pak odlétně notně daleko mimo dosah poškození a vyčkává, aby opět zaútočil.

**Pouštní predátoři.** I když modrý draci občas pro zahnání velkého hladu žerou kaktusy a jiné pouštní rostlinky, jsou to masožravci. Dávají přednost stádu zvířat, které si uvaří svým bleskovým dechem, než se hltavě nacpou. Jejich stravovací návyky z nich dělají obrovskou hrozbu pro pouštní karavany a kočovné kmeny, kteří se pro drakovo oko stávají příhodnými kolekcemi jídla a pokladu.

Když modrý drak loví, zahrabe se do pouštního píska, že nad povrch vycuhuje jen jeho roh na nose, který se jeví jako kamenný výchoz. Když se kořist přiblíží, drak povstane a otřepe ze svých křídel písek jako lavinu a zaútočí.

**Vladaři a poskoci.** Modrý draci prahnu po cenných a talentovaných tvorech, jejichž služba zesiluje jejich pocit nadřazenosti. Bardí, mudrci, umělci, kouzelníci a vrazi se mohou stát cennými agenty modrého draka. Ten své věrné služebníky štědře odměňuje.

Modrý drak udržuje své doupě v utajení a dobře chráněné a nemají do něj umožněn vstup ani nejdůvěryhodnější služebníci, až na vzácné výjimky. Podněcuje ankhegy, obří škorpony a ostatní pouštní tvory, aby se zabydleli poblíž jeho doupěte pro dodatečnou ochranu. Starší modrý draci někdy vábí vzdušné elementály a jiné tvory, aby jim sloužili.

**Hromady drahokamů.** I když modrý draci sbírají vše, co vypadá hodnotně, milují hlavně drahokamy. Protože modrou považují za nejušlechtilejší a nejkrásnější barvu, dychtí po safírech a protěžují šperky a kouzelné předměty osazené těmito drahokamy.

Modrý draci zahrabávají své nejhodnotnější poklady hluboko v píska a nad skrytými dírami viditelně rozsvájí méně hodnotné cetky, aby potrestali a eliminovali případné zloděje.

## DOUPĚ MODRÉHO DRAKA

Modrý draci si dělají svá doupata na pustých místech. Svým bleskovým dechem a hrabáním si pod pískem tesají krystalizované jeskyně a tunely.

Kolem doupěte legendárního modrého draka zuří bouřka, doupě odvětrávají úzké komíny lemované lesklým pískem a všichni se snaží vyhnout smrtícím skrytým díram, jež jsou drakovou první linií obrany.

Modrý drak zhroudí jeskyně, které tvoří jeho doupě, je-li doupě napadeno. Pak se drak vyhrabe ven a nechá útočníky, aby se rozdrtili a udusili. Když se později vrátí, posbírá svůj majetek — spolu s majetkem mrtvých větřelců.

### AKCE DOUPĚTE

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

- Nad jedním tvorem, kterého drak vidí do 24 sáhů od sebe, se zhroudí část stropu. Tvor musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 15, jinak utrpí drtivé zranění 10 (3k6) a je sražen k zemi a pořben. Pohřbený cíl je zadržený a nemůže dýchat ani vstát. Tvor si může jako akci hodit na ověření Síly se SO 10 a při úspěchu ukončí svůj pohřbený stav.
- V kouli o poloměru 4 sáhy se středem v bodě, který drak vidí do 24 sáhů od sebe, se rozvíří oblak písku. Oblak se rozšíruje kolem rohů. Každý tvor v oblaku musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak oslepne na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.
- Mezi dvěma pevnými povrhy doupěte, které drak vidí, proletí oblouk blesků tvořící 1 sáh širokou dráhu. Povrhy musí být do 24 sáhů od draka a do 24 sáhů od sebe. Každý tvor v dráze musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 15, jinak utrpí bleskové zranění 10 (3k6).

### REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Region obsahující doupě legendárního modrého draka je deformovaný drakovou magií, což vytvoří jeden či více z následujících účinků:

- Do 6 mil od doupěte zuří bouřka.
- Zemí do 6 mil od doupěte se potulují prašní d'ábli. Prašný d'ábel má statistiky vzdušného elementála, ale neumí létat, má rychlosť 10 sáhů a Inteligenci a Charisma 1 (-5).
- V drakově doupěti a kolem něj se utvoří skryté díry. Díry se dá všimnout z bezpečné vzdálenosti úspěšným ověřením Moudrosti (Vnímání) se SO 20. Jinak první tvor, který stoupne na tenkou krustu pokrývající díru, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 15, jinak spadne 1k6 × 2 sáhů do jámy.

Pokud drak umře, prašní d'áblové zmizí okamžitě a bouřka odezní během 1k10 dní. Díry zůstanou, kde jsou.

## PRASTARÝ RUDÝ DRAK

Gigantický drak, chaotické zlo

Obranné číslo 22 (přirozená zbroj)

Životy 546 (28k20 + 252)

Rychlosť 8 sáhů, létanie 16 sáhů, šplhání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Záchranné hodby Obr +7, Odl +16, Mdr +9, Cha +13

Dovednosti Nenápadnost +7, Vnímání +16

Imunity vůči zraněním ohniv

Smysly mimožrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 26

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 24 (62 000 ZK)

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezrení. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +17 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 21 (2k10 + 10) plus ohnivé zranění 14 (4k6).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +17 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 17 (2k6 + 10).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +17 k zásahu, dosah 4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 19 (2k8 + 10).

**Strašlivé vzezrení.** Každý tvor dle drakové volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 21, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezrení imunní 24 hodin.

**Ohnivý dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechně oheň v kuželu 18 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 24. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 91 (26k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý tvor do 3 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 25, jinak utrpí drtivé zranění 17 (2k6 + 10) a je sražen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.



## DOSPĚLÝ RUDÝ DRAK

Obrovský drak, chaotické зло

Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)

Životy 256 (19k12 + 133)

Rychlosť 8 sáhů, létání 16 sáhů, šplhání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Záchranné hody Obr +6, Odl +13, Mdr +7, Cha +11

Dovednosti Nenápadnost +6, Vnímání +13

Imunity vůči zraněním ohnivá

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 23

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 17 (18 000 ZK)

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 19 (2k10 + 8) plus ohnivé zranění 7 (2k6).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 15 (2k6 + 8).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 17 (2k8 + 8).

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle drakové volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 19, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Ognivý dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechne oheň v kuželu 12 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 21. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 63 (18k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý tvor do 2 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 22, jinak utrpí drtivé zranění 15 (2k6 + 8) a je sražen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.

## MLADÝ RUDÝ DRAK

Velký drak, chaotické зло

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 178 (17k10 + 85)

Rychlosť 8 sáhů, létání 16 sáhů, šplhání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Záchranné hody Obr +4, Odl +9, Mdr +4, Cha +8

Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +8

Imunity vůči zraněním ohnivá

Smysly mimozrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 18

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 10 (5 900 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 17 (2k10 + 6) plus ohnivé zranění 3 (1k6).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 13 (2k6 + 6).

**Ognivý dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechne oheň v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 17. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 56 (16k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## RUDÉ DRÁČE

Střední drak, chaotické зло

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 75 (10k8 + 30)

Rychlosť 6 sáhů, létání 12 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Záchranné hody Obr +2, Odl +5, Mdr +2, Cha +4

Dovednosti Nenápadnost +2, Vnímání +4

Imunity vůči zraněním ohnivá

Smysly mimozrakové vnímání 2 sáhy, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky dračí řeč

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 9 (1k10 + 4) plus ohnivé zranění 3 (1k6).

**Ognivý dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechne oheň v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 13. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 24 (7k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## RUDÝ DRAK

Rudí draci, nejchamтивější ze skutečných draků, se neúnavně snaží zvětšit své hromady pokladů. Jsou výjimečně ještění, dokonce i na draky, a jejich domýšlivost se odráží na jejich pyšném chování a pohrdáním ostatními tvory.

Rudého draka obklopuje pach síry a pemzy. Jeho siluetu charakterizují rohy do šípu a páteřní límec. Z jeho zobákovitých nosních otvorů se neustále kouří a v jeho očích tančí plamínky, když je rozlomený. Jeho křídla jsou nejdelší z barevných draků a podél zadního okraje mají modročerné odstíny, které připomínají do modra ohněm kalený kov.

Šupiny mláděte rudého draka jsou světlé a leskle šarlatové. Jak drak stárne, mění se v matné, tmavějí červené, tloustrou a stávají se tvrdé jako kov. Jeho panenky také věkem blednou a nejstarší rudí draci mají oči, které připomínají žhavé lávové koule.

**Páni hor.** Rudí draci mají rádi horský terén, neúrodnou půdu a jakoukolijinou lokalitu, kde mohou vysoko tráhnout a dohlížet na své panství. Jejich zalíbení v horách je občas přivádí do konfliktu s měděnými draky, kteří sídlí v kopcích.

**Arogantní tyraní.** Když jsou rudí draci rozlomení, ničivě se rozlítí a jednají impulzivně. Jsou tak divocí a mstiví, že mnoho kultur je považuje za archetypálního zlého draka.

Žádný jiný drak se neblíží aroganci rudého draka. Tito tvorové se považují za krále a císaře a zbytek draků vidí jako druhořadé. Věří, že je Tiamat vyvolila, aby vládli jejím jménem a svět a každého tvora v něm berou jako své, jimž mohou velet.

**Postavení a otroci.** Rudí draci jsou sveřepě teritoriální a izolacionističtí. Ale touží vědět o událostech v širším světě a využívají nižší tvory jako informátory, posly a špehy. Nejvíce je zajímají novinky o ostatních růdých dracích, se kterými neustále soupeří o postavení.

Když rudý drak potřebuje služebníky, požaduje oddanost od chaoticky zlých humanoidů. Pokud se mu oddanosti nedostává, zabijí vůdce kmene a vyhlašuje panství nad přeživšími. Tvorové sloužící rudému drakovi žijí v neustálém strachu, že se mu znělší a budou upečeni a sezráni. Většinu svého času tráví pochlebováním, aby zůstali naživu.

**Posedlí sběratele.** Rudí draci si nade vše cení bohatství a jejich hromady pokladů jsou legendární. Touží po čemkoliv s peněžní hodnotou a často umí letmým pohledem určit hodnotu tretky na měďák přesně. Rudý drak má zvláštní zalíbení v pokladech získaných od mocných nepřátel, jež zabil. Takový poklad vystavuje, aby prokázal svou nadřazenost.

Rudý drak zná hodnotu a původ každého předmětu ve svém pokladu, včetně polohy každého předmětu. Umí si všimnout, že chybí byť jediná mince, což podnítí jeho zuřivost a zloděje vystopuje a bez slitování zabije. Nemůže-li zloděje najít, začne běsnit. Zpustoší města a vesnice, aby ukojil svůj hněv.

## DOUPĚ RUDÉHO DRAKA

Rudí draci sídlí ve vysokých horách či kopcích, v jeskyních pod zasněženými vrcholy, nebo v hlubokých síních opuštěných dolů a trpasličích pevností. Nejvíce si

cení jeskyní se sopečnou nebo geotermální aktivitou, jež vytváří nástrahy, které překáží vetřelcům, a v nichž spalující žár a sopečné plyny omývají draka, když spí.

Protože má rudý drak svůj poklad dobře chráněný hluboko v doupěti, tráví mimo horu stejně množství času jako v ní. Velké výšiny světa jsou pro něj trůnem, ze kterého může dohlížet na všechno, co má pod kontrolou — a širší svět, který se snaží ovládnout.

Po celém komplexu doupěte sluhové vztyčují pomníky drakové moci, které vypráví ponurý příběh o jeho životě, o nepřátelích, jež zabil, a národech, jež si podmanil.

## AKCE DOUPĚTE

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

- Z bodu na zemi, který drak vidí do 24 sáhů od sebe, vytryskne magma a vytvoří 4 sáhy vysoký gejzír o poloměru 1 sáh. Každý tvar v oblasti gejzíru si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 15. Když tvar neuspěje, utrpí ohnivé zranění 21 (6k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.
- Doupě v drakově okolí o poloměru 12 sáhů se zatřese. Každý tvar na zemi kromě draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 15, jinak je sražen k zemi.
- Sopečné plyny utvoří oblak v kouli o poloměru 4 sáhy se středem v bodě, který drak vidí do 24 sáhů od sebe. Koule se rozšíruje kolem rohů a její oblast je lehce zahalená. Vydrží do iniciativy 20 v příštím kole. Každý tvar, který v oblaku začne svůj tah, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak se otráví do konce svého tahu. Když je tvar otrávený tímto způsobem, je neschopný.

## REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Region obsahující doupě legendárního rudého draka je deformovaný drakovou magií, což vytvoří jeden či více z následujících účinků:

- Do 6 mil od doupěte jsou běžná malá zemětřesení.
- Vodní zdroje do 1 míle od doupěte jsou nadpřirozeně teplé a znečištěné sírou.
- Skalnaté pukliny do 1 míle od doupěte utvoří portály do Sféry ohnivého živlu, jež umožní tvarům ohnivého živlu vstoupit do světa a usídlit se poblíž.

Pokud drak umře, tyto účinky odezní během 1k10 dní.



## PRASTARÝ ZELENÝ DRAK

Gigantický drak, zákonné zlo

Obranné číslo 21 (přirozená zbroj)

Životy 385 (22k20 + 154)

Rychlosť 8 sáhů, létanie 16 sáhů, plavanie 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Záchranné hody Obr +8, Odl +14, Mdr +10, Cha +11

Dovednosti Klamání +11, Nenápadnost +8, Přesvědčování +11, Vhled +10, Vnímání +17

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 27

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 22 (41 000 ZK)

**Obojživelník.** Drak může dýchat vzduch a vodu.

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +15 k zásahu, dosah 3 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 19 (2k10 + 8) plus jedové zranění 10 (3k6).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +15 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 22 (4k6 + 8).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +15 k zásahu, dosah 4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 17 (2k8 + 8).

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle drakovy volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 19, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Jedovatý dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechně jedovatý plyn v kuželu 18 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 22. Když tvor neuspěje, utrpí jedové zranění 77 (22k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý tvor do 3 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 23, jinak utrpí drtivé zranění 15 (2k6 + 8) a je sražen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.

„VÍDIM PRASTAREHO ELFTHO KRÁLE, JEHOŽ MAJESTÁTNOST JIŽ DAVNO POHASLA, KLESLA A NAPOLU USNULA V JEHO TRŮNU. ZELENÝ DRAK NAŠEPTÁVÁ DO KRÁLOVA UCHA, KAZÍ A PŘEKRUČUJE JEHO SNY. JEMNO TOHOTO DRAKA JE AZUROVÁ KRVAVÁ ZHOUBA A ZNAMENÁ ZKÁZU PRO NÁS VŠECHNY.“

– PELOS z ERGOTU, SYLVÁNSKÝ VEŠTEC

## DOSPĚLÝ ZELENÝ DRAK

Obrovský drak, zákonné zlo

Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)

Životy 207 (18k12 + 90)

Rychlosť 8 sáhů, létání 16 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Záchranné hody Obr +6, Odl +10, Mdr +7, Cha +8

Dovednosti Klamání +8, Nenápadnost +6, Přesvědčování +8, Vhled +7, Vnímání +12

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 22

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 15 (13 000 ZK)

**Obojživelník.** Drak může dýchat vzduch a vodu.

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 17 (2k10 + 6) plus jedové zranění 7 (2k6).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 13 (2k6 + 6).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 15 (2k8 + 6).

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle drakovy volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 16, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Jedovatý dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechně jedovatý plyn v kuželu 12 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 18. Když tvor neuspěje, utrpí jedové zranění 56 (16k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý tvor do 2 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 19, jinak utrpí drtivé zranění 13 (2k6 + 6) a je sražen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.

## MLADÝ ZELENÝ DRAK

Velký drak, zákonné zlo

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 136 (16k10 + 48)

Rychlosť 8 sáhů, létání 16 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Záchranné hody Obr +4, Odl +6, Mdr +4, Cha +5

Dovednosti Klamání +5, Nenápadnost +4, Vnímání +7

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly mimozrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 17

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

**Obojživelník.** Drak může dýchat vzduch a vodu.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 15 (2k10 + 4) plus jedové zranění 7 (2k6).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 11 (2k6 + 4).

**Jedovatý dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechně jedovatý plyn v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 14. Když tvor neuspěje, utrpí jedové zranění 42 (12k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## ZELENÝ DRAK

Zelení draci, nejmazanější a nejproradnější ze skutečných draků, používají podvody a lsti, aby měli navrch oproti svým nepřátelům. Jsou protivní a skrz naskrz zlí. Obzvlášť si libují v rozvracení a kažení dobrosrdčeňých tvorů. Potulují se v prastarých hvozdech a projevují agresi, která je spíš o získání moci a bohatství pomocí minimálnho úsilí než o teritoriu.

Zelený drak je charakteristický svou zakřivenou bradou a hřebíncem, který mu začíná blízko očí a pokračuje dolů podél páteře, přičemž největší je těsně za lebkou. Nemá vnější uši, ale má kožnaté kloubové pláty, které jdou dolů podél jeho krku.

Tenké šupiny zeleného dráče mají tak tmavé odstíny zelené, že vypadají skoro černé. Jak zelený drak stárne, jeho šupiny se zvětšují a světlají. Mění se na odstíny lesa, smaragdovou a olivovou zelenou, která mu pomáhá splývat s lesním okolím. Jeho křídla mají grošovaný vzor, tmavší u předních hran a světlejší u zadních hran.

Nohy zeleného draka jsou delší vůči jeho tělu oproti jiným drakům, což mu umožňuje snadno procházet podrostem a lesní hlušinou. Se stejně dlouhým krkem může starší zelený drak vykukovat nad vrcholy stromů, aniž by se vzpínal.

**Rozmarní loutci.** Zelený drak loví hlídkováním svého lesního teritoria ze vzduchu a země. Sežere jakéhokoliv tvora, kterého uvidí, a pozre i keče a malé stromky, když je dostatečně hladový, ale jeho oblišbenou kořistí jsou elfové.

Zelení draci jsou dokonalí lháři a mistři žvanění. Líbí se jim zastrašování nižších tvorů, ale když jednají s jiný-

mi draky, používají lstivější manipulace. Zelený drak útočí na zvířata a nestvůry bez vyzvání, zejména když má co do činění s potenciálními hrozbami svého teritoria. Když jedná s vnímajícími tvory, dává najevo touhu po moci, která soupeří s jeho dračí touhou po pokladu, a vždycky se poohlíží po tvorech, kteří by mu mohli pomoci prosadit jeho zájmy.

Zelený drak sleduje své oběti jako stín, když na ně plánuje zaútočit, někdy i celé dny. Je-li cíl slabý, drak si užívá strachu, který vzbuzuje jeho vzezení, než zaútočí. Nikdy nezabijí všechny nepřátele, raději využívá zastrašování, aby získal kontrolu nad přeživšími. Potom zjišťuje, co to jen jde, o aktivitách tvorů poblíž jeho teritoria a o každém pokladu, který se dá poblíž najít. Zelení draci příležitostně propouští zajatce, pokud se dají vykoupit. Jinak tvor musí drakovi každý den prokazovat svou hodnotu, aby neumřel.

**Manipulativní intrikáni.** Zelený drak, úslovný a rafinovaný tvor, manipuluje s ostatními tvory podle své vůle tím, že je pozoruje a hraje na jejich nejhlubší touhy. Ten, kdo je natolik naivní, že se pokouší si zeleného draka podmanit, si nakonec uvědomí, že drak pouze předstírá, že slouží, zatímco si svého rádoby pána otukává.

Když zelení draci manipulují ostatními tvory, jsou podbíziví, úlisní a důmyslní. Mezi draky jsou hluční, hrubí a sprostí, zejména když jednají s draky stejného věku a postavení.

**Spor a zkaženosť.** Zelení draci se někdy utkávají s ostatními draky o teritorium, kde hvozd přechází do jiného terénu. Zelený drak obvykle předstírá ústup, ale jen aby vyčkával a vyhlížel — někdy po desetiletí — šanci na poražení onoho jiného draka a pak se zhostil jeho doupeče a pokladu.

Zelení draci akceptují otroctví vnímajících tvorů, například skřetů, pavoučnatců, etinů, koboldů, orků a yuan-tiů. Líbí se jim také kazit elfy a připoutávat je ke své vůli. Zelený drak někdy kazí mysl svých poskoků strachem až k nepříčetnosti a mlha, která se šíří jeho hvozdem, odráží mučivé sny těchto tvorů.

**Zivé poklady.** Oblíbené poklady zeleného draka jsou vnímající tvorové připoutání k jeho vůli, včetně významných osob, například populárních hrdinů, známých mudrců a proslulých bardů. Z materiálních pokladů má zelený drak rád smaragdy, dřevěné řezbářské práce, hudební nástroje a rytiny s humanoidní tématikou.

## DOUPĚ ZELENÉHO DRAKA

Zelení draci milující hvozd občas soupeří o teritorium s černými draky v bažinatých lesích a s bílými draky v subarktické tajze. Hvozd ovládaný zeleným drakem je ale snadné vypozorovat. Věčná mlha visící ve vzduchu v lese legendárního zeleného draka, štiplavý závan z drakova jedovatého dechu. Mechem porostlé stromy rostou blízko u sebe mimo klikatící se stezky vedoucí do srdce hvozdu jako v bludišti. Světlo, které dosvítí skrz hvozd až na zem, má smaragdově zelený nádech a každý zvuk zní tlumeně.

Ve středu hvozdu si zelený drak vybírá pro své doupeče jeskyni v příkrém útesu nebo svahu kopce a dává přednost vstupu, který je skrytý před zvědavýma očima. Někteří zelení draci vyhledávají ústí do jeskyně skryté za vodopádem, nebo částečně zaplavenou jeskyni, do které se dá vejít skrz jezero či vodní tok. Jiní skrývají vstup do svého doupeče vegetací.

## ZELENÉ DRÁČE

Střední drak, zákonné zlo

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 38 (7k8 + 7)

Rychlosť 6 sáhů, létání 12 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Záchranné hody Obr +3, Odl +3, Mdr +2, Cha +3

Dovednosti Nenápadnost +3, Vnímání +4

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly mimozrakové vnímání 2 sáhy, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky dračí řeč

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Obojživelník.** Drak může dýchat vzduch a vodu.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k10 + 2) plus jedové zranění 3 (1k6).

**Jedovatý dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechne jedovatý plyn v kuželu 3 sáhy. Každý drak v oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 11. Když drak neuspěje, utrpí jedové zranění 21 (6k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## AKCE DOUPĚTE

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

- V okruhu o poloměru 4 sáhy se středem v bodě na zemi, který drak vidí do 24 sáhů od sebe, vyvstanou uchvacující kořeny a révy. Tato oblast se stane těžkým terénem a každý tvor v ní musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 15, jinak ho kořeny a révy zadrží. Tvor se osvobodí, pokud on nebo jiný tvor vedle něj si pomocí akce hodí na ověření Síly se SO 15 a uspěje. Kořeny a révy uvadnou, když drak použije tuto akci doupěte znovu, nebo když drak umře.
- Na pevném povrchu do 24 sáhů od draka vyvstane zeď spletitého mlází s ježatými trny. Zeď je až 12 sáhů dlouhá, 2 sáhy vysoká a 1 sáh tlustá a blokuje výhled. Když se zeď objeví, každý tvor v její oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 15. Když tvor neuspěje, utrpí bodné zranění 18 (4k8) a je odtlačen 1 sáh mimo prostor zdi na jednu ze stran, kterou si tvor zvolí. Tvor může projít skrz zeď, i když jen pomalu a bolestivě. Za každý sáh, co tvor prochází skrz zeď, musí utratit 4 sáhy pohybu. Navíc tvor v prostoru zdi si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 15, jednou v každém kole, když je v kontaktu se zdí. Když neuspěje, utrpí bodné zranění 18 (4k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Každý dvousáhový panel zdi má OČ 5, 15 životů, zranitelnost vůči ohnivému zranění, odolání vůči bodnému a drtivému zranění a imunitu vůči psychickému zranění. Zeď zalezne zpátky do země, když drak použije tuto akci doupěte znovu, nebo když drak umře.
- Kolem jednoho tvora, kterého drak vidí do 24 sáhů od sebe, se rozlije magická mlha. Tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak ho drak zmámí do iniciativy 20 v příštím kole.

## REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Region obsahující doupě legendárního zeleného draka je deformovaný drakovou magií, což vytvoří jeden či více z následujících účinků:

- Houštiny vytvoří labyrinty na stezkách do 1 míle od drakova doupěte. Houštiny fungují jako 2 sáhy vysoké, 2 sáhy tlusté zdi, které blokuje výhled. Tvorové mohou projít skrz zeď, ale za každý sáh, co tvor prochází skrz zeď, musí utratit 4 sáhy pohybu. Tvor v houštině musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 15, jednou v každém kole, když je v kontaktu s houštinou, jinak utrpí bodné zranění 3 (1k6) od trnů.

Každý dvousáhový panel zdi má OČ 5, 30 životů, zranitelnost vůči ohnivému zranění, odolání vůči bodnému a drtivému zranění a imunitu vůči hromovému a psychickému zranění.

- Do 1 míle od svého doupěte drak nezanechává žádnou fyzickou stopu o svém průchodu, pokud si to nepřeje. Stopovat ho v této oblasti je možné jen magickými prostředky. Navíc v této oblasti ignoruje pohybové překážky a zranění z rostlin, které nejsou magické ani tvorové, včetně houštin popsaných výše. Rostlina se sama vyhne drakovi z cesty.

• Hlodavci a ptáci do 1 míle od drakova doupěte slouží jako drakový oči a uši. Jeleni a ostatní vysoká lovná

zvěř záhadně chybí, což naznačuje přítomnost nepřirozeně hladového predátora.

Pokud drak umře, hlodavci a ptáci s ním ztratí své nadpřirozené spojení. Houštiny zůstanou, ale během 1k10 dní se stanou obyčejnými rostlinami a normálním obtížným terénem a ztratí své trny.

## KOVOVÍ DRACI

Kovoví draci se snaží hájit a chránit. Vidí sebe jako jednu mocnou rasu z mnoha ras, jež mají místo ve světě.

**Ušlechtilá zvědavost.** Kovoví draci prahnou po pokladu jako jejich zlí barevní soukmenovci, ale nežene je chamativost po majetku. Kovové draky spíš táhne touha zkoumat a sbírat, brát nevyžádané reliktie a skladovat je ve svých doupátech. Hromada pokladu kovového draka je plná předmětů, které odráží jeho osobnost, vypráví jeho minulost a uchovávají jeho vzpomínky. Kovoví draci také usilují o ochranu jiných tvorů před nebezpečnou magií. Proto jsou občas v pokladu kovového draka ukryty mocné kouzelné předměty, a dokonce zlé artefakty.

Kovového draka lze přesvědčit, aby se rozloučil s předmětem ve svém pokladu pro větší dobro. Avšak potřeba či právo jiného tvora na předmět jsou z drakova pohledu často nejisté. Kovový drak musí být podplacen nebo jinak přesvědčen, aby předmět přenechal.

**Osamělí tvaroměnci.** V určitém bodě jejich dlouhých životů kovoví draci získávají magickou schopnost brát na sebe podoby humanoidů a zvířat. Když se drak naučí, jak se přestrojit, může na nějaký čas zapadnout do jiných kultur. Někteří draci jsou příliš plaší nebo paranoidní, aby zbloudili daleko od svého doupěte a hromad pokladů, ale odvážnější draci milují procházet se ulicemi velkoměsta v humanoidní podobě, porozumět místní kultuře a kuchyni a bavit se pozorováním, jak žijí menší rasy.

Někteří kovoví draci dávají přednost pobytu co nejdál od civilizace, aby nepřitaňovali nepřátele. Ale to znamená, že jsou často příliš daleko, aby se jich dotýkaly současně události.

**Dalekosáhlá paměť.** Kovoví draci mají dalekosáhlé vzpomínky a názory na humanoidy si tvoří na základě předchozího kontaktu s danými humanoidy. Dobří draci umí čichem rozpoznat humanoidní pokrevní příbuznost. Každou osobu, se kterou se setkají, očuchají a pamatuji si všechny příbuzné, s nimiž se během let setkali. Zlatý drak například nikdy nepodezírá faleš v prohnaném padouchovi a předpokládá, že má stejně názory a srdce jako jeho dobrá a ctnostná babička. Na druhou stranu drak může odmítat šlechetného paladina, jehož předeck ukradl stříbrnou sošku z drakova pokladu před třemi staletími.

**Král dobrých draků.** Vrchní božstvo kovových draků je Bahamut, Platinový drak. Sídlí v Sedmi nebesích hory Celestie, ale často putuje po Materiální sféře v magickém přestrojení za letitěho lidského muže ve venkovském oblečení. V této podobě ho obvykle doprovází sedm zlatých kanárů – ve skutečnosti sedm prastarých zlatých draků v proměněné podobě.

Bahamut málokdy zasahuje do záležitostí smrtelných tvorů, i když dělá výjimky, aby zhatil machinace Dračí královny Tiamat a jejím zlým pohůrkům. Klerici a paladinové s dobrým přesvědčením někdy uctívají Bahamuta za jeho oddanost spravedlnosti a ochraně. Jako nižší bůh má moc udělovat božská kouzla.



## PRASTARÝ BRONZOVÝ DRAK

Gigantický drak, zákonné dobro

Obranné číslo 22 (přirozená zbroj)

Životy 444 (24k20 + 192)

Rychlosť 8 sáhů, létanie 16 sáhů, plavanie 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Záchranné hody Obr +7, Odl +15, Mdr +10, Cha +12

Dovednosti Nenápadnosť +7, Vhled +10, Vnímání +17

Imunity vůči zraněním blesková

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 27

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 22 (41 000 ZK)

**Obojživelník.** Drak může dýchat vzduch a vodu.

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +16 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 20 (2k10 + 9).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +16 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 16 (2k6 + 9).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +16 k zásahu, dosah 4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 18 (2k8 + 9).

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle drakové volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 20, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Bleskový dech.** Drak vydechné blesk v 24 sáhů dlouhé a 2 sáhy široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 23. Když tvor neuспěje, utrpí bleskové zranění 88 (16k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Odpudivý dech.** Drak vydechné odpudivou energii v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 23. Když tvor neuspěje, je odtlačen 12 sáhů od draka.

**Změna podoby.** Drak se magicky promění v humanoida či zvíře, jež nemá vyšší nebezpečnost než on sám, nebo zpět do své skutečné podoby. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby. Vybavení, které drží nebo nese, splyně s novou podobou, nebo ho nová podoba poneše (dle drakové volby).

V nové podobě si drak uchová své přesvědčení, životy, Kostky životů, schopnost mluvit, zdatnosti, Legendární odolání, akce doupěte a hodnoty Inteligence, Moudrosti a Charismatu, stejně jako tuto akci. Jeho statistiky a schopnosti se jinak nahradí těmi z nové podoby, kromě schopností povolání nebo legendárních akcí oné podoby.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý tvor do 3 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 24, jinak utrpí drtivé zranění 16 (2k6 + 9) a je sražen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.

## DOSPĚLÝ BRONZOVÝ DRAK

Obrovský drak, zákonné dobro

Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)

Životy 212 (17k12 + 102)

Rychlosť 8 sáhů, létání 16 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Záchranné hody Obr +5, Odl +11, Mdr +7, Cha +9

Dovednosti Nenápadnost +5, Vhled +7, Vnímání +12

Imunity vůči zraněním blesková

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 22

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 15 (13 000 ZK)

**Obojživelník.** Drak může dýchat vzduch a vodu.

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +12 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 18 (2k10 + 7).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +12 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 14 (2k6 + 7).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +12 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 16 (2k8 + 7).

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle drakové volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 17, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Bleskový dech.** Drak vydechné blesk v 18 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 19. Když tvor neuспěje, utrpí bleskové zranění 66 (12k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Odpudivý dech.** Drak vydechné odpudivou energii v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 19. Když tvor neuspěje, je odtlačen 12 sáhů od draka.

**Změna podoby.** Drak se magicky promění v humanoida či zvíře, jež nemá vyšší nebezpečnost než on sám, nebo zpět do své skutečné podoby. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby. Vybavení, které drží nebo nese, splyne s novou podobou, nebo ho nová podoba poneše (dle drakové volby).

V nové podobě si drak uchová své přesvědčení, životy, Kostky životů, schopnost mluvit, zdatnosti, Legendární odolání, akce doupěte a hodnoty Inteligence, Moudrosti a Charismatu, stejně jako tuto akci. Jeho statistiky a schopnosti se jinak nahradí těmi z nové podoby, kromě schopnosti povolání nebo legendárních akcí oné podoby.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý tvor do 2 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 20, jinak utrpí drtivé zranění 14 (2k6 + 7) a je sražen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.

## MLADÝ BRONZOVÝ DRAK

Velký drak, zákonné dobro

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 142 (15k10 + 60)

Rychlosť 8 sáhů, létání 16 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Záchranné hody Obr +3, Odl +7, Mdr +4, Cha +6

Dovednosti Nenápadnost +3, Vhled +4, Vnímání +7

Imunity vůči zraněním blesková

Smysly mimozrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 17

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

**Obojživelník.** Drak může dýchat vzduch a vodu.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 16 (2k10 + 5).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 12 (2k6 + 5).

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Bleskový dech.** Drak vydechné blesk v 12 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 15. Když tvor neuспěje, utrpí bleskové zranění 55 (10k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Odpudivý dech.** Drak vydechné odpudivou energii v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 15. Když tvor neuspěje, je odtlačen 8 sáhů od draka.

## BRONZOVÝ DRAK

Bronzoví draci jsou obyvatelé pobřeží, jež se krmí zejména vodními rostlinami a rybami. Přeměňují se do podob přátelských zvířat, aby pozorovali jiné tvory, o než jeví zájem. Také je fascinuje válečnictví a horlivě se přidávají do armád bojujících pro spravedlivou věc.

Tvar hlavy bronzového draka se vyznačuje žebrováným a vlnitým hřebínkem. Z hřebínu vystupují zakřivené rohy, podobně jako ostny na jeho dolní čelisti a bradě. Bronzoví draci mají chodidla s blánami a hladké šupiny, což jim pomáhá při plavání. Šupiny bronzového dráče jsou žluté s lehkým nádechem zelené. Jen co drak dospěje, jeho barva ztmavne na tmavší, sytý bronzový odstín. Zorničky očí bronzového draka blednou, jak drak stárne, až připomínají zářící zelené koule.

**Pobřežní draci.** Bronzoví draci milují pozorovat lodě cestující sem a tam podél pobřeží poblíž jejich doupat. Někdy se přeměňují v delfíny či mořské koníky, aby si prohlédli lodě a posádku z větší blízkosti. Smělý bronzový drak může proklouznout na loď přestrojený za ptáka či krysu, jestli nevezme poklad. Pokud drak najde něco hodnotného, co by rád přidal ke svému pokladu, pokusí se daný předmět vysmlouvat s kapitámem lodi.

**Válečné stroje.** Bronzoví draci se aktivně staví proti tyranii a mnozí bronzoví draci touží otestovat svou odvahu tím, že využijí svou velikost a sílu k dobru.

Když dojde ke konfliktu poblíž doupěte bronzového draka, drak zjistí, o co jde a pak nabídne své služby straně, která bojuje za dobro. Jakmile se bronzový drak zapojí do věci, zůstane spolehlivým spojencem.

**Dobře organizovaný majetek.** Bronzoví draci rabují potopené lodě a sbírají pestrobarevné korály a perly z útesů a mořského dna poblíž svého doupěte. Když se bronzový drak zaváže pomocí vojsku válčícímu proti tyranii, žádá o nominální platbu. Je-li takový požadavek mimo možnosti jeho spojenců, může se dohodnout na sbírce starých knih o vojenské historii nebo upomínkovém ceremoniálním předmětu připomínajícím spojeneckví. Bronzový drak může také vznést požadavek na poklad nepřítele, pokud cítí, že pod jeho ochrannou by byl bezpečnější.

## DOUPĚ BRONZOVÉHO DRAKA

Bronzový drak má doupě v pobřežních jeskyních. Může zachránit vrak lodi, na pomezí svého doupěte ho rekonstruovat a používat ho jako pokladničí nebo hnizdo pro svá vejce.

### AKCE DOUPĚTE

Na iniciativu 20 (prohrávající všechny remízy) může drak provést akci doupěte, která způsobí jeden z následujících účinků.

- Drak vytvoří mlhu, jako by seslal kouzlo *oblak mlhy*. Mlha vydrží do iniciativy 20 v příštím kole.
- Z bodu, který drak vidí do 24 sáhů od sebe, zahřmí. Každý tvor do 4 sáhů od tohoto bodu musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak utrpí hromové zranění 5 (1k10) a ohluchne do konce svého příštího tahu.



## BRONZOVÉ DRÁČE

Střední drak, zákonné dobro

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 32 (5k8 + 10)

Rychlosť 6 sáhů, létání 12 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Záchranné hody Obr +2, Odl +4, Mdr +2, Cha +4

Dovednosti Nenápadnost +2, Vnímání +4

Imunity vůči zraněním blesková

Smysly mimozrakové vnímání 2 sáhy, vidění ve tmě 12

sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky dračí řeč

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Obojživelník.** Drak může dýchat vzduch a vodu.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (1k10 + 3).

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Bleskový dech.** Drak vydechné blesk v 8 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 12. Když tvor neuspěje, utrpí bleskové zranění 16 (3k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Odpudivý dech.** Drak vydechné odpudivou energii v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 12. Když tvor neuspěje, je odtlačen 6 sáhů od draka.

## REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Region obsahující doupě legendárního bronzového draka je deformovaný drakovou magií.

- Jednou za den může drak změnit počasí v okruhu 6 mil od svého doupěte. Drak nemusí být pod širým nebem, jinak je účinek stejný jako u kouzla *ovládní počasí*.
- Vodní rostliny do 6 mil od drakova doupěte získají oslnivě zářivé barevné odstíny.
- Drak může ve svém doupěti vytvořit iluzorní zvuky, například klidnou hudbu či podivné ozvěny, které jdou slyšet v různých částech doupěte.

Pokud drak umře, změněné počasí se vrátí k normálu, jak je popsáno v kouzle, a ostatní účinky odezní během 1k10 dní.



## PRASTARÝ MĚDĚNÝ DRAK

Gigantický drak, chaotické dobro

Obranné číslo 21 (přirozená zbroj)

Životy 350 (20k20 + 140)

Rychlosť 8 sáhů, létání 16 sáhů, šplhání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Záchranné hody Obr +8, Odl +14, Mdr +10, Cha +11

Dovednosti Klamání +11, Nenápadnost +8, Vnímání +17

Imunity vůči zraněním kyselinová

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 27

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 21 (33 000 ZK)

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +15 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 19 (2k10 + 8).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +15 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 15 (2k6 + 8).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +15 k zásahu, dosah 4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 17 (2k8 + 8).

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle drakové volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 19, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Kyselinový dech.** Drak vydechně kyselinu v 18 sáhů dlouhé a 2 sáhy široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 22. Když tvor neuspěje, utrpí kyselinové zranění 63 (14k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Zpomalující dech.** Drak vydechně plyn v kuželu 18 sáhů.

Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 22. Když tvor neuspěje, nemůže používat reakce, jeho rychlosť klesne na polovinu a ve svém tahu nemůže provést víc než jeden útok. Navíc tvor může ve svém tahu provést buď akci, nebo bonusovou akci, ne obojí. Tyto účinky trvají 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěšné záchrane pro něj účinek skončí.

**Změna podoby.** Drak se magicky promění v humanoida či zvíře, jež nemá vyšší nebezpečnost než on sám, nebo zpět do své skutečné podoby. Pokud zemře, navráti se do své skutečné podoby. Vybavení, které drží nebo nese, splyně s novou podobou, nebo ho nová podoba poneše (dle drakové volby).

V nové podobě si drak uchová své přesvědčení, životy, Kostky životů, schopnost mluvit, zdatnosti, Legendární odolání, akce doupěte a hodnoty Inteligence, Moudrosti a Charismatu, stejně jako tuto akci. Jeho statistiky a schopnosti se jinak nahradí těmi z nové podoby, kromě schopností povolání nebo legendárních akcí oné podoby.

## LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý tvor do 3 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 23, jinak utrpí drtivé zranění 15 (2k6 + 8) a je sražen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.

## DOSPĚLÝ MĚDĚNÝ DRAK

Obrovský drak, chaotické dobro

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 184 (16k12 + 80)

Rychlosť 8 sáhů, létání 16 sáhů, šplhání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Záchranné hody Obr +6, Odl +10, Mdr +7, Cha +8

Dovednosti Klamání +8, Nenápadnost +6, Vnímání +12

Imunity vůči zraněním kyselinová

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 22

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 14 (11 500 ZK)

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 17 (2k10 + 6).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 13 (2k6 + 6).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 15 (2k8 + 6).

**Strašlivé vzezření.** Každý drak dle drakové volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 16, jinak se vystraší na 1

minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Kyselinový dech.** Drak vydechné kyselinu v 12 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý drak v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 18. Když drak neuspěje, utrpí kyselinové zranění 54 (12k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Zpomalující dech.** Drak vydechné plyn v kuželu 12 sáhů.

Každý drak v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 18. Když drak neuspěje, nemůže používat reakce, jeho rychlosť klesne na polovinu a ve svém tahu nemůže provést více než jeden útok. Navíc drak může ve svém tahu provést bud' akci, nebo bonusovou akci, ne obojí. Tyto účinky trvají 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěšné záchrane pro něj účinek skončí.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý drak do 2 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 19, jinak utrpí drtivé zranění 13 (2k6 + 6) a je sražen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.

## MLADÝ MĚDĚNÝ DRAK

Velký drak, chaotické dobro

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 119 (14k10 + 42)

Rychlosť 8 sáhů, létání 16 sáhů, šplhání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Záchranné hody Obr +4, Odl +6, Mdr +4, Cha +5

Dovednosti Klamání +5, Nenápadnost +4, Vnímání +7

Imunity vůči zraněním kyselinová

Smysly mimozrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 17

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 15 (2k10 + 4).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 11 (2k6 + 4).

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Kyselinový dech.** Drak vydechné kyselinu v 8 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý drak v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 14. Když drak neuspěje, utrpí kyselinové zranění 40 (9k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Zpomalující dech.** Drak vydechné plyn v kuželu 6 sáhů.

Každý drak v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 14. Když drak neuspěje, nemůže používat reakce, jeho rychlosť klesne na polovinu a ve svém tahu nemůže provést více než jeden útok. Navíc drak může ve svém tahu provést bud' akci, nebo bonusovou akci, ne obojí. Tyto účinky trvají 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěšné záchrane pro něj účinek skončí.

## MĚDĚNÝ DRAK

Mědění draci jsou nenapravitelní šprýmaři, vypravěči vtipů a hádankáři, kteří žijí v kopcích a skalnaté vrchovině. Navzdory své společenské a vyrovnané povaze jsou chamtiví a lakoví a mohou být nebezpeční, když jsou ohroženy jejich poklady.

Měděný drak má tlusté obočí vyčnívající přes oči a protažené dozadu do dlouhých rohů, jež rostou jako série překrývajících se segmentů. Jeho šikmě lícní kosti a čelistní kanýry mu dávají zamýšlený vzhled. Šupiny měděného draka jsou při narození zrzavé hnědé s kovovým nádechem. Jak drak stárne, jeho šupiny získávají měděnější barvu a v pozdějším věku zelený nádech. Jeho panenky věkem blednou a oči nejstarších měděných draků připomínají zářící tyrkysové koule.

**Dobrý hostitelé.** Měděný drak oceňuje šprým, dobrý vtip, humorý příběh nebo hádanku. Je naštvaný na tvora, který se nesměje jeho vtipům nebo nebere jeho šprýmy jako dobrý vtip.

Mědění draci mají v oblibě zejména bardy. Drak může vytěsňat část svého doupěte jako dočasný příbytek pro barda, jenž je ochotný ho pobavit příběhy, hádan-

kami a hudbou. Pro měděného draka je taková společnost kýzeným pokladem.

**Opatrní a prohnání.** Když si měděný drak buduje svůj hromadný poklad, upřednostňuje poklady ze země. V oblibě má kovy a vzácné kameny.

Měděný drak je ostražitý, když dojde na pochlubení se majetkem. Pokud ví, že daní tvorové hledají konkrétní předmět v jeho pokladu, nepřipustí, že ho vlastní. Místo toho může všechny lovce pokladů poslat na divoký klamný hon, aby předmět hledali, zatímco je sleduje zpovzdálí a potutelně se baví.

## DOUPĚ MĚDĚNÉHO DRAKA

Mědění draci sídlí ve vyprahlé vrchovině a na vrcholcích kopců, kde si dělají svá doupata u úzkých jeskyní. Falešné zdi v doupěti skrývají tajné haly, kde drak skladuje cenné rudy, umělecké předměty a jiné zvláštnosti, jež nasbíral během svého života. Bezcenné předměty jsou vystaveny v otevřených jeskyních, aby dráždily hledače pokladů a odvedly je od míst, kde je skrytý skutečný poklad.

### AKCE DOUPĚTE

Na iniciativu 20 (prohrávající všechny remízy) může drak provést akci doupěte, která způsobí jeden z následujících účinků.

- Drak zvolí bod na zemi, který vidí do 24 sáhů od sebe. V okruhu do 4 sáhů od tohoto bodu vyraší ze země kamenné bodce. Jinak je účinek stejný jako kouzlo *trny* a trvá, dokud drak nepoužije tuto akci doupěte znova, nebo dokud drak nezemře.
- Drak zvolí na zemi čtvercovou oblast o straně 2 sáhy, kterou vidí do 24 sáhů od sebe. Země v této oblasti se změní v 3 stopy hluboké bahno. Když se bahno objeví, každý tvor na zemi v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 15, jinak klesne do bahna a je zadržený. Tvor si může jako akci hodit na ověření Síly se SO 15. Když uspěje, osvobodí buď sebe, nebo jiného tvora ve svém dosahu a ukončí stav zadržení. Pohyb o 1 sáh v bahnu stojí 2 sáhy pohybu. Při iniciativě 20 v příštím kole bahno ztvrdne a SO pro ověření Síly na osvobození se zvýší na 20.

### REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Region obsahující doupě legendárního měděného draha je deformovaný drakovou magií, což vytvoří jeden či více z následujících účinků:

- V kamenném terénu a předmětech do 6 mil od drakova doupěte lze vidět magické rytiny drakova usmívajícího se obličeje.
- Drobná zvířata, například hlodavci a ptáci, která normálně neumí mluvit, získají magickou schopnost mluvit a rozumět dračí řeči do 1 míle od drakova doupěte. Tito tvorové mluví o drakovi dobře, ale nedokážou prozradit jeho místo pobytu.
- Inteligentní tvorové do 1 míle od drakova doupěte mají sklon k záchrátu smíchu. Dokonce i vážná téma se najednou zdají humorná.

Pokud drak umře, magické rytiny odezní během 1k10 dní. Ostatní účinky skončí okamžitě.

## MĚDĚNÉ DRÁČE

Střední drak, chaotické dobro

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Životy 22 (4k8 + 4)

Rychlosť 6 sáhů, létání 12 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Záchranné hody Obr +3, Odl +3, Mdr +2, Cha +3

Dovednosti Nenápadnost +3, Vnímání +4

Imunity vůči zraněním kyselinová

Smysly mimozrakové vnímání 2 sáhy, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky dračí řeč

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodně zranění 7 (1k10 + 2).

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Kyselinový dech.** Drak vydechně kyselinu v 4 sáhy dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 11. Když tvor neuспěje, utrpí kyselinové zranění 18 (4k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Zpomalující dech.** Drak vydechně plyn v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11. Když tvor neuspěje, nemůže používat reakce, jeho rychlosť klesne na polovinu a ve svém tahu nemůže provést více než jeden útok. Navíc tvor může ve svém tahu provést buď akci, nebo bonusovou akci, ne obojí. Tyto účinky trvají 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěšné záchrane pro něj účinek skončí.



## PRASTARÝ MOSAZNÝ DRAK

Gigantický drak, chaotické dobro

Obranné číslo 20 (přirozená zbroj)

Životy 297 (17k20 + 119)

Rychlosť 8 sáhů, hrabání 8 sáhů, létání 16 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Záchranné hody Obr +6, Odl +13, Mdr +8, Cha +10

Dovednosti Historie +9, Nenápadnost +6, Přesvědčování +10, Vnímání +14

Imunity vůči zraněním ohnivá

Smysly mimožrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 24

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 20 (25 000 ZK)

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 19 (2k10 + 8).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 15 (2k6 + 8).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 4 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 17 (2k8 + 8).

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle drakové volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 18, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů:

**Ohnivý dech.** Drak vydechně oheň v 18 sáhů dlouhé a 2 sáhy široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 21. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 56 (16k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Uspávací dech.** Drak vydechně uspávací plyn v kuželu 18 sáhů. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 21, jinak upadne do bezvědomí na 10 minut. Tento účinek pro tvora skončí, utrpí-li zranění, nebo provede-li někdo jiný akci, kterou ho vzbudí.

**Změna podoby.** Drak se magicky promění v humanoida či zvíře, jež nemá vyšší nebezpečnost než on sám, nebo zpět do své skutečné podoby. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby. Vybavení, které drží nebo nese, splyně s novou podobou, nebo ho nová podoba poneše (dle drakové volby).

V nové podobě si drak uchová své přesvědčení, životy, Kostky životů, schopnost mluvit, zdatnosti, Legendární odolání, akce doupeče a hodnoty Inteligence, Moudrosti a Charismatu, stejně jako tuto akci. Jeho statistiky a schopnosti se jinak nahradí těmi z nové podoby, kromě schopnosti povolání nebo legendárních akcí oné podoby.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání). **Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý tvor do 3 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 22, jinak utrpí drtivé zranění 15 (2k6 + 8) a je sražen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.

## DOSPĚLÝ MOSAZNÝ DRAK

Obrovský drak, chaotické dobro

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 172 (15k12 + 75)

Rychlosť 8 sáhů, hrabání 6 sáhů, létání 16 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Záchranné hody Obr +5, Odl +10, Mdr +6, Cha +8

Dovednosti Historie +7, Nenápadnost +5, Přesvědčování +8, Vnímání +11

Imunita vůči zraněním ohniv

Smysly mimožrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 21

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 13 (10 000 ZK)

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 17 (2k10 + 6).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 13 (2k6 + 6).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 15 (2k8 + 6).

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle drakové volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 16, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Ohnivý dech.** Drak vydechně oheň v 12 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 18. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 45 (13k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Uspávací dech.** Drak vydechně uspávací plyn v kuželu 12 sáhů. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 18, jinak upadne do bezvědomí na 10 minut. Tento účinek pro tvora skončí, utrpí-li zranění, nebo provede-li někdo jiný akci, kterou ho vzbudí.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý tvor do 2 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 19, jinak utrpí drtivé zranění 13 (2k6 + 6) a je sražen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.

## MLADÝ MOSAZNÝ DRAK

Velký drak, chaotické dobro

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 110 (13k10 + 39)

Rychlosť 8 sáhů, hrabání 4 sáhy, létání 16 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Záchranné hody Obr +3, Odl +6, Mdr +3, Cha +5

Dovednosti Nenápadnost +3, Přesvědčování +5, Vnímání +6

Imunita vůči zraněním ohniv

Smysly mimožrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 16

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 15 (2k10 + 4).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 11 (2k6 + 4).

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Ohnivý dech.** Drak vydechně oheň v 8 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 14. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 42 (12k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Uspávací dech.** Drak vydechně uspávací plyn v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 14, jinak upadne do bezvědomí na 5 minut. Tento účinek pro tvora skončí, utrpí-li zranění, nebo provede-li někdo jiný akci, kterou ho vzbudí.

## MOSAZNÝ DRAK

Mosazní draci, nejdružnější ze skutečných draků, dýchají po konverzaci, slunečním světle a horkém, suchém podnebí.

Hlava mosazného draka se vymezuje širokým ochranným plátem, který se rozpíná z jeho čela, a ostny vyčnívajícími z brady. Podél celého jeho krku vede límec a z celé délky jeho ocasu se rozpínají křídla. Šupiny mosazného dráče jsou matné, skvrnitě hnědé. Jak drak stárne, jeho šupiny se začínají třpytit, až nakonec získají teplý lesk. Jeho křídla a límec jsou u krajů skvrnitě zelené a věkem tmavnou. Jak mosazný drak stárne, jeho panenky blednou, až jeho oči připomínají žhavé kovové koule.

**Směle hovorní.** Mosazný drak během svého života zabředne do rozhovoru s tisíci tvory a nasbírá užitečné informace, o které se milerád podělí za dary do svého pokladu. Pokud se inteligentní tvor pokusí odejít od mosazného draka, aniž by s ním promluvil, drak ho následuje. Pokud se tvor pokusí uniknout pomocí magie či silou, drak může zareagovat záchvatem hněvu a použít svůj uspávací plyn, aby v tom tvorovi zabránil. Když se tvor probere, zjistí, že je příšpendlený k zemi obřími drápy, nebo po krk zahrabaný v písaku, zatímco drak hasí svou touhu po krátkém rozhovoru.

Mosazný drak důvěřuje tvorům, kteří vypadají, že si užívají rozhovor stejně jako on, ale je dostatečně chytrý

na to, aby poznal, když je s ním manipulováno. Když se tak stane, drak zpravidla zareaguje vládně, neboť bere oboustrannou lítost jako hru.

**Cenné poklady.** Mosazní draci prahou po kouzelných předmětech, které jim umožní rozmlouvat se zajímavými osobnostmi. Inteligentní telepatická zbraň nebo magická lampa s džinem uvnitř patří mezi největší poklady, jaké může mosazný drak vlastnit.

Mosazní draci skrývají své hromady pokladů pod kouzelnými písky, nebo na tajných místech daleko od svého primárního doupěte. Bez problému si pamatují, kam své poklady zakopali, a tak nepotřebují mapy. Dobrodruzi a cestovatelé by měli být na pozoru, když narazí na truhlu ukrytu v oáze nebo na poklad schovaný v napůl pohřbené pouštních rozvalinách, neboť může jít o část pokladu mosazného draka.

## DOUPĚ MOSAZNÉHO DRAKA

Pouštní doupě mosazného draka je obvykle zřícenina, kaňon nebo síť jeskyní s dírami ve stropě, kterými prochází sluneční světlo.

### AKCE DOUPĚTE

Na iniciativu 20 (prohrávající všechny remízy) může drak provést akci doupěte, která způsobí jeden z následujících účinků.

- Kolem draka zafouká silný vítr. Každý tvor do 12 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 15, jinak je odtlačen 3 sáhy od draka a srazen k zemi. Vítr rozfouká plyny a výparu a uhasí nechráněné plameny. Chráněné plameny, například lucerny, mají 50% šanci, že se uhasí.
- V kouli o poloměru 4 sáhů se středem v bodě, který drak vidí do 24 sáhů od sebe, se rozvíří oblak písaku. Oblak se rozšířuje kolem rohů. Každý tvor v něm musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak oslepne na 1 minutu. Tvor může záchranný hod zopakovat na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

### REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Region obsahující doupě legendárního mosazného draka je deformovaný drakovou magií, což vytvoří jeden či více z následujících účinků:

- V písaku do 6 mil od drakova doupěte se objeví pěšiny. Pěšiny vedou do bezpečných úkrytů a k skrytým vodním zdrojům a současně vedou pryč z oblasti, které drak chce, aby zůstaly nerušené.
- V pouštních píscích do 1 míle od drakova doupěte straší obrazy Velkých či menších nestvůr. Tyto iluze se pohybují a vypadají reálně, ale nemůžou způsobit žádné zranění. Při pozorném prohlédnutí si obrazu z dálky a úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) se SO 20 tvor dokáže určit, že jde o iluzi. Fyzická interakce s obrazem prozradí, že jde o iluzi, neboť jím prochází věci.
- Kdykoliv tvor s Inteligencí 3 či vyšší se přiblíží do 6 sáhů od vodního zdroje do 1 míle od drakova doupěte, drak si uvědomí přítomnost a polohu tvora.

Pokud drak umře, pěšiny odezní během 1k10 dní, ale ostatní účinky zmizí ihned.

## MOSAZNÉ DRÁČE

Střední drak, chaotické dobro

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Životy 16 (3k8 + 3)

Rychlosť 6 sáhů, hrabání 3 sáhy, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Záchranné hody Obr +2, Odl +3, Mdr +2, Cha +3

Dovednosti Nenápadnost +2, Vnímání +4

Imunity vůči zraněním ohnivá

Smysly mimozrakové vnímání 2 sáhy, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky dračí řeč

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k10 + 2).

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Ohnivý dech.** Drak vydechně oheň v 4 sáhy dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 11. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 14 (4k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Uspávací dech.** Drak vydechně uspávací plyn v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11, jinak upadne do bezvědomí na 1 minutu. Tento účinek pro tvora skončí, utrpí zranění, nebo provede-li někdo jiný akci, kterou ho vzbudí.



## PRASTARÝ STŘÍBRNÝ DRAK

Gigantický drak, zákonné dobro

Obranné číslo 22 (přirozená zbroj)

Životy 487 (25k20 + 225)

Rychlosť 8 sáhů, létání 16 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Záchranné hody Obr +7, Odl +16, Mdr +9, Cha +13

Dovednosti Historie +11, Mystika +11, Nenápadnost +7,  
Vnímání +16

Imunity vůči zraněním chladná

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24  
sáhů, pasivní Vnímání 26

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 23 (50 000 ZK)

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +17 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 21 (2k10 + 10).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +17 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 17 (2k6 + 10).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +17 k zásahu, dosah 4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 19 (2k8 + 10).

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle drakové volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 21, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Ledový dech.** Drak vydechne ledový výšleh v kuželu 18 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 24. Když tvor neuspěje, utrpí chladné zranění 67 (15k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Paralyzující dech.** Drak vydechne paralyzující plyn v kuželu 18 sáhů. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 24, jinak bude paralyzovaný 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Změna podoby.** Drak se magicky promění v humanoida či zvíře, jež nemá vysší nebezpečnost než on sám, nebo zpět do své skutečné podoby. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby. Vybavení, které drží nebo nese, splyně s novou podobou, nebo ho nová podoba ponese (dle drakové volby).

V nové podobě si drak uchová své přesvědčení, životy, Kostky životů, schopnost mluvit, zdatnosti, Legendární odolání, akce doupěte a hodnoty Inteligence, Moudrosti a Charismatu, stejně jako tuto akci. Jeho statistiky a schopnosti se jinak nahradí témi z nové podoby, kromě schopností povolání nebo legendárních akcí oné podoby.

## LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý tvor do 3 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 25, jinak utrpí drtivé zranění 17 (2k6 + 10) a je srazen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.

## STŘÍBRNÝ DRAK

Stříbrní draci, nejpřátelštější a nejspolečenštější z kovových draků, radostně pomáhají dobrým tvorům v nouzi.

Stříbrný drak se třptytí, jako by byl odlity z čistého kovu. Jeho tvář má urozený výraz kvůli jeho vysokým očím a širokým, jakoby vousatým ostnům na bradě. Trnité límec mu vystupuje vysoko nad hlavu a dolů po krku až po špičku ocasu. Šupiny stříbrného dráče jsou modrošedé se stříbrnými odlesky. Když se drak přibližuje dospělosti, jeho barva se postupně vyjasňuje, až jsou jednotlivé šupiny sotva viditelné. Jak stříbrný drak stárne, jeho panenky blednou, až jeho oči připomínají růtušové koule.

**Ctnostní draci.** Stříbrní draci se domnívají, že žít mravně zahrnuje dělání dobrých skutků a zajišťování, že akce jednoho nezaslouženě nezraní jiné vnímající bytosti. Neberou na sebe úkol vykořenit zlo, jako to dělají zlatí a bronzoví draci, ale ochotně vzdorují tvorům, kteří páchají zlé skutky nebo zraňují nevinné.

**Prátele malých ras.** Stříbrní draci si užívají společnost ostatních stříbrných draků. Jejich opravdová

přátelství se mimo jejich vlastní druh rodí jen ve společnosti humanoidů a mnozí stříbrní draci tráví stejně času v humanoidní podobě jako v dračí podobě. Stříbrný drak si přisvojuje vládnou humanoidní osobnost, například laskavého starého mudrce či mladého poutníka, a často má smrtelné společníky, se kterými rozvíjí silné přátelské vztahy.

Stříbrní draci musí pravidelně vystupovat ze svého humanoidního života a vracet se do své skutečné podoby, aby se spářili a vychovali potomstvo, nebo se postarali o své poklady a osobní záležitosti. Protože ztrácí pojem o čase, když jsou pryč, někdy se vrátí a zjistí, že jejich společníci už jsou starí, nebo mrtví. Zpravidla ve výsledku skončí tím, že se přátelí s několika generacemi humanoidů jedné rodiny.

**Úcta k lidství.** Stříbrní draci se přátelí s humanoidy všech ras, ale kratčejí žijící rasy, jako jsou lidé, vzbuzují jejich zvědavost způsobem, jakým děle žijící rasy elfů a trpaslíků ne. Lidé mají chuť do života a životní elán, který stříbrné draky fascinuje.

**Hromadění historie.** Stříbrní draci rádi vlastní relikvie z humanoïdní historie. To zahrnuje obrovské hromady mincí, ražené současnými i padlými huma-

## DOSPĚLÝ STŘÍBRNÝ DRAK

Obrovský drak, zákonné dobro

Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)

Životy 243 (18k12 + 126)

Rychlosť 8 sáhů, létání 16 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Záchranné hody Obr +5, Odl +12, Mdr +6, Cha +10

Dovednosti Historie +8, Mystika +8, Nenápadnost +5, Vnímání +11

Imunity vůči zraněním chladná

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 21

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 16 (15 000 ZK)

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 2 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 19 (2k10 + 8).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 15 (2k6 + 8).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 17 (2k8 + 8).

**Strašlivé vzezření.** Každý drak dle drakové volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 18, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Ledový dech.** Drak vydechně ledový výšleh v kuželu 12 sáhů. Každý drak v oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 20. Když drak neuspěje, utrpí chladné zranění 58 (13k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Paralyzující dech.** Drak vydechně paralyzující plyn v kuželu 12 sáhů. Každý drak v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 20, jinak bude paralyzovaný 1 minutu. Drak může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Změna podoby.** Drak se magicky promění v humanoida či zvíře, jež nemá vyšší nebezpečnost než on sám, nebo zpět do své skutečné podoby. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby. Vybavení, které drží nebo nese, splyne s novou podobou, nebo ho nová podoba ponese (dle drakové volby).

V nové podobě si drak uchová své přesvědčení, životy, Kostky životů, schopnost mluvit, zdatnosti, Legendární odolání, akce dopuště a hodnoty Inteligence, Moudrosti a Charismatu, stejně jako tuto akci. Jeho statistiky a schopnosti se jinak nahradí těmi z nové podoby, kromě schopností povolání nebo legendárních akcí oné podoby.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání). **Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý drak do 2 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 21, jinak utrpí drtivé zranění 15 (2k6 + 8) a je sražen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.

noidními říšemi, i umělecké předměty a jemné šperky vyrobené četnými rasami. Ostatní poklady, ze kterých se skládají jejich hromady, mohou zahrnovat neporušené lodě, ostatky králů a královen, trůny, korunovační klenoty prastarých říší, vynálezy a výmysly a monolyty dotažené z rozvalin padlých měst.

## DOUPĚ STŘÍBRNÉHO DRAKA

Stříbrní draci bydlí mezi mraky a dělají si svá doupata na odlehých mrazivých horských vrcholech. I když mnozí z nich jsou spokojení v přírodních jeskynních komplexech či opuštěných dolech, touží po ztracených základnách na pomezí humanoidní civilizace. Opuštěná citadela na vrcholu hory či odlehlá věž vybudovaná dávno zemřelým kouzelníkem je druh doupěte, o kterém sní každý stříbrný drak.

### AKCE DOUPĚTE

Na iniciativu 20 (prohrávající všechny remízy) může drak provést akci doupěte, která způsobí jeden z následujících účinků.

## MLADÝ STŘÍBRNÝ DRAK

*Velký drak, zákonné dobro*

**Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)**

**Životy 168 (16k10 + 80)**

**Rychlosť 8 sáhů, létání 16 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

**Záchranné hody** Obr +4, Odl +9, Mdr +4, Cha +8

**Dovednosti** Historie +6, Mystika +6, Nenápadnost +4, Vnímání +8

**Imunity vůči zraněním** chladná

**Smysly** mimozrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 18

**Jazyky** dračí řeč, obecná řeč

**Nebezpečnost** 9 (5 000 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 17 (2k10 + 6).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 13 (2k6 + 6).

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Ledový dech.** Drak vydechne ledový výšleh v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 17. Když tvor neuspěje, utrpí chladné zranění 54 (12k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Paralyzující dech.** Drak vydechne paralyzující plyn v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 17, jinak bude paralyzovaný 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

- Drak vytvoří mlhu, jako by seslal kouzlo *oblak mlhy*. Mlha vydrží do iniciativy 20 v příštím kole.
- Mrazivě chladný vítr zaduje doupětem poblíž draka. Každý tvor do 24 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak utrpí chladné zranění 5 (1k10). Vítr rozfouká plyny a výparu a uhasí nechráněné plameny. Chráněné plameny, například lucerny, mají 50% šanci, že se uhasí.

## REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Region obsahující doupě legendárního stříbrného draka je deformovaný drakovou magií, což vytvoří jeden či více z následujících účinků.

- Jednou za den může drak změnit počasí v okruhu 6 mil od svého doupěte. Drak nemusí být pod širým nebem, jinak je účinek stejný jako u kouzla *ovládání počasí*.
- Větry do 1 míle od doupěte nadnesou nezlé tvory, kteří spadnou bez přičinění draka či jeho spojenců. Takoví tvorové sestoupí rychlosť 12 sáhů za kolo a neutrpí žádné zranění z pádu z výšky.
- Drak může udělat mraky či mlhu ve svém doupěti pevně jako kámen a utvořit budovy a jiné předměty, jak si přeje, na dané dny nebo déle.

Pokud drak umře, změněné počasí se vrátí k normálu, jak je popsáno v kouzle, a ostatní účinky odezní během 1k10 dní.

## STŘÍBRNÉ DRÁČE

*Střední drak, zákonné dobro*

**Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)**

**Životy 45 (6k8 + 18)**

**Rychlosť 6 sáhů, létání 12 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

**Záchranné hody** Obr +2, Odl +5, Mdr +2, Cha +4

**Dovednosti** Nenápadnost +2, Vnímání +4

**Imunity vůči zraněním** chladná

**Smysly** mimozrakové vnímání 2 sáhy, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

**Jazyky** dračí řeč

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 9 (1k10 + 4).

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Ledový dech.** Drak vydechne ledový výšleh v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 13. Když tvor neuspěje, utrpí chladné zranění 18 (4k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Paralyzující dech.** Drak vydechne paralyzující plyn v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak bude paralyzovaný 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

## PRASTARÝ ZLATÝ DRAK

Gigantický drak, zákonné dobro

Obranné číslo 22 (přirozená zbroj)

Životy 546 (28k20 + 252)

Rychlosť 8 sáhů, létání 16 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

Záchranné hody Obr +9, Odl +16, Mdr +10, Cha +16

Dovednosti Přesvědčování +16, Nenápadnost +9, Vhled +10, Vnímání +17

Imunity vůči zraněním ohnivá

Smysly mimožrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 27

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 24 (62 000 ZK)

**Obojživelník.** Drak může dýchat vzduch a vodu.

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drak v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +17 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 21 (2k10 + 10).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +17 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 17 (2k6 + 10).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +17 k zásahu, dosah 4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 19 (2k8 + 10).

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle drakové volby, který je do 24 sáhů od draka a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 24, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Ohnivý dech.** Drak vydechně oheň v kuželu 18 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 24. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 71 (13k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Oslabující dech.** Drak vydechně plyn v kuželu 18 sáhů.

Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 24, jinak na 1 minutu utrpí nevýhodu k hodům na útok založených na Síle, ověřením Síly a záchranným hodům na Sílu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Změna podoby.** Drak se magicky promění v humanoida či zvíře, jež nemá vyšší nebezpečnost než on sám, nebo zpět do své skutečné podoby. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby. Vybavení, které drží nebo nese, splyně s novou podobou, nebo ho nová podoba ponese (dle drakové volby).



V nové podobě si drak uchová své přesvědčení, životy, Kostky životů, schopnost mluvit, zdatnosti, Legendární odolání, akce doupěte a hodnoty Inteligence, Moudrosti a Charismatu, stejně jako tuto akci. Jeho statistiky a schopnosti se jinak nahradí těmi z nové podoby, kromě schopností povolání nebo legendárních akcí oné podoby.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drak 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. Drak si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drak si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drak zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drak pleskne svými křídly. Každý tvor do 3 sáhů od draka musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 25, jinak utrpí drtivé zranění 17 (2k6 + 10) a je srazen k zemi. Drak pak může ještě letět až poloviční rychlostí letu.



podezření nebo strach. Nejčastěji sídlí poblíž idylických jezer a řek, na mlhou zahalených ostrovech, v jeskynních komplexech skrytých za šumivými vodopády, nebo v prastarých zříceninách.

## AKCE DOUPĚTE

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

- Drak zahlédne budoucnost, takže má výhodu k hodům na útok, ověřením vlastností a záchranným hodům do iniciativy 20 v příštím kole.
- Jeden tvor, kterého drak vidí do 24 sáh od sebe, musí uspět v záchranném hodu na Charisma se SO 15, jinak je vypuzen do snové sféry, jiné sféry existence, jejíž existenci si drak představil. Aby tvor unikl, musí použít svou akci k hodu na ověření Charismatu

## MLADÝ ZLATÝ DRAK

*Velký drak, zákonné dobro*

**Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)**

**Životy 178 (17k10 + 85)**

**Rychlosť 8 sáhů, létání 16 sáhů, plavání 8 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

**Záchranné hody** Obr +6, Odl +9, Mdr +5, Cha +9

**Dovednosti** Přesvědčování +9, Nenápadnost +6, Vhled +5, Vnímání +9

**Imunity vůči zraněním ohnivá**

**Smysly** mimozrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 19

**Jazyky** dračí řeč, obecná řeč

**Nebezpečnost** 10 (5 900 ZK)

**Obojživelník.** Drak může dýchat vzduch a vodu.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 17 (2k10 + 6).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 13 (2k6 + 6).

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Ohnivý dech.** Drak vydechne oheň v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 17. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 55 (10k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Oslabující dech.** Drak vydechne plyn v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 17, jinak na 1 minutu utrpí nevýhodu k hodům na útok založených na Síle, ověřením Síly a záchranným hodům na Sílu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

v konfliktu proti drakově ověření. Pokud tvor vyhraje, unikne ze snové sféry. Jinak účinek skončí na iniciativu 20 v příštím kole. Když účinek skončí, tvor se opět objeví na místě, které opustil, nebo na nejbližším volném místě, pokud je obsazené.

## REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Region obsahující doupě legendárního zlatého draka je deformovaný drakovou magií, což vytvoří jeden či více z následujících účinků:

- Kdykoliv tvor, který rozumí jazyku, usne, nebo vstoupí do stavu transu či snění do 6 mil od drakova doupěte, může s ním drak navázat telepatické spojení a hovořit s ním v jeho snech. Po probuzení si tvor rozhovor s drakem pamatuje.
- Do 6 mil od drakova doupěte se zjeví hranice krásné, opalizující mlhy. Mlha nic nezahaluje. Vezme na sebe strašidelnou podobu, když jsou zlí tvorové poblíž draka nebo jiných nezlých tvorů v mlze a varuje takové tvory před nebezpečím.
- Drahokamy a perly do 1 míle od drakova doupěte se třptytí a září a osvítí slabým světlem o poloměru 1 sáh.

Pokud drak umře, tyto účinky okamžitě pominou.

## ZLATÉ DRÁČE

*Střední drak, zákonné dobro*

**Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)**

**Životy 60 (8k8 + 24)**

**Rychlosť 6 sáhů, létání 12 sáhů, plavání 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

**Záchranné hody** Obr +4, Odl +5, Mdr +2, Cha +5

**Dovednosti** Nenápadnost +4, Vnímání +4

**Imunity vůči zraněním ohnivá**

**Smysly** mimozrakové vnímání 2 sáhy, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

**Jazyky** dračí řeč

**Nebezpečnost** 3 (700 ZK)

**Obojživelník.** Drak může dýchat vzduch a vodu.

## AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 9 (1k10 + 4).

**Dech (obnovení 5 – 6).** Drak použije jeden z následujících dechů.

**Ohnivý dech.** Drak vydechne oheň v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 13. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 22 (4k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Oslabující dech.** Drak vydechne plyn v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 13, jinak na 1 minutu utrpí nevýhodu k hodům na útok založených na Síle, ověřením Síly a záchranným hodům na Sílu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

## DRAČÍ ŽELVA

Gigantický drak, neutrální

Obranné číslo 20 (přirozená zbroj)

Životy 341 (22k20 + 110)

Rychlosť 4 sáhy, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Záchranné hodby Obr +6, Odl +11, Mdr +7

Odolání vůči zraněním ohnivá

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky akvanština, dračí řeč

Nebezpečnost 17 (18 000 ZK)

**Obojživelník.** Dračí želva může dýchat vzduch a vodu.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Dračí želva zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy. Místo dvou útoků drápy může jednou zaútočit ocasem.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 26 (3k12 + 7).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 16 (2k8 + 7).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 26 (3k12 + 7). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 20, jinak je odtlačen až 2 sáhy od dračí želvy a sražen k zemi.

**Parní dech (obnovení 5 – 6).** Dračí želva vydechně horkou páru v kuželu 12 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 18. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 52 (15k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Být pod vodou neposkytuje odolání proti tomuto zranění.

## DRAČÍ ŽELVA

Dračí želvy patří k nejhrůzostrašnějším tvorům oceánů. Dračí želva, velká a žravá jako její nejstarší suchzemští dračí příbuzní, útočí smrtícími čelistmi, parným dechem a drtivým ocasem.

Tvrď krunýr dračí želvy má stejně tmavě zelenou barvu jako hluboká voda, kde tato nestvůra bydlí. Stříbrná zvýraznění lemující krunýr připomínají světlo tančící na otevřené vodě a vynořující se dračí želva se snadno splete s odrazem slunce či měsíce na vlnách.

**Draci hlubin.** Dračí želvy, stejně jako skuteční dračci, střádají poklad, a to tak, že potopí loď a pak oddělují trosky od mincí a jiných cenných předmětů. Dračí želva polyká poklad na cestu a pak ho zvrací, když dorazí do svého doupěte.

Dračí želvy bydlí v jeskyních skrytých v korálových útesech či pod dnem moře, nebo podél členitých úseků pobřeží. Je-li kýzená jeskyně již obydlena, dračí želva zaútočí na její současné obyvatele a pokusí se ji převzít.

**Námezdní nestvůry.** Dračí želva je dost chytrá, aby se dala podplatit, a piráti plavící se po mořích, kde hlídkují tito tvorové, se rychle naučí nabízet jim poklad



výměnou za bezpečnou plavbu. Chytří sahuagini někdy uzavírají spojenectví s dračími želvami a lákají je na poklad, aby využily svůj žhavý dech při sahuaginských nájezdech na lodě a pobřežní osady.

**Živelná moc.** Dračí želvy občas nachází cestu skrz potopené sférické trhliny do Sféry vodního živlu. Tyto nestvůrné exempláře lze často najít ve službách maridů, kteří připásávají na záda želv ohromné korálové trůny a jezdí na nich jako na vodních jezdeckých zvířatech.



## DRAK, STÍNOVÝ

Stínoví draci jsou skuteční draci, kteří se buď narodili ve Stínopádu, nebo je přeměnily roky strávené v jeho chmurném pomezí. Některí stínoví draci milují Stínopád pro jeho bezútesné krajiny a pustinu. Jiní se snaží vrátit do Materiální sféry a rozšířit temnotu a zlo Sféry stínů.

**Temné portály.** Portály Stínopádu se zjevují na opuštěných místech a v hlubokém příšeří podzemních jeskyní. Draci, kteří sídlí na takových místech, často objevují tyto portály a zjišťují, že se přesunuli do nové říše. Prastaři draci, kteří spí ve svých doupatech měsíce či roky, mohou najednou zjistit, že byli uneseni pryč, a nikdy se nemusí dozvědět, že to udělal portál, který se utvořil bez jejich vědomí, zatímco spali.

**Přetvoření ve stínu.** Transformace na stínového draka trvá roky, během nichž drakový šupiny ztrácí svůj lesk a bledou do uhlového odstínu. Jeho kožnatá kůže zprůsvitní a jeho oči zblednou na opalizující šedou. Stínovým drakům se protiví sluneční světlo a v jasném světle jsou slabší než ve tmě. Tma změní draka v přízračný stín jeho bývalého já.

Magická přirozenost draků budí zájem Stínopádu, jenž se nějak dožaduje moci a majestátnosti těchto velkých plazů. Stínopád má na své obyvatele i skličující efekt. Čím déle tvor ve sféře setrvává, tím více přijímá její neklid. Jak drakovi ubíhají měsíce a roky ve Stínopádu, začíná si uvědomovat, že se mění, ale nedokáže tomu nijak zabránit.

### MLADÝ RUDÝ STÍNOVÝ DRAK

Velký drak, chaoticky zlý

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 178 (17k10 + 85)

Rychlosť 8 sáhů, šplhání 8 sáhů, létání 16 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Záchranné hody Obr +4, Odl +9, Mdr +4, Cha +8

Dovednosti Nenápadnost +8, Vnímání +8

Odolání vůči zraněním nekrotická

Imunity vůči zraněním ohnivá

**Smysly** mimozrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 18

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 13 (10 000 ZK)

**Živý stín.** Když je drak v šeru či tmě, je odolný vůči zranění, jež není psychické, silové ani zářivé.

**Schování se ve stínech.** Když je drak v šeru či tmě, může provést akci Schování se jako bonusovou akci.

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je drak ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

#### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 17 (2k10 + 6) plus nekrotické zranění 3 (1k6).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 13 (2k6 + 6).

**Stínový dech (obnovení 5 – 6).** Drak vydechně stínový oheň v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 18. Když tvor neuspěje, utrpí nekrotické zranění 56 (16k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Humanoid, jemuž se sníží tímto zraněním životy na 0, zemře a z jeho mrtvoly povstane nemrtvý stín, který jedná v pořadí iniciativy ihned po drakovi. Stín je pod drakovou kontrolou.

**Zpátky ve světě.** Stínový drak je tak prosáklý mocí Stínopádu, že ani návrat do Materiální sféry nedokáže zrušit jeho přeměnu. Někteří stínoví draci se pokouší nalákat jiné tvory ze smrtelné říše zpět do Stínopádu, aby jim dělali společnost, aspoň dokud se svých hostů nenabaží a nesežerou je. Jiní šťastně opustí Stínopád navždy, neboť chápou, že poklad a moc lze lépe sehnat v Materiální sféře.

## ŠABLONA STÍNOVÉHO DRAKA

Jen skutečný drak se může přeměnit na stínového draka a jen pokud se narodí ve Stínopádu, nebo v něm setrvá několik let. Drakostěj se nemůže změnit ve stínového draka, protože ztrácí svou dračí přirozenost, když se stane nemrtvým.

Když se drak stane stínovým drakem, ponechá si své statistiky, kromě výjimek popsaných níže. Stínový drak si může uchovat nebo ztratit některé či všechny své akce doupěte, nebo získat nové, dle libovůle PJ.

**Odolání vůči zraněním.** Drak je odolný vůči nekrotickému zranění.

**Zdatnost v dovednosti: Nenápadnost.** Drakův zdatnostní bonus se zdvojnásobí při jeho ověření Obratnosti (Nenápadnosti).

**Zivý stín.** Když je drak v šeru či tmě, je odolný vůči zranění, jež není psychické, silové ani zářivé.

**Schování se ve stínech.** Když je drak v šeru či tmě, může provést akci Schování se jako bonusovou akci.

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je drak ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověřením Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

**Nová akce: Kousnutí.** Způsobuje-li drak svým kousnutím bleskové, chladné, jedové, kyselinové či ohnivé zranění, změň daný typ zranění na nekrotický.

**Nová akce: Stínový dech.** Jakýkoliv dech draka způsobující zranění způsobí nekrotické zranění místo původního typu zranění. Humanoid, jemuž se sníží tímto zraněním životy na 0, zemře a z jeho mrtvoly povstane nemrtvý stín, který jedná v pořadí iniciativy ihned po drakovi. Stín je pod drakovou kontrolou.



## DRAKOSTĚJ

Přestože jsou draci tak dlouhověcí, jak jsou, všichni musí nakonec zemřít. Tato myšlenka se mnoha drakům moc nelšíbí a někteří se uvolní k přeměně nekromantickou energií a prastarými rituály do mocných nemrtvých drakostějů. Tuto cestu si volí jen nejnaracističtější draci, neboť ví, že když to udělají, přeruší všechny vazby ke svému druhu a dračím bohům.

**Po smrti.** Drakostěj si po přeměně ponechává svůj tvar a velikost, jeho kůže a šupiny se pevně přitisknou ke kostem, nebo se svléknou a zanechají za sebou kostru. Jeho oči vypadají jako zářivé body světla plovoucí v stinných důlcích, jež naznačují zlovůli jeho nemrtvé mysli.

D

I když mnozí draci sledují ješitné cíle ničení a nadvlády, drakostějové jsou hanebnější než většina zlých draků. Snaží se vládnout všemu. Drakostěj je dábelsky inteligentní tyran, který sprádá složité sítě odporných intrik a přitahuje služebníky motivované chameťostí a touhou po moci. Jedná ze stínů a aktivně intrikuje, aby udržel svou existenci v tajnosti. Drakostěj je mazaný a náročný protivník.

**Drakostějské škapulíře.** Tvorba drakostěje vyžaduje spolupráci draka a skupiny mágů nebo kultistů, kteří mohou vykonat příslušný rituál. V průběhu rituálu drakostěj pozře toxicní nápoj, který ho okamžitě zabije. Přísluhující sesilatelé kouzel pak zachytí jeho duši a přenesou ji do speciálního drahokamu, který funguje jako drakostějův škapulíř. Když se drakovo tělo rozloží, duše uvnitř drahokamu se navrátí a oživí drakovou kosti.

Dojde-li někdy ke zničení drakostějovy fyzické formy, jeho duše se navrátí do drahokamu, pokud je ve stejně sféře jako duše. Dotkne-li se drahokam mrtvoly jiného draka, drakostějův duch ji může posednout a stát se novým drakostějem. Je-li drahokam drakostějovy duše vzat do jiné sféry, drakostějova duše nemá kam jít, když je její nemrtvé tělo zničeno a prostě odejde do posmrtného života.

## ŠABLONA DRAKOSTĚJE

Jen prastarý nebo dospělý skutečný drak se může přeměnit na drakostěje. Mladší draci, kteří se pokusí podstoupit proměnu, zemřou, stejně jako ostatní tvorové, kteří nejsou skuteční draci, ale mají typ draka, například pseudodraci a vyverny. Stínový drak se nemůže přeměnit na drakostěje, protože už ztratil příliš mnoho ze své fyzické formy.

Když se drak stane drakostějem, ponechá si své statistiky, kromě výjimek popsaných níže. Drak ztratí rysy, například Obojživelník, které předpokládají živou fyziologii. Drakostěj si může uchovat nebo ztratit některé či všechny své akce doupěte, nebo získat nové, dle libovůle PJ.

**Typ.** Drakostějův typ se změní z draka na nemrtvého a dále již nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

**Odolání vůči zraněním.** Drakostěj je odolný vůči nekrotickému zranění.

**Imunity vůči zraněním.** Drakostěj je imunní vůči jedu. Ponechává si i immunity, co měl před tím, než se stal drakostějem.

**Imunity vůči stavům.** Drakostěje nelze otrávit, paralyzovat, vystrašit ani zmámit. Netrpí také únavou.

**Magické odolání.** Drakostěj má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 14 (2k6 + 7).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 16 (2k8 + 7).

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle drakostějovy volby, který je do 24 sáhů od drakostěje a o kterém drak ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 18, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor 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 vůči drakostějovu Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Bleskový dech (obnovení 5 – 6).** Drakostěj vydechně blesk v 18 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 20. Když tvor neuspěje, utrpí bleskové zranění 66 (12k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Drakostěj 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. Drakostěj si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Hledání.** Drakostěj si hodí na ověření Moudrosti (Vnímání).

**Ocasní útok.** Drakostěj zaútočí ocasem.

**Útok křídlem (stojí 2 akce).** Drakostěj pleskne svými křídly.

Každý tvor do 2 sáhů od drakostěje musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 20, jinak utrpí drtivé zranění 14 (2k6 + 7) a je sražen k zemi. Po plácnutí křídly tímto způsobem může drakostěj ještě letet až poloviční rychlostí letu.

## DOSPĚLÝ MODRÝ DRAKOSTĚJ

Obrovský nemrtvý, zákonné zlo

Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)

Životy 225 (18k12 + 108)

Rychlosť 8 sáhů, hrabání 6 sáhů, létání 16 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Záchranné hody Obr +6, Odl +12, Mdr +8, Cha +10

Dovednosti Nenápadnost +6, Vnímání +14

Odolání vůči zraněním nekrotická

Imunity vůči zraněním blesková, jedová

Imunity vůči stavům otrávený, paralyzovaný, únava, vystrašený, zmámený

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 24

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 17 (18 000 ZK)

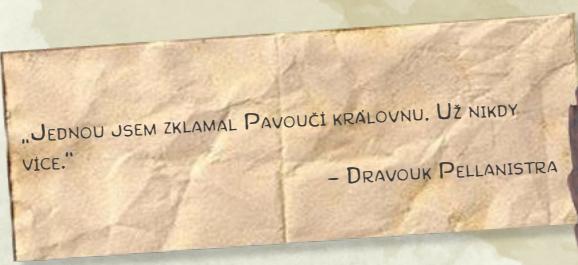
**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li drakostěj v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

**Magické odolání.** Drakostěj má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drakostěj může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 18 (2k10 + 7) plus bleskové zranění 5 (1k10).



## DRAVOUK

*Velká obluda, chaotické зло*

**Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)**

**Životy 123 (13k10 + 52)**

**Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

**Dovednosti** Nenápadnost +9, Vnímání +5

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 15

**Jazyky** elfština, temnobecná řeč

**Nebezpečnost** 6 (2 300 ZK)

**Vílí původ.** Dravouk má výhodu k záchranným hodům proti zmámení a magie ho nemůže uspat

**Přirozené sesílání kouzel.** Dravoukova přirozená sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 13). Dravouk může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovlně: *tančící světla*

1/den každé: *tma, vílí oheň*

**Pavoučí šplh.** Dravouk umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je dravouk ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

**Pavučinnochodec.** Dravouk ignoruje pohybová omezení, jež způsobují pavučiny.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Dravouk zaútočí třikrát, buď dlouhým mečem, nebo dlouhým lukem. Jeden z těchto útoků může nahradit kousnutím.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 2 (1k4) plus jedové zranění 9 (2k8).

**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.

**Dlouhý luk.** Útok na dálku zbraní: +6 k zásahu, dostrel 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k8 + 3) plus jedové zranění 4 (1k8).

## DRAVOUK

Když drow vypadá velmi slibně, Lolth ho přivolá do Jam Sítě démonů a otestuje jeho víru a sílu. Ti, kteří testem projdou, postoupí výš v zalíbení Pavoučí královny. Ti, kteří selžou, se přemění v dravouky — odporného hybrida drowa a obřího pavouka, který slouží jako živá upomínka Lolthiny moci. V dravouky se mohou proměnit jen drowové a schopnost tvořit tyto tvory spočívá jen v Lolth samé.

**Zjizvení pro život.** Drowové přeměnění v dravouky se vraci do Materiální sféry jako pokřivení a ponížení tvorové. Celý šílení mizí do Temných říší, aby se stali poustevníky a lovci. Buď putují sami, nebo vedou hejna obřích pavouků.

Ve výjimečných případech se dravouk vrací na okraj drowí společnosti navzdory svému prokletí, zpravidla aby dostál nějakému dlouhodobému slibu nebo krevní mstě ze svého bývalého života. Drowové se bojí dravouků a vyhýbají se jim. Chovají k nim menší úctu než k otrokům. Avšak tolerují přítomnost těchto tvorů jako živých představitelů Lolthiny vůle a připomínku osudu, jenž čeká na ty, kdo zklamou Pavoučí královnu.

### VARIANTA: DRAVOUCÍ SESILATELÉ KOUZEL

Dravouci, kteří bývali drowí sesilatelé kouzel, si mohli uchovat svou schopnost sesílat kouzla. Takoví dravouci obvykle mají vyšší sesílací schopnost (15 či 16) než ostatní dravouci. Navíc takový dravouk získá rys Sesílání kouzel. Dravouk, který býval drowí božský sesilatel kouzel, tak může mít Moudrost 16 (+3) a následující rys Sesílání kouzel.

**Sesílání kouzel.** Dravouk je sesilatel kouzel 7. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Dravouk má připravená následující klerická kouzla:

- Triky (libovlně): *divotvorství, jedovatá sprška*
- 1. úroveň (4 pozice): *azyl, najdi magii, zhoubu*
- 2. úroveň (3 pozice): *ticho, znehybní osobu*
- 3. úroveň (3 pozice): *jasnozřivost, rozptýl magii*
- 4. úroveň (2 pozice): *věštění, volnost*

# DRYÁDA

Cestovatelé vstupující do hvozdu mohou letmo zahledět ženskou podobu mihotající se stromy. Vzduchem se nese vřelý smích, který táhne ty, kdo ho slyší, hlouběji do smaragdových stínů.

**Svázané se stromy.** Mocná víla někdy váže nižší větve duchy se stromy a přeměňuje je v dryády. Někdy se jedná o trest, když se větve duch zamiluje do smrtelníka a tato láska je zakázaná.

Dryáda může vystoupit ze stromu a cestovat okolními zeměmi, ale strom zůstává jejím domovem a poutem ke světu. Dokud strom zůstává zdravý a nepoškozený, dryáda zůstává navždy mladá a světlá. Je-li strom poškozen, dryáda trpí. Dojde-li ke zničení stromu, dryáda zešílí.

**Samotářské věty.** Dryády jednají jako strážkyně svých lesních území. Jsou plaché a samotářské a vetřelce sledují ze stromů. Dryáda, jež je okouzlena krásou cizince, ho může prozkoumat blíže, možná se ho dokonce pokusí odvábit a zmámit.

Dryády spolupracují s ostatními lesními tvory na obraně svých hvozdů. Žijí bok po boku s jednorožci, enty a satyry, spolu s druidy, kteří sdílí oddanost dryád k lesům, jež nazývají domovem.

**Lesní magie.** Dryády umí mluvit s rostlinami a zvířaty. Umí se teleportovat z jednoho stromu do druhého a odvábit vetřelce ze svých hájů. Je-li dryáda pod tlakem, umí okouzlit humanoidy svými čáry a změnit nepřátele v přátele. Dryády znají i hrstku užitečných kouzel.



## DRYÁDA

Střední víla, neutrální

Obranné číslo 11 (16 s kůrokůží)

Životy 22 (5k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

**Dovednosti** Nenápadnost +5, Vnímání +4

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

**Jazyky** elfština, sylvánština

**Nebezpečnost** 1 (200 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Dryáda přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 14). Dryáda může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují surovinné složky:

Libovolně: *druidovství*

3/den každé: *dobrívka, zapletení*

1/den každé: *kůrokůže, projdi beze stop, sukovice*

**Magické odolání.** Dryáda má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Mluvení se zvířaty a rostlinami.** Dryáda může komunikovat se zvířaty a rostlinami, jako by měli společný jazyk.

**Chůze stromy.** Jednou za tah může dryáda použít 2 sáhy pohybu k magickému vkročení do jednoho živého stromu ve svém dosahu a vyjít z druhého živého stromu do 12 sáhů od prvního stromu, přičemž se objeví na volném místě do 1 sáhu od druhého stromu. Oba stromy musí být Velké či větší.

## AKCE

**Kyj.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu (+6 k zásahu se sukovicí), dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 2 (1k4), nebo drtivé zranění 8 (1k8 + 4) se sukovicí.

**Víl zmámení.** Dryáda zacílí jednoho humanoida či zvíře, které vidí do 6 sáhů od sebe. Pokud cíl vidí dryádu, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 14, jinak ho dryáda magicky zmámi. Zmámený tvor považuje dryádu za důvěryhodného přítele, na kterého je třeba brát ohled a chránit ho. I když cíl není pod dryádinou kontrolou, přijímá její požadavky a činy nejpříznivějším možným způsobem.

Pokaždé, když dryáda nebo její spojenci nějak cíl poškodí, může cíl zopakovat záchranný hod a při úspěchu pro něj účinek skončí. Jinak účinek trvá 24 hodin, nebo dokud dryáda nezemře, není v jiné sféře existence než cíl, či neukončí účinek jako bonusovou akci. Je-li záchranný hod cíle úspěšný, bude vůči Vílmu zmámení dryády imunní 24 hodin.

Dryáda může mít najednou zmámeného maximálně jednoho humanoida a až tři zvířata.



## DUERGAR

Násilničtí duergaři, známí také jako šedí trpaslíci, bydlí ve fantastických velkoměstech hluboko v Temných říších. Pomocí prastarých trpasličích znalostí a nesčetných otroků neúnavně pracují na rozšiřování svých podzemních království.

Většina duergarů (včetně žen) je holohlavá a má po pelavě šedou kůži. Nosí jednotvárné oblečení navržené tak, aby ladilo s kamenem, spolu s jednoduchými šperky, které odráží jejich kruté a prospěchářské chování.

**Z otrokům otrokáři.** Duergaři kdysi bývali trpaslíky, než je jejich chamtvost a ustavičné kopání pod zemí přivedlo do kontaktu s mozkovými rourami. Illitydi je drželi v zajetí po generace, až si trpasličí nakonec vyrobily svou nezávislost s pomocí zlého boha Laduguera. Otronkářství je ale navždy změnilo. Očernilo jejich duše a duergaři se stali stejně zlí jako tyranii, kterým utekli. Ačkoliv si vydobyli svobodu, jsou zarputilí, pesimističtí, nedůvěřiví tvorové, kteří se neustále dřou a stěžují si, a už si ani nepamatují, jaké to je být šťastný nebo hrdý. Jejich řemeslnost a schopnosti postupují, ale postrádají vřelost či uměleckou zručnost.

Duergaři válčí proti trpasličím příbuzným a všem ostatním podzemním rasám. Uzavírají spojenectví, když je to výhodné a pak tato spojenectví porušují, když už z nich nemají co víc získat. Berou a drží otroky, aby dřeli v Temných říších. Považují je za bezplatnou pracovní sílu a hrubou měnu.

**Tuž jako kámen.** Duergaři, podobně jako trpasličí, jsou vysoce odolní. Kromě fyzické vitality mají neuveditelnou mentální výdrž díky době, kterou strávili jako otroci illitydů. Mysl duergara je pevnost, schopná setrásť zmámení, iluze a jiná kouzla.

**Narozeni ve tmě.** Temné říše jsou nasycené podivnou magickou mocí, již duergaři vstřebávali po generace svého věznění. Duergar umí nakrátko zvětšit svou velikost a sílu a stát se mocným válečníkem zlobří velikosti. Pokud čelí nepříteli, se kterým nemůže

## DUERGAR

Střední humanoid (trpaslík), zákonné zlý

Obranné číslo 16 (šupinová zbroj, štít)

Životy 26 (4k8 + 8)

Rychlosť 5 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Odolání vůči zraněním jedová

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky temnobecná řeč, trpasličtina

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Duergarí nezlovnost.** Duergar má výhodu k záchranným hodům proti jedu, kouzlům a iluzím i proti zmámení či paralýze.

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je duergar ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) opříajícími se o zrak.

### AKCE

**Zvětšení (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).**

Na 1 minutu duergar zvětší svou velikost, spolu se vším, co drží nebo má na sobě. Když je duergar zvětšený, je Velký, má dvojnásobné kostky zranění při útocích zbraní založených na Síle (započítáno v útocích) a má výhodu k ověření Síly a záchranným hodům na Sílu. Nemá-li duergar dost prostoru, aby se stal Velký, zvětší se jen do maximální velikosti, co mu prostor umožňuje.

**Cepín.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2), nebo bodné zranění 11 (2k8 + 2), když je zvětšený.

**Oštěp.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2), nebo bodné zranění 9 (2k6 + 2), když je zvětšený.

**Neviditelnost (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Duergar se magicky zneviditelní až na 1 hodinu, nebo dokud nezaútočí, nesešle kouzlo či nepoužije Zvětšení, nebo dokud neskončí jeho soustředění (jako by se soustředil na kouzlo). Vybavení, které duergar drží nebo má na sobě, se zneviditelní spolu s ním.

bojovat, nebo když špehuje tvory, kteří přichází do jeho teritoria, může se snadno zneviditelnit, aby proklouzl do tmy.

Věky strávené v Temných říších zestřily duergaři vidění ve tmě a kvůli tomu vidí dvakrát dál než trpasličí. Tento ostrý zrak si ale vybral svou cenu. Duergař zrak je oslabený ve slunečním světle.

**Pekelný pán.** Asmodeus, Pán Devíti pekla, se jak známo vydával za duergaří bohy, aby rozvinul zlo, jímž přetékala srdce šedých trpaslíků. Nabídl jim božský dohled a pomstu proti jejich nepřátelům, zatímco je podněcoval k větší krutovládě a skrýval svou pravou identitu.

# DUCH

Duch je duše kdysi žijícího tvora, která je povinna strašit na konkrétním místě, nebo konkrétního tvora či objekt, jenž byl v jejím životě významný.

**Nedořešená záležitost.** Duch touží splnit nějaký nevyřízený úkol ze svého života. Může chtít pomstít svou smrt, splnit přísahu nebo vyslat zprávu své milované. Duch si nemusí uvědomovat, že zemřel, a může pokračovat v každodenní rutině svého života. Jiné duchy žene zkaženosť a zášť, jako například ducha, který odmítá spočinout, dokud nezemře každý člen jisté rodiny či organizace.

Nejjistější způsob, jak zbavit oblast ducha, je vyřešit jeho nedořešenou záležitost. Ducha lze zničit snadněji pomocí jeho slabiny spjaté s jeho bývalým životem. Ducha umučené osoby lze znova zabít nástroji onoho mučení. Duch zahradníka se může stát zranitelnější, když je vystaven silné květinové vůni.

**Strašidelné projevy.** Ze strašidelních míst vyzařují pocity hlubokého smutku, osamění a nenaplněné touhy. Podivné zvuky nebo nepřrozené ticho vytváří zneklidňující atmosféru. V místnostech, v nichž zuří ohně, jsou chladná místa. Do oblasti může prosakovat dusivý zápach, neživé předměty se mohou samy od sebe pohybovat a mrtvoly mohou vstávat z hrobu. Duch nemá žádnou moc nad těmito projevy, ty se zkrátka dějí.

**Nemrtvá povaha.** Duch nepotřebuje dýchat, jíst, pit ani spát.



## DUCH

Střední nemrtvý, jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 11

Životy 45 (10k8)

Rychlosť 0 sáhů, létání 8 sáhů (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

**Odolání vůči zraněním** blesková, hromová, kyselinová, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** chladná, nekrotické, jedové

**Imunity vůči stavům** ležící, otrávený, paralyzovaný, uchvácený, únava, vystrašený, zadržený, zkamenělý, zmámený

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

**Jazyky** jazyky, které znal za života

**Nebezpečnost** 4 (1 100 ZK)

**Éterický zrak.** Duch vidí 12 sáhů do Éterické sféry, když je v Materiální sféře, a naopak.

**Nehmotný pohyb.** Duch se může pohybovat skrz ostatní tvory a objekty, jako by byl těžký terén. Pokud skončí svůj tah v objektu, utrpí silové zranění 5 (1k10).

### AKCE

**Chřadnoucí dotyk.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Nekrotické zranění 17 (4k6 + 3).

**Éteričnost.** Duch vstoupí z Materiální do Éterické sféry, nebo naopak. Když je v Éterické hranici, je vidět v Materiál-

ní sféře, a naopak, ale nemůže ovlivnit nic v jiné sféře, ani tím být ovlivněn.

**Děsivý vzhled.** Každý tvor, který není nemrtvý a je do 12 sáhů od ducha a vidí ho, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 13, jinak se vystraší na 1 minutu. Neuspěje-li cíl v záchrane o 5 či více, tak navíc zestárne o 1k4 × 10 let. Vystrašený cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj stav vystrašený skončí. Pokud cíl uspěje v záchranném hodu, nebo pro něj účinek skončí, bude imunní vůči Děsivému vzhledu tohoto ducha 24 hodin. Účinek zestárnutí se dá navrátit kouzlem mocné navrácení, ale jen do 24 hodin od výskytu.

**Posednutí (obnovení 6).** Jeden humanoid, kterého duch vidí do 1 sáhu od sebe, musí uspět v záchranném hodu na Charisma se SO 13, jinak ho duch posedne; duch pak zmizí a cíl je neschopný a ztratí kontrolu nad svým tělem. Tělo nyní ovládá duch, ale neotupí vnímavost cíle. Ducha nelze zacílit útokem, kouzlem ani jiným účinkem, kromě těch, které odvrací nemrtvé, a uchová si své přesvědčení, Inteligenci, Moudrost, Charisma a imunitu vůči vystrašení a zmámení. Jinak používá statistiky posedlého cíle, ale nemá přístup k jeho znalostem, schopnostem povolání ani zdatnostem.

Posednutí trvá, dokud se tělu nesníží životy na 0, neukončí ho duch jako bonusovou akci, nebo není duch odvrácen či vypuzen účinkem, jako je například kouzlo *rozptyl zla a dobro*. Když posednutí skončí, duch se znova objeví na volném místě do 1 sáhu od těla. Když si cíl úspěšně hodí záchrana, nebo až pro něj posednutí skončí, bude imunní vůči Posednutí tohoto ducha 24 hodin.



## DVOJNÍK

Dvojníci jsou nevyzpytatelní tvaroměnci, kteří na sebe berou vzhled jiných humanoidů, zbabují se pronásledování nebo lákají oběti do záhuby pomocí matení a přestrojování. Jen málokterý tvor šíří strach, nedůvěru a klam lépe než dvojníci. Dají se najít v každé zemi a kultuře. Mohou se přestrojit za jakéhokoliv jedince jakékoli rasy.

**Zloději tajemství.** Dvojníkova přijatá podoba mu umožňuje se vetrít do téměř jakékoliv skupiny nebo komunity, ale jeho přeměna neposkytuje jazyky, způsoby chování, vzpomínky ani osobnost. Dvojníci zpravidla sledují nebo zajímají tvory, za něž mají v úmyslu se vydávat. Studují je a pronikají do jejich myslí, aby zjistili tajemství. Dvojník umí číst tvorovy povrchové myšlenky, což mu umožňuje získat tvorovo jméno, tužby a obavy, spolu s několika roztroušenými vzpomínkami. Dvojník vydávající se za konkrétního tvora jako součást dlouhodobé zápletky může týdny udržovat svého dvojníka na živu a nabízku a denně sondovat mysl oběti, aby se naučil, jak se chovat a mluvit autenticky.

## DVOJNÍK

Střední obluda (tvaroměnec), neutrální

Obranné číslo 14

Životy 52 (8k8 + 16)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Dovednosti Klamání +6, Vhled +3

Imunity vůči stavům zmámený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky obecná řeč

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Tvaroměnec.** Dvojník se může pomocí své akce proměnit do Malého či Středního humanoida, kterého už někdy viděl, nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky, kromě jeho velikosti, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

**Útočník ze zálohy.** V prvním kole boje má dvojník výhodu k hodům na útok proti jakémukoliv tvorovi, kterého překvapil.

**Překvapivý útok.** Pokud dvojník překvapí tvora a zasáhne ho útokem během prvního kola boje, cíl utrpí z útku dodatečné zranění 10 (3k6).

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Dvojník zaútočí dvakrát na blízko.

**Bouchnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 7 (1k6 + 4).

**Čtení myšlenek.** Dvojník magicky čte povrchové myšlenky jednoho tvora do 12 sáhů od sebe. Účinek pronikne skrz většinu překážek, ale neprojde 3 stopami dřeva či hlíny, 2 stopami kamene, 2 couly kovu, nebo tenkou vrstvou olova. Dokud je cíl v dosahu, dvojník může pokračovat ve čtení jeho myšlenek, dokud se nepřeruší dvojníkovo soustředění (jako u soustředění se na kouzlo). Zatímco čte mysl cíle, má výhodu k ověřením Moudrosti (Vhledu) a Charismatu (Klamání, Přesvědčování a Zastrašování) proti cíli.

**Požitkářští podvodníci.** Dvojníci pracují sami, nebo v malých skupinkách, v nichž se skupinové role mění z jedné lumpárny do druhé. Zatímco jeden dvojník se ujmí role zabitého obchodníka či šlechtice, ostatní se ujmají několika identit, jak se přežítost namane. Hrají rodinné příslušníky nebo služebníky, zatímco žijí z bohatství oběti.

**Podvržené děti.** Dvojníci jsou příliš líní nebo sebestřední, aby vychovávali své děti. Mění se do podob atraktivních mužů a svádí ženy, jimž zanechají své potomstvo. Dítě dvojníka vypadá jako normální příslušník matčina druhu, dokud nedosáhne dospělosti. V tu chvíli si uvědomí svou skutečnou povahu a táhne ho to vyhledat svůj druh a přidat se k němu.



## ĎÁBLOVÉ

Ďálové zosobňují tyranii, s totalitní společností zasvěcenou nadvládě nad smrtelným životem. Stín Devíti pekel Bátoru se prodlužuje daleko do multivesmíru a Asmodeus, temný pán Nessu, se snaží podrobit si kosmos, aby uhasil svou žízeň po moci. Proto musí neustále rozšiřovat svá pekelná vojska a posílat své služebníky do smrtelné říše, aby kazili duše, ze kterých se líhnou noví dáblové.

**Páni tyranie.** Životním smyslem dáblov je dobývat, zotročovat a utiskovat. Mají zvrhlé potěšení v prosazování autority nad slabými a každý tvor, který vzodoruje dáblově autoritě, čelí rychlému a krutému trestu. Každá interakce je pro dábla příležitost ukázat svou moc a všichni dáblové velmi dobře rozumí, jak používat a zneužívat svou moc.

Ďálové rozumí chybám, jež smrtelníkům zamořují rozum, a tuto znalost využívají k jejich svádění a vedení do temnoty. Mění tvory v otroky své vlastní zkaženosti. Ďálové v Materiální sféře používají svůj livil k manipulaci humanoidních vládců. Našepťávají jim zlé myšlenky, podněcují paranoiu a nakonec je vedou k tyranským akcím.

**Poslušnost a ambice.** V souladu se svým zákonním přesvědčením dáblové poslouchají, i když na své nadřízené žárlí nebo je nesnáší. Ví, že jejich poslušnost bude odměněna. Hierarchie Devíti pekel závisí na této neochvějně lojalitě, bez níž by se tato běsovská sféra stala anarchistickou jako Propast.

Zároveň je v povaze dáblov intrikovat, což v některých vytváří touhu vládnout, jež zastiňuje jejich potěšení z podřízenosti. Tato pozoruhodná ambice je nejsilnější mezi arcidábly, které Asmodeus ustanovuje vládnout devíti vrstvám Devíti pekel. Tito vysoce postavení běsi jsou jediní dábli, kteří kdy zakusí skutečnou moc, jíž si vypořádají jako nejsladší ambrózii.

**Temní jednatelé a obchodníci s dušemi.** Ďálové jsou uvězněni v Nižších sférách, ale mohou cestovat mimo ně pomocí portálů či mocné přivolávací magie. Rádi uzavírají dohody se smrtelníky, kteří usilují o získání nějakého prospěchu nebo odměny. Ale smrtelník uzavírající takovou smlouvu se musí mít na pozoru. Ďálové jsou záludní vyjednavači a vyloženě nelítostní při vymáhání lhůt dohody. Navíc kontrakt s byť i nejnižším dábblem je vynucován vůlí Asmodea. Smrtelný tvor, který poruší takovou smlouvu, okamžitě ztratí svou duši, a ta je unesena do Devíti pekel.

Vlastnit tvorovu duši znamená mít absolutní moc nad daným tvorem a většina dáblov nepřijímá žádnoujinou měnu na oplátku za dábelskou moc a laskavosti, které poskytuje. Duše obvykle propadne, když smrtelník zemře přirozeně, neboť dáblové jsou nesmrtelní a na skončení kontraktu mohou čekat roky. Pokud smlouva dábloví umožňuje, aby získal duši smrtelníka ještě před smrtí, může se bezodkladně vrátit do Devíti

pekel s duší ve svém vlastnictví. Duši, kterou dábel získal, může propustit jen božský zásah.

## PEKELNÁ HIERARCHIE

Devět pekel má přísnou hierarchii, která definuje každý aspekt jejich společnosti. Asmodeus je nejvyšší vládce všech dáblov a jediný tvor v Devíti peklech se schopnostmi nižšího boha. Asmodeus inspiruje zlé humanoidní kulty, kteří ho uctívají v Materiální sféře jako nižšího boha a pojmenovávají se po něm. V Devíti peklech rozkazuje mnoha šejtánským generálům, kteří střídavě rozkazují podřízeným legiím.

Asmodeus — svrchovaný tyran, brillantní podvodník a mistr úsudku — chrání svůj trůn tím, že si drží své přátele blízko a své nepřátele ještě blíž. Většinu záležitostí kolem vládnutí svěřuje šejtánům a nižším arcidáblům, kteří tvoří pekelnou byrokraci Devíti pekel, i když ví, že tito mocní dáblové se spolčují, aby uchvátili Trůn Bátoru, ze kterého vládne. Asmodeus jmenuje arcidábly a může zbavit hodnosti a postavení jakéhokoliv člena pekelné hierarchie, jak se mu zlíbí.

Pokud dábel zemře mimo Devět pekel, zmizí v oblaku síratného kouče, nebo se rozpustí v kaluž krve, a okamžitě se navrátí do své domovské sféry, kde se znova zformuje v plné síle. Dáblové, kteří zemřou v Devíti peklech, jsou zničeni navždy — to je osud, kterého se bojí dokonce i Asmodeus.

**Arcidáblové.** Arcidáblové zahrnují všechny současně a sesazené vládce Devíti pekel (viz tabulka Vrstvy a páni Devíti pekel) i věvody a vévodkyně, kteří tvoří jejich dvory, přichází k nim jako poradci a doufají, že je nahradí. Každý arcidábel je jedinečná bytost se vzhledem, který připomíná jeho konkrétní zlou povahu.

**Vyšší dáblové.** Vyšší dáblové zahrnují šejtány, erínyje, rohaté dábly a ledové dábly, kteří velí nižším dáblov a obsluhují arcidábly.

**Nižší dáblové.** Nižší dáblové zahrnují mnoho druhů běsů, včetně dábliků, řetězových dáblov, trnitych dáblov, vousatých dáblov, ostnatých dáblov a kostěných dáblov.

**Mátohy.** Nejnižší forma dáblov, mátohy, jsou pokroucené a utrácené duše zla a zkažení smrtelníci. Mátoha zabity v Devíti peklech je nadobro zničen, jen pokud je zabit požehnanou zbraní, nebo pokud se jeho beztvára mrtvola polije svěcenou vodou, než se může navrátit k životu.

**Povýšení a degradování.** Když duše zlého smrtelníka klesne do Devíti pekel, získá fyzickou podobu ubohého mátohy. Arcidáblové a vyšší dáblové mají pravomoc povýšit mátohy na nižší dábly. Arcidáblové mohou povýšit nižší dábly na vyšší dábly a jen Asmodeus může povýšit vyššího dábla do stavu arcidábla. Toto dábelské povýšení vyvolá krátkou, bolestivou přeměnu, aniž by to jakkoliv narušilo dáblové vzpomínky.

Nízkoúrovňová povýšení jsou obvykle z důvodu potřeby, například když šejtán přemění mátohy na dábliky, aby získal neviditelné špehy pod svou kontrolou. Vysokoúrovňová povýšení jsou téměř vždy na základě zásluhy, například když arcidábel přemění svého kostěného dábla na rohatého dábla za to, že se vyznamenal v bitvě. Dáblel je málodky povýšen o víc než jeden krok najednou v hierarchii pekelných forem.

Degradování je mezi dábly obvyklý trest za selhání nebo neposlušnost. Arcidáblové nebo vyšší dáblové

## PEKELNÁ HIERARCHIE

1. mátoha

**Nižší dáblové**

2. dáblik

3. trnity dábel

4. vousatý dábel

5. ostnatý dábel

6. řetězový dábel

7. kostěný dábel

**Vyšší dáblové**

8. rohatý dábel

9. erínyje

10. ledový dábel

11. šejtán

**Arcidáblové**

12. věvoda či vévodkyně

13. arcivěvoda či arcivévodkyně

mohou degradovat nižšího dábala na mátohu, který ztratí všechny vzpomínky na svou předchozí existenci. Arcidábel může degradovat vyššího dábala na nižšího dábala, ale degradovaný dábel si uchová své vzpomínky — a může usilovat o odplatu, je-li přísnost degradování přehnaná.

Žádný dábel nemůže povýšit ani degradovat jiného dábala, který mu neslibil věrnost, což zabraňuje soupeřícím arcidáblům, aby si vzájemně degradovali cizí nejmocnější služebníky. Protože všichni dáblové slíbili věrnost Asmodeovi, ten může volně degradovat jakéhokoliv jiného dábala a přeměnit ho na jakoukoliv pekelnou formu se mu zamane.

## DEVĚT PEKEL

Devět pekel jsou jedna sféra skládající se z devíti samostatných vrstev (viz tabulka Vrstvy a páni Devíti pekel). V každé z prvních osmi vrstev vládne jistý arcidábel. Ti se zodpovídají největšímu arcidáblu ze všech: Asmodeovi, Arcivěvodovi Nessu, deváté vrstvy. Ten, kdo chce dosáhnout nejhlubší vrstvy Devíti pekel, musí po pořadě sestoupit skrz všechny osm vrstev nad ní. Nejrychlejší způsob, jak to udělat, je po řece Styx, která se noří stále hlouběji, jak teče z jedné vrstvy do další. Jen ti nejodvážnější dobrodruzi snesou utrpení a hrůzu této cesty.

## PRAVÁ JMÉNA DÁBLŮ A TALISMANY

I když všichni dáblové mají obecná jména, každý s vyšším postavením než mátoha má pravé jméno, které uchovává v tajnosti. Je-li dábel zmámený, lze ho donutit, aby vyzradil své pravé jméno, a říká se, že existují prastaré svitky a rukověti, které uvádí pravá jména určitých dáblov.

Smrtelník, který se dozví dáblovou pravé jméno, ho může pomocí mocné přivolávací magie přivolat z Devíti pekel a uvázat ho do služby. Uvázání lze provést i pomocí dáblovou talismanu. Každá z těchto prastarých relikví má na sobě napsané pravé jméno dábala, kterého ovládá, a v době výroby byla vykoupána v krvi důstojné oběti — obvykle někoho, koho tvůrce miloval.

I když je dábel přivolán do Materiální sféry, obvykle odmítá být přitlačen do služby. Dábel využije každé přiležitosti, aby zkazil svého přivolávače a duše přivolávače tak skončila v Devíti peklech. Jen dáblikům skutečně vyhovuje být přivolán a klidně souhlasí sloužit přivolávači jako přítelíček, ale přesto udělájí vše, co je v jejich silách, aby zkazili, kdo je přivolali.

## ĎÁBLÍK

Ďáblíky lze nalézt po celých Nižších sférách. Buď mají úkol jako poslící od svých pekelných pánů, nebo špehují rivały, nebo matou a číhají na smrtelníky. Ďáblík bude hrdě sloužit zlému pánoni jakéhokoliv druhu, ale nelze na něj spoléhat v úkolech, které vyžadují rychlosť nebo výkonnost.

Ďáblík na sebe libovolně může brát zvídavou podobu, ale ve své přirozené podobě připomíná maličkého humanoida s rudou pokožkou, ostnatým ocasem, malými rohy a kožnatými křídly. Zaútočí, když je neviditelný, pomocí svého jedového ostnu.

## ERÍNYJE

Erínyje, nejkrásnější a nejpozoruhodnější ze všech nižších i vyšších dâblů, jsou zuřivé a disciplinované válečnice. Vrhají se z nebe a přináší rychlou smrt tvorům, kteří ukřivdili jejich pánum, nebo se vzepřeli nařízením Asmodea. Erínyje vypadají jako mužští nebo ženští humanoidi se sošnou postavou a velkými pernatými křídly. Většina z nich nosí stylizovanou zbroj a rohatou přilbu a znamení meč a luk. Některé také chytají do pasti mocné nepřátele pomocí *omotávacího lana*.

Legendy vypráví, že první erínyje byli andělé, kteří spadli z Vyšších sfér kvůli pokušení či hříchu. Erínyje vždy ochotně využijí toho, když si je někdo splete za nebešťany, při jejich dobývacích a zhoubných misích.

## KOSTĚNÝ DÁBEL (OSYLUTH)

Kostěný dâbel žene nenávist, chtíč a závist. Pracují jako krutí úkoláři Devítí pekla. Zapřahají slabší dâbly do práce a mají zvláštní radost, když jsou svědky degradování běsů, kteří jim odporuji. Zároveň prahnou

### VARIANTA: ĎÁBLÍK JAKO PŘÍTELÍČEK

Ďáblíky lze najít ve službách smrtelných sesilatelů kouzel jako poradce, špehy a přítelíčky. Ďáblík popichuje svého pána, aby jednal zle. Ví, že smrtelníkova duše je odměna, kterou by mohl nakonec získat. Ďáblíci prokazují svým pánum nebývalou věrnost a dâblík může být docela nebezpečný, je-li ohrožen jeho páno.

**Přítelíček.** Ďáblík může uzavřít smlouvu s jiným tvorem a sloužit mu jako přítelíček, přičemž naváže telepatické pouto se svým pánom, který s tím souhlasí. Dokud jsou ti dva spojeni, pán dokáže vnímat to, co dâblík, pokud jsou od sebe navzájem do 1 míle. Když je dâblík do 2 sâhů od svého pána, jeho pán sdílí dâblíkův rys Magické odolání. Pokud dâblíkův pán poruší podmínky smlouvy, dâblík může ukončit svou službu přítelíčka a ukončit telepatické pouto.

po povýšení a jsou trpce žárliví na své nadřízené. Snaží se jim podlézat, třebaže se jim to protiví.

Kostěný dâbel vypadá jako humanoidní výlupek, s vyschlou kůží natěsnou roztaženou po kostře. Má hrůzostrašnou lebkovitou hlavu a škorioní ocas a vzdach v jeho okolí hnusně zapáchá rozkladem. I když jsou v boji ničiví díky svým drápům, třímají také kostěnou sudlici, kterou používají k utlumení nepřítele, než do něj udeří svým jedovým ocasem.

## LEDOVÝ ĎÁBEL (GELUGON)

Ledoví dâblové se nejběžněji nachází v ledových vrstvách Stygie a Canie. Slouží jako velitelé pekelných armád Devítí pekla a trápí nižší dâbly pro zklidnění svého hněvu a odporu. Dychtí po moci svých šejtanských nadřízených, a tak nepřetržitě pracují na svém povýšení. Zabíjí nepřátele Devítí pekla a zmocňují se co nejvíce duší pro své arcidâbelské pány.

Ledový dâbel připomíná obří dvounohý hmyz. Má ruce i nohy s drápy, silná kusadla a dlouhý ocas pokrytý ostny ostrými jako břitva. Některí mají ostnaté kopí, jehož mrazivý dotyk dokáže zneschopnit protivníka v boji.

## MÁTOHA

Mátoha vznikne, když je duše smrtelníka pokroucená zlem a vykázána na věčnost do Devítí pekla. Mátohy, nejnižší typ dâbla, jsou odporní, beztváří tvorové odsouzení trpět muka, dokud nejsou povýšeni na vyšší formu dâbla, nejčastěji dâblíka.

Mátoha připomíná tekutou hromadu masa s nejasně humanoidní hlavou a trupem. Jeho tvář je ustavičně zkřivená ztrápeným výrazem a jeho vetchá pusa blabolí, přestože neumí mluvit.

## OSTNATÝ ĎÁBEL (HAMATULA)

Ostnatý dâbli, tvorové bezuzdné chamtivosti a touhy, pracují jako strážci mocnějších obyvatel Devítí pekla a jejich pokladnic. Ostnatý dâbel připomíná vysokého humanoida pokrytého ostrými ostny, trny a háčky. Má zářící oči, kterýma se neustále rozhlíží, jaké předměty

### VARIANTA: PŘIVOLÁVÁNÍ ĎÁBLŮ

Některí dâblové mohou mít možnost akce, která jim umožňuje přivolat další dâbly.

**Přivolej dâbly (1/den).** Ďábel si zvolí, co přivolá, a pokusí se o magické přivolávání.

- **Erínyje** má 50% šanci přivolat buď 3k6 trnitých dâblů, 1k6 vousatých dâblů, nebo jednu erínyji.
- **Kostěný dâbel** má 40% šanci přivolat buď 2k6 trnitých dâblů, nebo jednoho kostěného dâbla.
- **Ledový dâbel** má 60% šanci přivolat jednoho ledového dâbla.
- **Ostnatý dâbel** má 30% šanci přivolat jednoho ostnatého dâbla.
- **Rohatý dâbel** má 30% šanci přivolat jednoho rohatého dâbla.
- **Šejtán** přivolá 2k4 vousatých dâblů, 1k4 ostnatých dâblů a jednu erínyji bez šance na neúspěch.
- **Vousatý dâbel** má 30% šanci přivolat jednoho vousatého dâbla.

Přivolány dâbel se objeví na volném místě do 12 sâhů od přivolávače, jedná jako přivolávačův spojenec a nemůže přivolat další dâbly. Vydrží 1 minutu, dokud on sám či jeho přivolávač nezemře, nebo dokud ho přivolávač nezruší jako akci.

a tvory by si pro sebe mohl uzmout. Tito běsové vítají jakoukoliv šanci na boj, když vítězství slibuje odměnu.

Ostnatí d'áblové jsou známí svou ostražitostí, kvůli níž je těžké je překvapit. Věnují se svým povinnostem, aniž by se nudili nebo nechali něčím rozptylovat. Jako zbraně používají své ostré drápy a na nepřátele, kteří se jim snaží utéct, vrhají ohnivé koule.

## ROHATÝ ĎÁBEL (MALEBRANČ)

Rohatí d'áblové jsou líní až do té míry, že jsou agresivní a neochotní se vystavit zranění. Navíc nesnáší a bojí se každého tvora, který je silnější než oni. Když jsou do statečně vyprovokovaní či zneprátněni, běsnění těchto běsů může být děsivé.

Malebranč je vysoký jako zloba a je pokrytý šupinami tvrdými jako železo. Létající pěchota pekelných legií rohatých d'áblů plní příkazy do puntíku. Jejich obrovská křídla a rozmáchlé rohy vytváří odstrašující vzhled, když se snáší z nebe a útočí smrtícími vidlemi a šlehačkou ocasem.

## ŘETĚZOVÝ ĎÁBEL (KYTON)

Tento zlověstný běs nosí řetězy jako rubáš. Řetězový d'ábel zastrašuje nižší tvory před sebou svým hrůzostrašným pohledem a oživuje řetězy, které pokrývají jeho tělo, i neživé řetězy ve svém okolí, na nichž vyraší háky, čepele a ostny, jež kuchají nepřátele.

Řetězoví d'áblové pracují jako sadističtí žalárníci a mučitelé v pekelných říších. Mají zálibu v bolesti a jejich životním údělem je způsobovat ji jiným. Jsou povoláni mučit duše smrtelníků uvězněné v Devíti peklech, vylívat si svou sadistickou zlost na ošklivých mátohách, v nichž se tyto duše projevují.

## ŠEJTÁN

Šejtáni, nesporní páni většiny ostatních d'áblů, obsluhují arcivéody a arcivévodkyně Devíti pekla a plní jejich přání. Tito mocní d'áblové jsou generálové Devíti pekla, kteří vedou své pekelné legie do bitvy.

Šejtáni mají nafoukaný pocit nadřazenosti a nároku. Tvoří groteskní šlechtu v pekelné říši. Tito despotičtí a manipulativní tyraňi osnují eliminaci všeho, co stojí mezi nimi a jejich tužbami, právě když vedou spletitou a nebezpečnou politiku Devíti pekla.

Šejtán je mohutná nestvůra s ocasem podobným biči a enormními křídly, které kolem sebe ovíjí jako plášt. Jeho tělo pokrývají obrněné šupiny a z jeho zu-

baté tlamy kape jed, který umí porazit i ty nejmocnější smrtelné tvory. Šejtán nemá strach ze souboje a dává na odiv svou svrchovanost a domýšlivost, která mu brání přiznat jakoukoliv šanci na porážku.

## TRNITÝ ĎÁBEL (TRNOVEC)

Trnovci jsou menší než většina d'áblů. Pracují jako kůrýři a špehové pro vyšší d'áble a arcid'áby. Jsou očima a ušima Devíti pekla, a dokonce i běsové, kteří pohrdají slabostí trnitého d'ábla, k nim chovají špetku úcty.

Tělo a ocas trnitého d'ábla se ježí trny a on umí své ocasní trny vrhat jako zbraně na dálku. Trny po dopadu ohnivě vybuchují.

Když trnití d'áblové nedoručují zprávy ani neshromážďují špinovánky informace, slouží v pekelných legiích jako létající artillerie. Svou relativní slabost dohání utvářením skupin a přemáhají své nepřátele společně. I když se doprošují povýšení a moci, jsou od přírody zbabělí a rychle se rozprchnou, když se boj vyvíjí proti nim.

## VOUSATÝ ĎÁBEL (BARBAZU)

Vousatí d'áblové slouží arcid'áblům jako úderné oddíly, bojující bok po boku a oddávající se slávě bitvy. Odporují násilím na jakýkoliv znevážení, skutečné či domnělé, a opázejí se násilím, když si svými pekelnými zubatými kůsami klestí cestu skrz nepřátele.

Vousatý d'ábel má humanoidní podobu, se špičatýma ušima, šupinatou pokožkou, dlouhým ocasem a drápy, které jasně prozrazují jeho d'ábelskou povahu. Tito d'áblové jsou nazvaní podle hadovitých výrůstků, jež zdobí jejich bradu. Používají je k šlehaní a otravě svých nepřátel svým prudce jedovatým jedem.

## VRSTVY A PÁNI DEVÍTI PEKEL

Vrstva	Název vrstvy	Arcivévoda či arcivévodkyně	Předchozí vládci	Primární obyvatelé
1.	Avernus	Zariel	Bel, Tiamat	Ďablíci, erínyje, trnití d'áblové
2.	Dis	Dispáter	—	Ďablíci, erínyje, trnití d'áblové, vousatí d'áblové
3.	Minauros	Mamon	—	Ďablíci, řetězoví d'áblové, trnití d'áblové, vousatí d'áblové
4.	Flegetos	Belial a Firna	—	Ďablíci, kostění d'áblové, ostnatí d'áblové, trnití d'áblové
5.	Stygie	Levistus	Geryon	Ďablíci, erínyje, kostění d'áblové, ledoví d'áblové
6.	Malbolge	Glasya	Malagarda, Moloch	Ďablíci, kostění d'áblové, ostnatí d'áblové, rohatí d'áblové
7.	Maladomini	Balzebul	—	Ďablíci, kostění d'áblové, ostnatí d'áblové, rohatí d'áblové
8.	Canie	Mefistofeles	—	Ďablíci, ledoví d'áblové, rohatí d'áblové, šejtáni
9.	Nessus	Asmodeus	—	Všichni d'áblové



## ĎÁBLÍK

Drobný běs (ďábel, tvaroměnec), zákonné zlo

Obranné číslo 13

Životy 10 (3k4 + 3)

Rychlosť 4 sáhy, létání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

**Dovednosti** Klamání +4, Nenápadnost +5, Přesvědčování +4, Vhled +3

**Odolání vůči zraněním** chladná; bodná, drtivá a sečná z ne-magických útoků, kromě stříbrných zbraní

**Imunity vůči zraněním** jedová, ohnivá

**Imunity vůči stavům** otrávený

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** dábelština, obecná řeč

**Nebezpečnost** 1/4 (50 ZK)

**Tvaroměnec.** Ďáblík se může pomocí své akce proměnit do zvířecí podoby krkavce (rychlosť 4 sáhy, létání 12 sáhů), krys (4 sáhy), či pavouka (4 sáhy, šplhání 4 sáhy), nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky jsou v každé podobě stejné, kromě uvedených změn rychlosti. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

**Ďábelšký zrak.** Magická tma nebrání dáblově vidění ve tmě.

**Magické odolání.** Ďáblík má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

**Osten (ve zvířecí podobě Kousnutí).** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 5 (1k4 + 3) a cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 11. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 10 (3k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Neviditelnost.** Ďáblík se magicky zneviditelní, dokud nezátočí či neskončí jeho soustředění (jako by se soustředil na kouzlo). Vybavení, které dáblik drží nebo má na sobě, se zneviditelní spolu s ním.



## VOUSATÝ ĎÁBEL

Střední běs (ďábel), zákonné zlo

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 52 (8k8 + 16)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	11 (+0)

**Záchranné hody** Sil +5, Odl +4, Mdr +2

**Odolání vůči zraněním** chladná; bodná, drtivá a sečná z ne-magických útoků, kromě stříbrných zbraní

**Imunity vůči zraněním** jedová, ohnivá

**Imunity vůči stavům** otrávený

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** dábelština, telepatie 24 sáhů

**Nebezpečnost** 3 (700 ZK)

**Ďábelšký zrak.** Magická tma nebrání dáblově vidění ve tmě.

**Magické odolání.** Ďábel má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

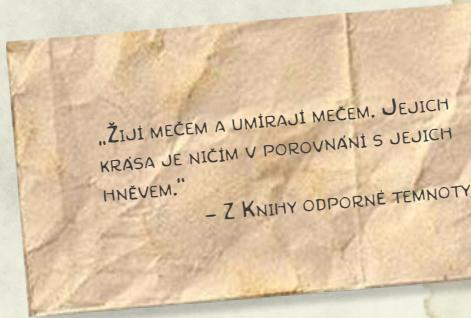
**Neochvějný.** Ďábla nelze vystrašit, když vidí svého spojence do 6 sáhů od něj.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Ďábel zaútočí dvakrát: jednou vousy a jednou kůsou.

**Vousy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. **Zásah:** Bodné zranění 6 (1k8 + 2) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak se otráví na 1 minutu. Když je cíl otrávený tímto způsobem, nemůže si obnovit životy. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Kůsa.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 8 (1k10 + 3). Je-li cílem tvor, který není nemrťvý ani výtvor, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak na začátku každého svého tahu ztratí 5 (1k10) životů kvůli pekelnému poranění. Pokaždé, když dáblik zasáhne tvora poraněného tímto útokem, zranění způsobované tímto poraněním vzroste o 5 (1k10). Jakýkoliv tvor může provést akci k ošetření tohoto poranění úspěšným ovřením Moudrosti (Lékařství) se SO 12. Poranění se také ošetří, pokud cíl obdrží magické léčení.



### VARIANTA: OMOTÁVACÍ LANO

Některé erínyje nosí omotávací lano (popsané v *Průvodci Pána jeskyně*). Když taková erínyje použije svůj Vícenásobný útok, může použít lano místo dvou útoků.

## ERÍNYJE

Střední běs (dábelice), zákonné zlo

Obranné číslo 18 (plátová zbroj)

Životy 153 (18k8 + 72)

Rychlosť 6 sáhů, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Záchranné hody Obr +7, OdI +8, Mdr +6, Cha +8

Odolání vůči zraněním chladná; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě stříbrných zbraní

Immunity vůči zraněním jedová, ohnivá

Immunity vůči stavům otrávená

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky dábelština, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 12 (8 400 ZK)

**Pekelné zbraně.** Erínyjiny útoky zbraní jsou magické a při zásahu způsobí dodatečné jedové zranění 13 (3k8) (započítáno v útocích).

**Magické odolání.** Erínyje má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Erínyje zaútočí třikrát.

**Dlouhý meč.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 8 (1k8 + 4), nebo sečné zranění 9 (1k10 + 4), pokud se použije dvěma rukama, plus jedové zranění 13 (3k8).

**Dlouhý luk.** Útok na dálku zbraní: +7 k zásahu, dostřel 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k8 + 3) plus jedové zranění 13 (3k8) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 14, jinak se otráví. Jed působí, dokud se neodstraní pomocí kouzla *nižší navrácení* nebo podobné magie.

### REAKCE

**Parírování.** si ke svému OČ přičte 4 proti jednomu útoku na blízko, který by ji zasáhl. Aby to erínyje mohla udělat, musí vidět útočníka a držet zbraň na blízko.



### VARIANTA: SUDLICE KOSTĚNÉHO ČÁBLA

Někteří kostění čábové mají následující možnosti akce.

**Vícenásobný útok.** Čábel zaútočí dvakrát: jednou sudlící a jednou ostnem.

**Sudlice.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 17 (2k12 + 4). Je-li cílem Obrovský či menší tvor, je uchvácený (SO úniku je 14). Dokud toto uchvácení neskončí, čábel nemůže použít sudlici na jiný cíl.

## KOSTĚNÝ ČÁBEL

Velký běs (čábel), zákonné zlo

Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)

Životy 142 (15k10 + 60)

Rychlosť 8 sáhů, létání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Záchranné hodby Int +5, Mdr +6, Cha +7

Dovednosti Klamání +7, Vhled +6

Odolání vůči zraněním chladná; bodná, drtivá a sečná z ne-magických útoků, kromě stříbrných zbraní

Imunity vůči zraněním jedová, ohnivá

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky čábelština, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 9 (5 000 ZK)

**Čábeleský zrak.** Magická tma nebrání čábově vidění ve tmě.

**Magické odolání.** Čábel má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Čábel zaútočí třikrát: dvakrát drápy a jednou ostnem.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 8 (1k8 + 4).

**Ostny.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 13 (2k8 + 4) plus jedové zranění 17 (5k6) 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.



### VARIANTA: KOPÍ LEDOVÉHO ĐÁBLA

Někteří ledoví dâblové mají následující možnosti akce.

**Vícenásobný útok.** Đábel zaútočí dvakrát: jednou kopím a jednou ocasem.

**Ledové kopí.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 14 (2k8 + 5) plus chladné zranění 10 (3k6). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak na 1 minutu se jeho rychlosť sníží o 2 sáhy; může používat bud' akci, nebo bonusovou akci v každém svém tahu, ne obojí; a nemůže používat reakce. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

## LEDOVÝ ĐÁBEL

*Velký běs (đábel), zákonné zlo*

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 180 (19k10 + 76)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Záchranné hody Obr +7, Odl +9, Mdr +7, Cha +9

**Odolání vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemagic- kých útoků, kromě stříbrných zbraní

**Imunity vůči zraněním** chladná, jedová, ohnivá

**Imunity vůči stavům** otrávený

**Smysly** mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 12

**Jazyky** đábelština, telepatie 24 sáhů

**Nebezpečnost** 14 (11 500 ZK)

**Đábelský zrak.** Magická tma nebrání đáblově vidění ve tmě.

**Magické odolání.** Đábel má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Đábel zaútočí třikrát: jednou kousnutím, jednou drápy a jednou ocasem.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 12 (2k6 + 5) plus chladné zranění 10 (3k6).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 10 (2k4 + 5) plus chladné zranění 10 (3k6).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 12 (2k6 + 5) plus chladné zranění 10 (3k6).

**Ledová zed' (obnovení 6).** Đábel magicky stvoří neprůhlednou ledovou zed' na pevném povrchu, který vidí do 12 sáhů od sebe. Zed' je 1 stopu tlustá a až 6 sáhů dlouhá a 2 sáhy vysoká, nebo je polokulovitá kopule o průměru 4 sáhy.

Když se zed' objeví, každý tvor na jejím místě je odtlačen mimo ni nejkratší cestou. Tvor si zvolí, na jaké straně zdi skončí, pokud není neschopný. Potom si tvor hodí záchranný hod na Obratnost se SO 17 a utrpí chladné zranění 35 (10k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Zed' vydrží 1 minutu, nebo dokud se đábel nestane neschopný či nezemře. Zed' se dá poškodit a prolomit; každý dvousáhový blok má OČ 5 a 30 životů, je zranitelná vůči ohnivému poškození a imunní vůči chladnému, jedovému kyselinovému, nekrotickému a psychickému zranění. Je-li blok zničen, zanechá po sobě pás ledového vzduchu v místě, kde stála zed'. Kdykoliv tvor skončí v tahu pohyb skrz ledový vzduch, dobrovolně či nedobrovolně, musí si hodit záchranný hod na Odolnost se SO 17. Když tvor neuspěje, utrpí chladné zranění 17 (5k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Ledový vzduch se ztratí, když zbytek zdi zmizí.



## MÁTOHA

Střední běs (dábel), zákonné zlo

Obranné číslo 7

Životy 13 (3k8)

Rychlosť 3 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	5 (-3)	11 (+0)	1 (-5)	11 (+0)	3 (-4)

Odolání vůči zraněním chladná

Imunity vůči zraněním jedová, ohnivá

Imunity vůči stavům otrávený, vystrašený, zmámený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky rozumí dábelština, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Dábelský zrak.** Magická tma nebrání mátohově vidění ve tmě.

**Pekelné omazení.** Mátoha, který zemře v Devíti peklech, obživne se všemi svými životy za 1k10 dní, pokud ho nezabije tvor s dobrým přesvědčením a na jeho ostatky se nesešle kouzlo požehnání nebo se (jeho ostatky) nepokropí svěcenou vodou.

## AKCE

**Pest.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 2 (1k4).



## OSTNATÝ ĎÁBEL

Střední běs (dábel), zákonné zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 110 (13k8 + 52)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Záchranné hody Sil +6, Odl +7, Mdr +5, Cha +5

Dovednosti Klamání +5, Vhled +5, Vnímání +8

Odolání vůči zraněním chladná; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě stříbrných zbraní

Imunity vůči zraněním jedová, ohnivá

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 18

Jazyky dábelština, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Ostnatá kůže.** Na začátku každého svého tahu ostnatý dábel způsobí bodné zranění 5 (1k10) tvorovi, který ho uchvacuje.

**Dábelský zrak.** Magická tma nebrání dáblově vidění ve tmě.

**Magické odolání.** Dábel má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Dábel zaútočí třikrát na blízko: jednou ocasem a dvakrát drápy. Nebo může použít dvakrát Vrhnutí plamene.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 10 (2k6 + 3).

**Vrhnutí plamene.** Útok na dálku kouzlem: +5 k zásahu, dosah 30 sáhů, jeden cíl. Zásah: Ohnivé zranění 10 (3k6). Je-li cílem zápalný předmět, který nikdo nedrží ani nenese, tak i vzplane.



## ROHATÝ ďÁBEL

Velký běs (ďábel), zákonné zlo

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 178 (17k10 + 85)

Rychlosť 4 sáhy, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Záchranné hody Sil +10, Obr +7, Mdr +7, Cha +7

Odolání vůči zraněním chladná; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě stříbrných zbraní

Imunity vůči zraněním jedová, ohnivá

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky dábelština, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 11 (7 200 ZK)

**Ďábelšký zrak.** Magická tma nebrání d'ábově vidění ve tmě.

**Magické odolání.** Ďábel má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Ďábel zaútočí třikrát na blízko: dvakrát vidlemi a jednou ocasem. Místo nějakého útoku na blízko může použít Vrhnutí plamene.

**Vidle.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 15 (2k8 + 6).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 10 (1k8 + 6). Je-li cílem tvor, který není nemrтvý ani výtvar, musí uspět v záchraném hodu na Odolnost se SO 17, jinak na začátku každého svého tahu ztratí 10 (3k6) životů kvůli pekelnému poranění. Pokaždé, když d'ábel zasáhne tvora poraněného tímto útokem, zranění způsobované tímto poraněním vzroste o 10 (3k6). Jakýkoliv tvor může provést akci k ošetření tohoto poranění úspěšným ověřením Moudrosti (Lékařství) se SO 12. Poranění se také ošetří, pokud cíl obdrží magické léčení.

**Vrhnutí plamene.** Útok na dálku kouzlem: +7 k zásahu, dosah 30 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Ohnivé zranění 14 (4k6). Je-li cílem zápalný předmět, který nikdo nedrží ani nenese, tak i vzplane.



## ŘETĚZOVÝ DÁBEL

Střední běs (dábel), zákonné zlo

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Životy 85 (10k8 + 40)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Záchranné hody Odl +7, Mdr +4, Cha +5

Odolání vůči zraněním chladná; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě stříbrných zbraní

Imunity vůči zraněním jedová, ohnivá

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky dábelština, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

**Ďabelský zrak.** Magická tma nebrání dáblově vidění ve tmě.

**Magické odolání.** Dábel má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### Akce

**Vícenásobný útok.** Dábel zaútočí dvakrát řetězem.

**Řetěz.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 11 (2k6 + 4). Cíl je uchvácený (SO úniku je 14), pokud dábel už neuchvacuje nějakého tvora. Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený a na začátku každého svého tahu utrpí bodný zranění 7 (2k6).

**Oživení řetězů (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Na až čtyřech řetězech, které nikdo nedrží ani nenese a které dábel vidí do 12 sáhů od sebe, magicky vyraší ostny ostré jako břitva a řetězy ožijí pod dáblovou kontrolou.

Každý oživlý řetěz je předmět s OČ 20, 20 životy, odoláním vůči bodnému poškození a imunitou vůči hromovému a psychickému poškození. Když dábel použije ve svém tahu Vícenásobný útok, může použít každý oživlý řetěz k jednomu dodatečnému útku řetězem. Oživlý řetěz může uchvatit jednoho tvora sám, ale během uchvacování nemůže útočit. Oživlý řetěz se navrátí do svého neživého stavu, pokud mu klesnou životy na 0, nebo pokud se dábel stane neschopný či zemře.

### Reakce

**Skličující maska.** Když tvor, kterého dábel vidí, začne svůj tah do 6 sáhů od dábla, může dábel vytvořit ilizi, aby vypadal jako jedna z tvorových zesnulých milovaných osob nebo trpkých nepřátele. Pokud tvor dábla vidí, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 14, jinak se vystraší do konce svého tahu.



## TRNITÝ ĎÁBEL

Malý běs (ďábel), zákonné зло

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 22 (5k6 + 5)

Rychlosť 4 sáhy, létanie 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	8 (-1)

**Odolání vůči zraněním** chladná; bodná, drtivá a sečná z ne-magických útoků, kromě stříbrných zbraní

**Imunity vůči zraněním** jedová, ohnivá

**Imunity vůči stavům** otrávený

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 12

**Jazyky** dăbelština, telepatie 24 sáhů

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Ďábelský zrak.** Magická tma nebrání dăblově vidění ve tmě.

**Oblet.** Ďábel nevyvolává příležitostný útok, když odletí z dosahu nepřítele.

**Omezené trny.** Ďábel má dvanáct ocasních trnů. Použité trny mu dorostou, když si důkladně odpočine.

**Magické odolání.** Ďábel má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Ďábel zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou vidlemi, nebo dvakrát ocasním trnem.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (2k4).

**Vidle.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 3 (1k6).

**Ocasní trn.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostrel 4/16 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2) plus ohnivé zranění 3 (1k6).



„VAŠE VÁLKOU ZNIČENÉ KRÁLOVSTVÍ JE V NAPROSTÉM ROZKLADU, JEHO OBYVATELÉ UMÍRAJÍ HLADEM A SVÁRY. VOLAJI PO NOVÉM VEDENÍ – NĚKOM S CHARISMATEM A ODVAHOU SKONCOVAT S NEPOKOJEM A STRÁDÁNÍM. VY BYSTE MOHLI BYT TÍM NĚKÝM.“

– ŠEJTÁN HRDINOBAL

## ŠEJTÁN

*Velký běs (dábel), zákonné zlo*

**Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)**

**Životy 300 (24k10 + 168)**

**Rychlosť 6 sáhů, létání 12 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)

**Záchranné hody** Obr +8, Odl +13, Mdr +10

**Odolání vůči zraněním** chladná; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě stříbrných zbraní

**Imunity vůči zraněním** jedová, ohnivá

**Imunity vůči stavům** otrávený

**Smysly** pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 14

**Jazyky** dábelština, telepatie 24 sáhů

**Nebezpečnost** 20 (25 000 ZK)

**Aura strachu.** Každý tvor, který je vůči šejtánovi nepřátelský a začne svůj tah do 4 sáhů od něj, si musí hodit záchranný hod na Moudrost se SO 21, pokud šejtán není neschopný. Pokud tvor neuspěje, bude vystrašený do začátku svého příštího tahu. Je-li tvorův záchranný hod úspěšný, bude vůči šejtánově Auře strachu imunní 24 hodin.

**Magické odolání.** Šejtán má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Magické zbraně.** Šejtánovy útoky zbraní jsou magické.

**Přirozené sesílání kouzel.** Šejtánova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 21). Šejtán může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

**Libovolně:** *najdi magii, ohnivá koule*  
3/den každé: *ohnivá zed*, *znehybní nestvůru*

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Šejtán zaútočí čtyřikrát: jednou kousnutím, jednou drápy, jednou palcátem a jednou ocasem.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 22 (4k6 + 8). Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 21, jinak se otráví. Když je cíl otrávený tímto způsobem, nemůže si obnovit životy a utrpí jedové zranění 21 (6k6) na začátku každého svého tahu. Otrávený cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 17 (2k8 + 8).

**Palcát.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 15 (2k6 + 8) plus ohnivé zranění 21 (6k6).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 24 (3k10 + 8).



## ELEMENTÁLOVÉ

Elementálové jsou ztělesněním živlů, které tvoří vesmír: oheň, voda, vzduch a země. I když jsou jen sotva víc než oživlá energie v jejich vlastních sférách existence, mohou je přivolat sesilatelé kouzel a mocné bytosti, aby zaujali tvar a vykonali úkol.

**Zivé živly.** Elementál je ve své domovské sféře životní síla bez těla. Jeho matné vědomí se projevuje ve fyzické podobě, jen když je zaměřeno magickou mocí. Divoká duše živelné síly nemá žádnou touhu, kromě řinutí živlem jeho domovské sféry. Tyto živelné duše nemají žádnou společnost ani kulturu a jen malý pocit bytí, podobně jako zvířata Materiální sféry.

**Vyvolání magií.** Jistá kouzla a kouzelné předměty umí vyvolat elementála, přivolat ho z Vnitřních sfér do Materiální sféry. Elementálové instinktivně odmítají být vytaženi ze svých domovských sfér a uvázání do služby. Tvor, který přivolá elementála, musí uplatnit sílu vůle, aby ho měl pod kontrolou.

**Svázaní a zformovaní.** Mocná magie umí svázat elementálního ducha do materiální šablony, která určuje konkrétní použití a funkci. Neviditelní stopaři jsou vzdušní elementálové svázaní do konkrétní podoby. Stejným způsobem, jakým vodní elementálové mohou být zformováni do vodního divu.

Síla magie a materiálů, které vážou elementála, určuje, jak dobře elementál funguje ve svázané formě. Golemové jsou elementální duše svázané do fyzických forem, ale slabší materiály, například maso a hlína, nemohou svázat elementální sílu efektivně. Odolné materiály, například kámen a železo, vyžadují silnější magii, která následně sváže elementála bezpečněji.

**Elementální povaha.** Elementál nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

## OHNIVÝ ELEMENTÁL

Nitrem tohoto divokého, pohybujícího se plamene se proplétá matný humanoidní tvar. Ohnivý elementál je silou rozmarného pustošení. Kamkoliv se pohně, zapaluje své okolí a mění svět v popel, kouř a škváru. Jeho ničivý postup se dá zastavit vodou, která mu způsobuje bolest a vztek, zatímco se cvrkává, syčí a kouří.

## VODNÍ ELEMENTÁL

Vodní elementál je lámající se vlna, která se valí po zemi. Když se říne po větší vodní ploše, je téměř neviditelný. Pohlcuje tvory, kteří proti němu stojí, a naplní je jejich pusy a plíce stejně snadno, jako zaduší plameny.

## VZDUŠNÝ ELEMENTÁL

Vzdušný elementál je spirálový oblak zvířeného vzduchu s nejasným zdáním obličeje. I když se rád žene po zemi, zatímco zvedá prach a sutí, může i létat a útočit shora.

Vzdušný elementál se může změnit v kvílící cyklón a vytvořit vzdušný vír, který bije a odvrhává tvory.

## ZEMNÍ ELEMENTÁL

Zemní elementál se trmácí jako chodící hora, po jejíž stranách se houpou ruce neotesaného kamene podobné kyjům. Jeho hlava a tělo se skládají z hlíny a kamene, sporadicky posázené kusy kovu, drahokamů a lesklých minerálů.

Zemní elementály prochází skálou a zemí, jako by byli tekuté. Suchozemští tvorové mají proč se bát zemního elementála, protože elementál umí určit přesnou polohu jakéhokoliv nepřítele, který stojí na pevné zemi v jeho blízkosti.





## OHNIVÝ ELEMENTÁL

*Velký elementál, neutrální*

**Obranné číslo 13**

**Životy 102 (12k10 + 36)**

**Rychlosť 10 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

**Odolání vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** jedová, ohnivá

**Imunity vůči stavům** ležící, otrávený, paralyzovaný, uchvácený, únava, v bezvědomí, zadržený, zkamenělý

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** ignanština

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Ognivá forma.** Elementál se umí pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačoval. Tvor, který se dotkne elementála nebo ho zasáhne útokem na blízko ze vzdálosti do 1 sáhu, utrpí ohnivé zranění 5 (1k10). Navíc elementál může vstoupit na místo nepřátelského tvora a zastavit se tam. Když vstoupí na místo tvora poprvé v tahu, tento tvor utrpí ohnivé zranění 5 (1k10) a začne hořet; dokud někdo neprovede akci k uhašení plamene, tvor utrpí ohnivé zranění 5 (1k10) na začátku každého svého tahu.

**Svícení.** Elementál osvítí jasným světlem okruh o poloměru 6 sáhů a slabým světlem dalších 6 sáhů.

**Náchylnost na vodu.** Za každý sáh, co se elementál pohnе ve vodě, nebo za každý na něj vychrnutý galon vody, utrpí chladné zranění 1.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Elementál zaútočí dvakrát bouchnutím.

**Dotyk.** **Útok na blízko zbraní:** +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Ohnivé zranění 10 (2k6 + 3). Je-li cílem tvor nebo hořlavý předmět, tak vzplane. Dokud někdo neprovede akci k uhašení ohně, cíl utrpí ohnivé zranění 5 (1k10) na začátku každého svého tahu.

## VODNÍ ELEMENTÁL

*Velký elementál, neutrální*

**Obranné číslo 14 (přrozená zbroj)**

**Životy 114 (12k10 + 48)**

**Rychlosť 6 sáhů, plavání 18 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

**Odolání vůči zraněním** kyselinová; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** ležící, otrávený, paralyzovaný, uchvácený, únava, v bezvědomí, zadržený, zkamenělý

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** akvanština

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Vodní forma.** Elementál může vstoupit na místo nepřátelského tvora a zastavit se tam. Umí se pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačoval.

**Zmrznutí.** Pokud elementál utrpí chladné zranění, částečně zmrzne; jeho rychlosť se sníží o 4 sáhy do konce jeho příštího tahu.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Elementál zaútočí dvakrát bouchnutím.

**Bouchnutí.** **Útok na blízko zbraní:** +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtité zranění 13 (2k8 + 4).

**Zaplavení (obnovení 4 – 6).** Každý tvor na elementálově místě si musí hodit záchranný hod na Sílu se SO 15. Když cíl neuspěje, utrpí drtité zranění 13 (2k8 + 4). Je-li Velký čí menší, je také uchvácený (SO úniku je 14). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený a nemůže dýchat, ledaže by uměl dýchat pod vodou. Je-li záchranný hod úspěšný, cíl je odtlačen z elementálova místa.

Elementál může najednou uchvacovat buď jednoho Velkého tvora, nebo až dva Střední či menší tvory. Na začátku každého elementálova tahu utrpí každý jím uchvacovaný cíl drtité zranění 13 (2k8 + 4). Tvor do 1 sáhu od elementála z něj může vytáhnout tvora nebo předmět pomocí akce, když v ní uspěje v hodu na ověření Síly se SO 14.



## VZDUŠNÝ ELEMENTÁL

Velký elementál, neutrální

Obranné číslo 15

Životy 90 (12k10 + 24)

Rychlosť 0 sáhů, létání 18 sáhů (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

**Odolání vůči zraněním** blesková, hromová; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** ležící, otrávený, paralyzovaný, uchvácený, únava, v bezvědomí, zadržený, zkamenělý

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** auranština

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Vzdušná forma.** Elementál může vstoupit na místo nepřáteleho tvora a zastavit se tam. Umí se pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačoval.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Elementál zaútočí dvakrát bouchnutím.

**Bouchnutí.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 14 (2k8 + 5).

**Vzdušný vír (obnovení 4 – 6).** Každý tvor na elementálově místě si musí hodit záchranný hod na Sílu se SO 13. Když cíl neuspěje, utrpí drtivé zranění 15 (3k8 + 2) a je odvržen až 4 sáhy od elementála náhodným směrem a sražen k zemi. Narazí-li odvržený cíl do objektu, například do stěny či podlahy, utrpí drtivé zranění 3 (1k6) za každé 2 sáhy, co byl vržen. Je-li cíl odvržen na jiného tvora, tento tvor musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 13, jinak utrpí stejně zranění a je sražen k zemi.

Je-li záchranný hod úspěšný, cíl utrpí poloviční drtivé zranění a není odvržen ani sražen k zemi.

## ZEMNÍ ELEMENTÁL

Velký elementál, neutrální

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 126 (12k10 + 60)

Rychlosť 6 sáhů, hrabání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

**Zranitelnosti vůči zraněním** hromová

**Odolání vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávený, paralyzovaný, únava, v bezvědomí, zkamenělý

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, citlivost na otresy 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** terranština

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Propoulování zemí.** Elementál se umí prohrabat skrz nemagickou, neopracovanou zeminu a kámen. Během prohrabávání nenarušuje materiál, skrz který se pohybuje.

**Obléhací nestvůra.** Elementál způsobuje předmětům a budovám dvojnásobné poškození.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Elementál zaútočí dvakrát bouchnutím.

**Bouchnutí.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 14 (2k8 + 5).

## ELFOVÉ: DROWOVÉ

Před desítkami tisíc let došlo k rozdělení elfů na ty shovívavé, kteří byli ochotni bojovat s těmi, co byli souběžní a krutí. Válka mezi elfím národem skončila, když dobrí elfové vypudili své zlovolné druhy do podzemních hlubin. Tam, v neosvětlených jeskyních a nekonečné změti klikatých chodeb, našli temní elfové — drowové — své útočiště. Našli i vedení v jediném elfím božstvu, které je neopustilo. Pod jeho vládou temní elfové vybudovali říši v podsvětí.

**Lolthiny děti.** Drowové uctívají Lolth, bohyni, která bydlí v Propasti. Je známá jako Pavoučí královna nebo Démonická královna pavouků. Je figurou, kolem níž temní elfové vybudovali svou podzemní civilizaci. Udělájí, cokoliv požaduje.

Na povrchu na drowy, nezlejší z elfů, téměř nenarazíte. I když strojí plán na zničení elfů, kteří je vypudili, již se nepovažují za vyhnance. Jsou to předurčení vládcí temnoty, a když Lolth zavelí, aby povstali a zničili své příbuzné sídlící na povrchu, udělají to.

**Tvorové tmy.** Drowové žili v podzemí tak dlouho, že přivykli svému okolí a vidí ve tmě. Avšak už nesnesou sluneční světlo. Když je v Temných říších nedostatek otroků, drowové vysírají na povrch nájezdní družiny, aby zajaly humanoidy pod rouškou tmy a přivedly je zpět do drowích měst, kde je mučí, aby se podrobili. Kromě těchto občasných výprav drowové spokojeně setrvávají ve své podzemní říši, kde se cítí bezpečně a mocně.

**Města Temných říší.** Temní elfové postavili fantastická velkoměsta v obrovských jeskyních, které oplývají jídlem a vodou. Jejich schopnost tesat kámen konkurruje největším trpasličím remeslníkům, nicméně jejich budovy si uchovávají výraznou elfí estetiku. Drowové rádi vydlabávají enormní stalagmity a stalaktity a vytváří obydlené špičaté věže, které vystupují z podlah a stropů.

Drowí velkoměsto je rozlehlá metropole obhebnaná vysokými zdmi. Nedrowí návštěvníci musí provést svůj obchod vně hradeb pod ostrážitým dohledem. Drowové chovají obří pavouky, kteří jim pomáhají chránit jejich velkoměsta před větřelci. Přikrývají tato velkoměsta krásnou pavučinou a vytváří pavučinové pasti, do nichž se chytají létající nepřátelé, kteří by jinak přeletěli hradby.

**Drowí magie.** Právě tak, jak se drowové přizpůsobili podzemnímu životu, mají i svou magii. Kromě toho, že tuto magii používají na vytěsnání měst z kamene,

### VARIANTA: DROWÍ MAGICKÉ ZBRANĚ A ZBROJE

Drowové často nosí magické zbroje a magické zbraně, které trvale ztrácí své zlepšující bonusy, když jsou vystaveny slunečnímu světlu 1 hodinu či déle.

**Drow**, který má na sobě drátěnou košili +1 a v ruce krátký meč +1, má OČ 16 a bonus +1 k hodům na útok a zranění pomocí krátkého meče.

**Drowí elitní válečník**, který má na sobě okovanou koženou zbroj +2 a v ruce krátký meč +2, má OČ 20 a bonus +2 k hodům na útok a zranění pomocí krátkého meče.

**Drowí Lolthina kněžka**, která má na sobě šupinovou zbroj +3, má OČ 19.

posilují své zbraně, vytváří nebezpečné nové kouzelné předměty a přivolávají démony z Propasti. Drowí sesi-latelé kouzel jsou svrchovaně nadutí a nikdy neváhají použít svou magii nejodpudivějšími způsoby.

**Zbraně a zbroje.** Drowové vyrábí zbraně z adamantinu, tmavého a nadpřirozeně tvrdého kovu. Drowí řemeslníci zdobí své zbraně a zbroje pavučinovými filigrány a pavoučími motivy a mágové je někdy protkávají magií, aby zvýšili jejich účinnost. Ale taková magie vyprchá, když je vystavena slunečnímu světlu, takže magické drowí zbraně a zbroje si málokdy uchovávají své posílené bonusy a magické vlastnosti, když se vynesou na povrch.

**Bezohledná politika.** Drowí politika je bezohledná a všeobecně kuje pikle. Když drowové spolupracují, je to obvykle za účelem zničit společného protivníka a zaručit si svoje vlastní přežití. Ale taková spojenectví jsou krátkodobá a plná nebezpečí.

Drowí společnost se dělí na urozené domy. Každému vládne matrona, která usiluje o zvýšení významnosti a moci svého domu nad všechny ostatní. Ostatní vysoce postavení členové domu jsou pokrevní příbuzní, zatímco středně postavení jsou drowové ze slabších rodin, kteří odpřisáhlí věrnost vyšší rodině. U spodní příšky společenského žebříčku rodiny jsou rodinní otroci, které tvoří drowové narození spodině a občasní nedrowí zajatci.

**Matriarchální řád.** Lolth, pomocí svých věrných kněžek, diktuje pravidla drowí společnosti, což zaručuje, že její příkazy a intriky se uskuteční. Protože Lolth má sklon se zjevit v Materiální sféře a přímo potrestat ty, kteří ji neposlouchají, drowové se naučili dbát toho, co říká, a dělat, co přikazují její kněžky.

V drowí společnosti jsou muži podřízeni ženám. Mužský drow může vést hlídku v Temných říších nebo družinu nájezdníků na povrchu, ale zodpovídá se drowce – buď matroně svého domu, nebo jedné z jí zvolených jejích ženských podřízených. I když mužští drowové mohou zastávat téměř jakoukoliv funkci v drowí společnosti, nemohou být knězem ani nemohou vládnout domu.

**Záliba v jedu.** Mezi drowy se hojně vyskytuje jed vydestilovaný z pavouků a rostlin Temných říší. Hraje důležitou roli v kultuře a politice. Drowí mágové připravují lepkavé toxiny, které uvrhují nepřátele do bezvědomí. Drowí válečníci tímto jedem obalují své čepele a šípky do kuše a těší se na vyslýchání a mučení, které následuje po boji.

## DROWÍ ELITNÍ VÁLEČNÍK

Drowí elitní válečníci brání své domy a nadřízené před všemi nepřáteli, ačkoliv se specializují na boj s trpaslíky, gnómy a elfy (včetně ostatních drowů). Často podnikají nájezdy na osady na povrchu pod rouškou tmy, před rozdeněním loupí ve městech a vrací se do Temných říší s vězni.

Elitní válečníci mohou být muži i ženy.

## DROWÍ LOLTHINA KNĚŽKA

Drowky s krví šlechtického domu jsou od narození formovány a cvičeny, aby se staly kněžkami Lolth. Pavoučí

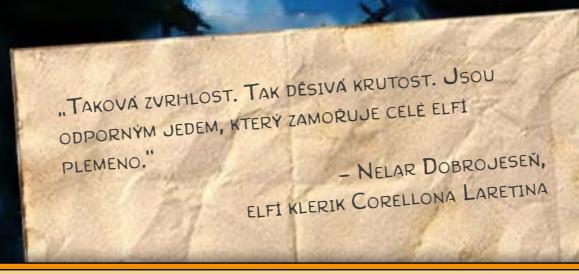
královna neumožňuje drowům mužům, aby zaujali takové pozice.

Takové kněžky vykonávají vůli Pavoučí královně a ve výsledku mají ohromnou moc a vliv v drowí společnosti. Matrony matky, které vládnou drowům domům, jsou nejmocnější kněžky Lolth, ale musí vyvažovat svou oddanost Pavoučí královně s oddaností svým rodinám.

## DROWÍ MÁG

Privilegovaní drowí muži, kteří postrádají sílu a bojovou zdatnost, aby se vycvičili na válečníky, nemají jiné východisko, než studovat magii. Pro ně je to otázka přežití. Drowky s přirozeným sklonem k mystickým uměním se mohou také stát drowími mágyněmi, i když jsou mnohem méně časté.





## DROW

Střední humanoid (elf), neutrální zlo

Obranné číslo 15 (drátěná košile)

Životy 13 (3k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +2

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky elfština, temnobecná řeč

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Vílý původ.** Drow má výhodu k záchranným hodům proti zmámení a magie ho nemůže uspat.

**Přirozené sesílání kouzel.** Drowova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 11). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinnové složky:

Libovolně: *tančící světla*

1/den každé: *tma, vílý oheň*

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je drow ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

### AKCE

**Krátký meč.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

**Ruční kuše.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostrel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak se otráví na 1 hodinu. Neuspěje-li cíl v záchranném hodu o 5 či více, je také v bezvědomí, zatímco je otrávený tímto způsobem. Cíl se probudí, utrpí-li zranění, nebo pokud někdo nepoužije akci, aby s ním zatřásl, a tak ho vzbudil.

E

## DROWÍ ELITNÍ VÁLEČNÍK

Střední humanoid (elf), neutrální zlo

Obranné číslo 18 (okovaná kožená zbroj, štíty)

Životy 71 (11k8 + 22)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)

Záchranné hody Obr +7, Odl +5, Mdr +4

Dovednosti Nenápadnost +10, Vnímání +4

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky elfština, temnobecná řeč

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Vílý původ.** Drow má výhodu k záchranným hodům proti zmámení a magie ho nemůže uspat.

**Přirozené sesílání kouzel.** Drowova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 12). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinnové složky:

Libovolně: *tančící světla*

1/den každé: *levitace* (jen na sebe), *tma, vílý oheň*

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je drow ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drow zaútočí dvakrát krátkým mečem.

**Krátký meč.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k6 + 4) plus jedové zranění 10 (3k6).

**Ruční kuše.** Útok na dálku zbraní: +7 k zásahu, dostrel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k6 + 4) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak se otráví na 1 hodinu. Neuspěje-li cíl v záchranném hodu o 5 či více, je také v bezvědomí, zatímco je otrávený tímto způsobem. Cíl se probudí, utrpí-li zranění, nebo pokud někdo nepoužije akci, aby s ním zatřásl, a tak ho vzbudil.

### REAKCE

**Parárování.** Drow si ke svému OČ přičte 3 proti jednomu útoku na blízko, který by ho zasáhl. Aby to drow mohl udělat, musí vidět útočníka a držet zbraň na blízko.

## DROWÍ LOLTHINA KNĚŽKA

Střední humanoid (elf), neutrální zlo

Obranné číslo 16 (šupinová zbroj)

Životy 71 (13k8 + 13)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	17 (+3)	18 (+4)

Záchranné hody Odl +4, Mdr +6, Cha +7

Dovednosti Náboženství +4, Nenápadnost +5, Vhled +6,

Vnímání +6

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 16

Jazyky elfština, temnobecná řeč

Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

**Vílí původ.** Drowka má výhodu k záchranným hodům proti zmámení a magie ji nemůže uspat.

**Přirozené sesílání kouzel.** Drowčina přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují surovinnové složky:

Libovolně: *tančící světla*

1/den každé: *levitace* (jen na sebe), *tma*, *vílí oheň*

**Sesílání kouzel.** Drowka je sesilatelka kouzel 10. úrovně. Její sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Drowka má připravena následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): *boží dohled*, *divotvorství*, *jedovatá sprška*, *odolání*, *ušetří umírajícího*

1. úroveň (4 pozice): *najdi jed a nemoc*, *paprsek nemoci*, *přítelství zvířat*, *zhoj zranění*

2. úroveň (3 pozice): *nižší navrácení*, *ochrana před jedem*, *pavučina*

3. úroveň (3 pozice): *rozptyl magii*, *vývolej zvířata* (2 obří pavouky)

4. úroveň (3 pozice): *věštění*, *volnost*

5. úroveň (2 pozice): *hmýzí zhoubu*, *hromadné zhojení zranění*

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je drowka ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drowka zaútočí dvakrát bičem.

**Bič.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2) plus jedové zranění 17 (5k6).

**Přivolání démona (1/den).** Drowka se může pokusit magicky přivolat jochlolu s 30% šancí na úspěch. Pokud pokus selže, drowka utrpí psychické zranění 5 (1k10). Jinak se přivoláný démon objeví na volném místě do 12 sáhů od přivolávače, jedná jako přivolávačův spojenec a nemůže přivolat další démony. Vydrží 10 minut, dokud on sám či jeho přivolávač nezemře, nebo dokud ho přivolávač nezruší jako akci.

## DROWÍ MÁG

Střední humanoid (elf), neutrální zlo

Obranné číslo 12 (15 s mágovou zbrojí)

Životy 45 (10k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	12 (+1)

Dovednosti Klamání +5, Mystika +6, Nenápadnost +5, Vnímání +4

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky elfština, temnobecná řeč

Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

**Vílí původ.** Drow má výhodu k záchranným hodům proti zmámení a magie ho nemůže uspat.

**Přirozené sesílání kouzel.** Drowova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 12). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinnové složky:

Libovolně: *tančící světla*

1/den každé: *levitace* (jen na sebe), *tma*, *vílí oheň*

**Sesílání kouzel.** Drow je sesilatel kouzel 10. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Drow má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): *drobná iluze*, *jedovatá sprška*, *mágova ruka*, *mrazivý paprsek*

1. úroveň (4 pozice): *čarodějnicky blesk*, *magická střela*, *mágova zbroj*, *štít*

2. úroveň (3 pozice): *pavučina*, *mlžný krok*, *změř svůj tvar*

3. úroveň (3 pozice): *blesk*, *leť*

4. úroveň (3 pozice): *Evardova černá chapadla*, *mocná neviditelnost*

5. úroveň (2 pozice): *oblak smrti*

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je drow ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

### AKCE

**Berla.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Dritvé zranění 2 (1k6 - 1), nebo drtitvé zranění 3 (1k8 - 1), pokud k útoku použije dvě ruce, plus jedové zranění 3 (1k6).

**Přivolej démona (1/den).** Drow magicky přivolá raracha, nebo se může pokusit přivolat stínového démona s 50% šancí na úspěch. Přivoláný démon se objeví na volném místě do 12 sáhů od přivolávače, jedná jako přivolávačův spojenec a nemůže přivolat další démony. Vydrží 10 minut, dokud on sám či jeho přivolávač nezemře, nebo dokud ho přivolávač nezruší jako akci.

## EMPYREAN

Empyreané jsou nebeské děti bohů z Vyšších sfér. Jsou všeobecně krásní, sošní a sebevědomí.

**Projevení emoce.** Empyrean může zažít božský nával klidu nebo vzteku. Svou náladou může ovlivnit okolní prostředí. Když je empyrean neshastný, mraky mohou plakat slzy slané vody, květiny na okolních lukách mohou zvadnout, v jezerech či řekách se mohou naplavit mrtvé ryby, nebo mohou opadat listnaté stromy v blízkém lese. Když je empyrean radostný, všude ho doprovází sluneční svit, malá zvířata skotačí v jeho šlépějích a ptáci na nebi půvabně zpívají.

**Zlý empyreané.** Několik empyreanů se obrátilo ke zlu poté, co putovali do Nižších sfér a byli zkaženi, nebo jako výsledek prokletí zlými bohy. Zlý empyrean ve Vyšších sférách dlouho nevydrží a obvykle ustupuje do Materiální sféry, kde může vládnout království smrteleňí jako nezkrotný tyran.

**Nesmrtevní titáni.** Empyreané nestárnou, ale jde je zabít. Protože jen málokterý empyrean si umí představit svůj vlastní zánik, bojují odvážně, když se dostanou do souboje. Odmitají uvěřit, že se blíží jejich konec, i když už stojí u vrat smrti. Když empyrean zemře, jeho duše se vrátí do jeho domovské sféry. Tam ho jeden z jeho rodičů vzkříší, pokud nemá dobrý důvod to nedělat.



## EMPYREAN

Obrovský nebeštan (titán), chaotické dobro (75%) nebo neutrální zlo (25%)

Obranné číslo 22 (přirozená zbroj)

Životy 313 (19k12 + 190)

Rychlosť 10 sáhů, létání 10 sáhů, plavání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
30 (+10)	21 (+5)	30 (+10)	21 (+5)	22 (+6)	27 (+8)

Záchranné hody Sil +17, Int +12, Mdr +13, Cha +15

Dovednosti Vhled +13, Vnímání +15

Imunity vůči zraněním bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Smysly pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 16

Jazyky všechny

Nebezpečnost 23 (50 000 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Empyreanova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 23, útočná oprava kouzla je +15). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: chůze po vodě, mocné navrácení, projdi bez stop, vodní dech

1/den každě: ohnivá bouře, přesun sférami (jen na sebe), rozptyl zla a dobro, spojení, zemětřesení

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li empyrean v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

**Magické odolání.** Empyrean má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Magické zbraně.** Empyreanovy útoky zbraní jsou magické.

### AKCE

**Palice.** Útok na blízko zbraní: +17 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtíve zranění 31 (6k6 + 10). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak je ochromen do konce empyreanova příštího tahu.

**Blesk.** Útok na dálku kouzlem: +15 k zásahu, dosah 120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Zranění 24 (7k6) jedním z následujících typů (dle empyreanovy volby): bleskové, hromové, chladné, kyselinové, ohnivé, silové, či zářivé.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Empyrean 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. Empyrean si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Útok.** Empyrean jednou zaútočí.

**Posílení.** Empyrean posílí všechny tvory do 24 sáhů od něj, kteří nejsou vůči němu nepřátelští, do konce jeho příštího tahu. Posílené tvory nelze vystrašit ani zmámit a mají výhodu k ověřením vlastností a záchranným hodům do konce empyreanova příštího tahu.

**Třesavý úder (stojí 2 akce).** Empyrean udeří palicí do země, čímž vyvolá zemětřesení. Všichni ostatní tvorové na zemi do 12 sáhů od něj musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 25, jinak jsou sraženi k zemi.

# ENT

Entové jsou probuzené stromy, jež přebývají v prastarých hvozdech. I když si entové raději krátí dny, měsíce a roky v tichém rozjímání, sveřepě ochraňují svá zalesněná území před vnějšími hrozbami.

**Probuzení spícího stromu.** Strom, který je předurčený stát se entem, medituje dlouhé koloběhy ročních dob a žije normálně po desítky nebo stovky let, než si uvědomí svůj potenciál. Stromy se probudí jen za zvláštních okolností na místech nasáklých přírodní magií. Entové a mocní druidové umí vycítit, že strom má v sobě potenciál a chrání takové stromy v tajných hájích, když se přiblížuje okamžik jejich probuzení. Během dlouhého procesu probouzení strom získá rysy

obličeje v kůře, rozdělení ve spodku kmene jako nohy a dlouhé větve ohnuté dolů jak ruce. Když je připravený, vytáhne své nohy ze svírající země a přidá se ke svým druhům k ochranně svého lesního domova.

**Legendární strážci.** Poté, co se ent probudí, pokračuje v růstu úplně stejně, jako když byl stromem. Entové stvoření z nejmohutnějších stromů mohou vyrůst do velkých rozměrů, zatímco rozvíjí svou přirozenou magickou schopnost na rostlinách a zvířatech. Takoví entové mohou oživovat rostlinky a používat je k chycení a polapení vetřelců. Mohou přivolávat divoké tvory, aby jim pomohli, nebo doručovat zprávy na dlouhé vzdálenosti.

**Ochránci divočiny.** Dokonce i po probuzení ent tráví mnoho svého času žítím jako strom. Když je zakořeněný na místě, zůstává si vědom svého okolí a umí vnímat účinky událostí, které se dějí míle daleko, na základě nepatrných změn v jeho okolí.

Dřevorubci, kteří se vyhýbají těžení zdravých živých stromů, a lovci, kteří si berou jen tolik, kolik potřebují ze štědrosti pralesa, patrně nevyprovokují entův hněv. Tvorové, kteří zachází neopatrнě s ohněm, ti, kteří tráví jedem hvozd, a ti, kteří ničí velké stromy, zejména ty blízko probuzeného enta, poznají entův hněv.

## ENT

*Obrovská rostlina, chaotické dobro*

**Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)**

**Životy 138 (12k12 + 60)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	8 (-1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

**Odolání vůči zraněním** bodná, drtivá

**Zranitelnost vůči zraněním** ohnivá

**Smysly** pasivní Vnímání 13

**Jazyky** druidština, elfština, obecná řeč, sylvánština

**Nebezpečnost** 9 (5 000 ZK)

**Falešný vzhled.** Dokud ent zůstává nehybný, je k nerozeznání od normálního stromu.

**Obléhací nestvůra.** Ent způsobuje předmětům a budovám dvojnásobné poškození.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Ent zaútočí dvakrát bouchnutím.

**Bouchnutí.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 16 (3k6 + 6).

**Balvan.** Útok na dálku zbraní: +10 k zásahu, dosah 12/36 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 28 (4k10 + 6).

**Oživení stromů (1/den).** Ent magicky ožíví jeden či dva stromy, které vidí do 12 sáhů od sebe. Tyto stromy mají stejné statistiky jako ent, kromě hodnot Intelligence a Charisma, jež mají 1, nemohou mluvit a jejich jediná možnost akce je Bouchnutí. Oživený strom jedná jako entův spojenec. Strom vydrží oživený 1 den, či dokud nezemře; nebo dokud ent nezemře či se nevzdálí dál než 24 sáhů o stromu; nebo dokud ho ent pomocí bonusové akce nepromění zpět na neživý strom. Strom pak znova zakoření, je-li to možné.



## ETIN

Velký obr, chaotické zlo

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 85 (10k10 + 30)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
21 (+5)	8 (-1)	17 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Dovednosti Vnímání +4

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky gigantština, orkština

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

**Dvě hlavy.** Etin má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání) a záchranným hodům proti hluchotě, ochromení, slepotě, upadnutí do bezvědomí, vystrašení a zmámení.

**Bdělý.** Když jedna z etinových hlav spí, druhá hlava je vzhůru.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Etin zaútočí dvakrát: jednou válečnou sekerou a jednou kropáčem.

**Válečná sekera.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 14 (2k8 + 5).

**Kropáč.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 14 (2k8 + 5).

## ETIN

Etin je hnusný, dvouhlavý obr s hrubými charakteristikami orka. Nikdy se nemýje, pokud mu to může pomoci a jeho tlustá kůže je obvykle pokrytá tlustou vrstvou hlíny a špínou pod páchnoucími usněmi, jež má oblečené. Jeho dlouhé strunovité vlasy mu visí kolem tváří zanedbaně mastné a z jeho pusy plné pokřivených Zubů a tesáků mu vychází smradlavý dech.

**Dvojí osobnost.** Dvojí hlava etina jsou dva jedinci lapení ve stejném surovém těle. Každá hlava má svou vlastní mysl, osobnost a jméno i jedinečné záliby a výstřednosti. Obě hlavy, svázané spolu od narození, žijí soukromí nebo samotu jen zřídka. Tato důvěrná známost plodí opovržení a etin si neustále hrozí a pře se. Jeho hlavy se navzájem neustále uráží a přezírají toho druhého.

Když se ostatní tvorové odvolávají na etina, kombinují jeho dvojí jména do jediného sloučeného jména, které platí o tvorovi jako celku. Jmenuje-li se jedna etinova hlava Hargl a druhá Vargl, ostatní nazývají tohoto etina Harglvargl.

**Osamělé životy.** Ač se etin také hádá sám se sebou, k ostatním etinům je ještě méně tolerantní, protože rozhovor mezi dvěma etiny téměř vždy obnáší převávání mezi hloučkem čtyř hašteřivých hlav. Výsledkem toho je, že většina etinů jsou osamělí tvorové, kteří se tolerují jen po čas reprodukce.

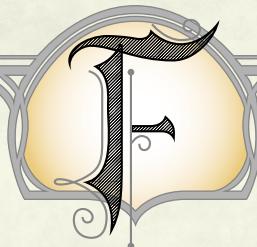
Etinova dvojí hlava má vždy stejně pohlaví, které odpovídá tělu. Ženy jsou dominantním

pohlavím mezi etiny a iniciují etinské pářící rituály. Když etinská žena najde vhodné doupe, uloví a přemůže muže, který se o ni stará a krmí ji během šesti měsíců těhotenství. Jakmile se dítě narodí, mužský etin je propuštěn z nevolnictví. Když je dítě dostatečně staré, aby si lovilo samo, matka ho vyšle pryč a opustí doupe.

**Dvě hlavy jsou lepší než jedna.** Když se etin zaměří na oboustranně výhodný cíl, nebo se spojí proti společné hrozbě, umí vyřešit své osobnostní rozdíly a plně se činnosti věnovat. Když etin bojuje, má v každé ruce zbraň a útočí dvakrát, přičemž každý z útoků vede příslušná hlava. Když etin spí, jedna jeho hlava zůstává na stráži. Získává tím jediné okamžiky soukromí a dává pozor, jestli její vzácnou samotu neruší nějaký cizí tvor.

**Orčí vazby.** V prastarých dialektech obecné řeči slovo „etin“ znamená „ošklivý obr“. Legendy vypráví o orcích, kteří kdysi narazili na chrám Demogorgona, jehož magie je přeměnila na obří dvouhlavé imitace Démonického knížete. Tito tvorové se téměř zbláznili, rozprchli se do divočiny a stali se prvními etiny.

Ať je pravda o původu etinů jakákoli, orkové je po važují za vzdálené bratrance a orčí kmene často lákají etiny, aby jim sloužili jako stráže, zvědové a nájezdníci. Etin není nijak zvlášť loajální svým orčím handlifům, ale orkové si ho umí získat příslibem jídla a kořisti.



## FEXT

Slovo „fext“ v dávných dobách znamenalo „osoba“, ale dnes se jím označují zlí nemrtví,jenž bývali smrtelníky a které svedla temná touha a velká marnivost. Když smrt zastaví srdeč a dech takového tvora, jeho duše zavolá pro odklad démonického pána Orkuse nebo nějakého zlého boha podsvětí: nemrtvost na oplátku za věčnou válku proti živým. Pokud temná síla na volání odpoví, duši je udělena nemrtvost, aby mohla naplněvat její zlovolnou agendu.

Fextové mají vzpomínky a pohnutky svých bývalých živých já. Budou dbát nároku jakékoli temné bytosti, která je přeměnila v nemrtvé. Přísaďají uznávat svého nového pána, ale zachovávají si svou nezávislost. Fext se nikdy neunaví a může plnit své cíle urputně a bez rozptylování.

**Zivotozrouti.** Fext není ani mrtvý, ani živý. Existuje v přechodném stavu mezi jedním a druhým světem. Jasná jiskra, kterou měl během života, je pryč a nahradila ji touha požírat tuto jiskru ve všem živém. Když fext útočí, tato životní esence září jako doběla rozžhavené uhlíky v jeho tmavých očích a jeho chladný dotyk umí vysát jiskru skrz tělo, oblečení a zbroj.

**Stín hrobu.** Fextové prchají za dne ze světa, pryč ze slunečního světla, které nesnáší. Stahují se do mohylových hrobů, krypt a hrobek, kde přebývají. Jejich doupatá jsou tichá, nehostinná místa, obklopená mrtvými, znatelně zčernalými rostlinami, a ptáci a zvířata se jim vyhýbají.

Humanoidi, které fext zabije, mohou povstat jako zombie pod jeho kontrolou. Někteří fextové, motivovaní hladem po živých duších a stejnou touhou po moci, která je probudila v nemrtvosti, slouží jako úderné jednotky pro zlé vůdce, včetně přízraků. Jako vojáci jsou schopni plánovat, ale dělají to zřídka. Spoléhají se na svůj hlad po ničení, kterým přemohou každého tvora, který se jim postaví do cesty.

**Nemrtvá povaha.** Fext nepotřebuje dýchat, jist, pít ani spát.

## FEKT

Střední nemrtvý, neutrální zlo

Obranné číslo 14 (okovaná kožená zbroj)

Životy 45 (6k8 + 18)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +3

Odolání vůči zraněním nekrotická; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě stříbrných zbraní

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený, únava

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky jazyky, které znal za života

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je fext ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Fext zaútočí buď dvakrát dlouhým mečem, nebo dvakrát dlouhým lukem. Místo jednoho útoku dlouhým mečem může použít Vysátí života.

**Vysátí života.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Nekrotické zranění 5 (1k6 + 2). Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak se jeho maximum životů sníží o množství rovně upřenému zranění. Toto snížení trvá, dokud si cíl důkladně neodpočine. Sníží-li tento účinek maximum životů cíle na 0, cíl zemře.

Humanoid zabitý tímto útokem povstane za 24 hodin jako zombie pod fextovou kontrolou, dokud humanoida někdo neobžíví nebo jeho tělo nezničí. Fext může mít na jednou maximálně dvanáct zombíí pod svou kontrolou.

**Dlouhý meč.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k8 + 2), nebo sečné zranění 7 (1k10 + 2), pokud se použije dvěma rukama.

**Dlouhý luk.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostrel 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2).

# FLAMP

Záhadní flampové létají Temnými říšemi pomocí trysek, jejichž zvuk, jim dal jejich název. Flamp matně svítí a barvou dává najevo svou náladu. Světle růžová znamená, že se baví, tmavě modrá znamená smutek, zelená je výrazem zvědavosti a karmínová znamená hněv.

**Inteligentní a moudří.** Flampové komunikují telepaticky. I když připomínají medúzy, jsou to vnímající bytosti s velkou inteligencí a moudrostí. Mají pokročilou znalost náboženství, filozofie, matematiky a nesčetně dalších oborů.

Flampové umí vnímat emocionální stavy blízkých tvorů. Pokud tvorový myšlenky naznačují dobroru, flamp takového tvora vyhledá. Když flamp čelí tvorům, kteří vyzařují zlo, flamp uprchne.

**Psionické násosky.** Flampové se živí nasáváním mentální energie z psionických tvorů. Dají se najít, jak číhají poblíž komunit mozkožroutů, aboletů, githyanků a githzerajů. Jako pasivní parazité si berou jen tolik mentální energie, kolik potřebují a většina tvorů nepočítuje žádnou ztrátu ani nesnáz z takového krmení.

Požíráni psionické energie odhaluje myšlenky a emoce tvorů, ze kterých se flamp krmí. Neboť tolik z nich je zlých, flampové jsou často vystaveni myšlenkám, emocím a dychtění, které zamořují jejich čistou povahu. Když flampové potkají dobrosrdečné dobroruhy, horlivě se podělí o temná tajemství, jež se dozvěděli, v naději, že sklízí své zlé zdroje energie, i kdyby to znamenalo, že by si museli najít nové zdroje obživy.

**Flampska společnost.** Flampové žijí v komplexních a organizovaných skupinách zvaných abity, v nichž každý flamp má své místo a účel. Tato harmonická uskupení nepotřebují vůdce, protože všichni flampové přispívají svým vlastním způsobem.



„VĚŘ FLAMPOVI.“  
– 1. PRAVIDLO PŘEŽITÍ V JESKYNĚ MYSTIKA X

## FLAMP

Malá zrůda, zákonné dobro

Obranné číslo 12

Životy 7 (2k6)

Rychlosť 1 sáh, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)

Dovednosti Historie +4, Mystika +4, Náboženství +4

Zranitelnosti vůči zraněním psychická

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky rozumí temnobecné řeči, ale neumí mluvit, telepatie 12 sáhů

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

**Pokročilá telepatie.** Flamp může vnímat obsah jakékoliv telepatické komunikace použité do 12 sáhů od něj a tvor s nějakou formou telepatie ho nemůže překvapit.

**Samonarovnání.** Je-li flamp sražen k zemi, hoď kostkou. Pokud padne liché číslo, flamp spadne nohami nahoru a stane se neschopný. Na konci každého tahu si

flamp může hodit záchranný hod na Obratnost se SO 10 a pokud uspěje, může se vzpřímit a ukončit stav neschopnosti.

**Telepatický příkrov.** Flamp je imunní vůči jakémukoliv účinku, který by zjistil jeho emoce nebo mu četl myšlenky, i vůči všem věšteckým kouzlům.

## AKCE

**Úponky.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2) plus kyselinové zranění 2 (1k4). Na konci každého svého tahu si cíl musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 10. Když neuspěje, utrpí kyselinové zranění 2 (1k4), nebo při úspěchu ukončí opakující se kyselinové zranění. Kouzlo nižší navrácení se slané na cíl také ukončí opakující se kyselinové zranění.

**Smrdutá sprška (1/den).** Každý tvor v kuželu 3 sáhy vyčázejícím z flampa musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 10, jinak je obalen smrdutou kapalinou. Obalený tvor strašlivě smrdí 1k4 hodin. Obalený tvor je po dobu smradu otrávený a ostatní tvorové jsou otrávení, když se vyskytují do 1 sáhu od obaleného tvora. Tvor ze sebe může odstranit smrad, když se během krátkého odpočinku vykoupe ve vodě, alkoholu či octu.



## FOMORIAN

Obrovský obr, chaotické зло

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 149 (13k12 + 65)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	9 (-1)	14 (+2)	6 (-2)

Dovednosti Nenápadnost +3, Vnímání +8

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 18

Jazyky gigantština, temnobecná řeč

Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

### AKCE

**Vicenásobný útok.** Fomorian zaútočí dvakrát těžkým kyjem, nebo zaútočí jednou těžkým kyjem a jednou použije Zlé oko.

**Těžký kyj.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 19 (3k8 + 6).

**Zlé oko.** Fomorian magicky přinutí tvora, kterého vidí do 12 sáhů od sebe, aby si hodil záchranný hod na Charisma se SO 14. Když tvor neuspěje, utrpí psychické zranění 27 (6k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Kletba Zlého oka (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Upřeným pohledem fomorian použije Zlé oko, ale při neúspěšné záchrane je tvor navíc proklet magickými deformacemi. Když je tvor deformovaný, jeho rychlosť klesne na polovinu a má nevýhodu k ověřením vlastností, záchranným hodům a hodům na útok založených na Síle či Obratnosti.

Přeměněný tvor může zopakovat záchranný hod pokaždé, když si důkladně odpočine a při úspěchu pro něj účinek skončí.

## FOMORIAN

Nejšerednější a nejšpatnější z celého obřího plemene jsou bezbožní fomoriané, jejichž neformovaná těla odráží jejich hanebné chování. Někteří mají náhodně rozložené obličejové rysy kolem znetvořených, bradačnatých hlav. Jiní mají končetiny hrubějiných velikostí a tvarů, nebo hrozně vyjí pokaždě, když vydechují svými znetvořenými ústy. Jejich mizerný vzhled ale zřídkakdy budí soucit, protože fomoriané na sebe uvrhli své zatracení zlem, které ovládá jejich srdce a myšlení.

**Vlád kletba.** Elfové si pamatují dobu, když fomoriané bývali nejkrásnější z ras, s brilantním myšlením a nedostižnou magickou schopností. Tato fyzická dokonalost ale nesahala do jejich srdcí, zatímco je stravovala touha po magii a mocí.

Fomoriané usilovali o dobytí Vlád divočiny, zotročení jejich obyvatel a přivlastnění jejich magie pro sebe. Když se vlivy spojily k obraně své říše, fomoriané s nimi bojovali a stali se cílem strašné kletby.

Jeden po druhém tito obři upadali, jejich těla se pokřivila, aby odrážela zlo v jejich srdcích. Tyto mizerné hrůzy, zbavené své krásy a magické moci, uprchly ze světa hluboko pod povrch světa, kde si hýčkaly svou nenávist. Prokleti svým osudem se od té doby plánují pomstít vělám, které je urazily.

**Obří Temných říší.** Fomoriané obývají děsivě krásné jeskyně v Temných říších a jen vzácně se vydávají na povrch. Jejich doupata oplývají vodou, rybami a lesy hub i tvory, jejichž otrocká práce fomoriany živí. Když už otroci nemohou dřít, fomoriané je zabijí a sežerou. Špatnost a zvrhlost jsou základními kameny fomorianské společnosti, v níž vládou nejsilnější a nejkrutější obři. Fomoriané vyznačují svá teritoria mrtvolami svých nepřátel. Kreslí na stěny svých jeskyní krví, nebo sešíváním končetin a částí těl vytváří posměšné podobizny tvorů, které zabili.

**Zničená těla, zlé myсли.** Znetvoření patrná na fomorianech jim brání vrhat balvany, jako to dělají jejich obří příbuzní, nebo se oblékat víc než jen do zbytků látky. Avšak groteskní umístění očí, nosu a uší jim dává bystré smysly, kvůli nimž je těžké je překvapit, nebo přepadnout.

Chamtvost a zlo fomorianů leží v nitru jejich degenerace a pádu a dál je zamořuje. Fomoriané uzavírají spojenectví s ostatními tvory, když se jim to hodí, ale od přírody jsou nevěrní a zradí své spojence bez mrknutí oka.

**Kletba Zlého oka.** Fomoriané umí předávat svou kletbu na ostatní pomocí schopnosti zvané Zlé oko — jde o poslední pozůstatek jejich kdysi pozoruhodné schopnosti sesílat kouzla. Tvor prokletý fomorianovým zlým okem je magicky pokřivený a deformovaný. Získá náhled do bolesti a zášti, které strávily tuto zlou rasu.



## GALEB DUR

Galeb dur je balvanovitý tvor s podsaditými přívěsky, které fungují jako ruce a nohy. Má schopnost oživovat skály a balvany kolem sebe, a proto na něj lze obvykle narazit ve skalnatém terénu.

Mocná magie umožňuje sesilatele kouzlet přivolat galeb dura ze Zemní sféry. Někteří galeb durové se tvoří i přirozeně na místech dotčených touto sférou. Galeb dur je obdařen vyšší inteligencí než většina elementálů, která mu umožňuje lépe využívat hrozby a komunikovat s tvory, jež vchází do jeho střežené oblasti.

**Kamenný strážce.** Galeb dur nestárne, ani nepotřebuje výživu, což z něj dělá vynikající stráž. Mocný druid může pověřit galeb dura ochranou kamenného kruhu nebo posvátného vrcholu kopce. Jiný galeb dur může být stvořen, aby strážil podzemní hrobku nebo kouzelníkovu věž. Když galeb dur chce, může změnit svůj vzhled, aby vypadal jako obyčejný balvan, a vydržet roky zcela bez hnutí.



### GALEB DUR

Střední elementál, neutrální

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Životy 85 (9k8 + 45)

Rychlosť 3 sáhy (6 sáhů, když se valí, 12 sáhů, když se valí ze svahu)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	14 (+2)	20 (+5)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

**Odolání vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávený, paralyzovaný, únava, zkamenělý

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, citlivost na otřesy 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

**Jazyky** terranština

**Nebezpečnost** 6 (2 300 ZK)

**Falešný vzhled.** Dokud galeb dur zůstává nehybný, je k nerozkenání od normálního balvana.

**Valivá zteč.** Pokud se galeb dur válí aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne bouchnutím, cíl utrpí dodatečné drtivé zranění 7 (2k6). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 16, jinak je sražen k zemi.

### AKCE

**Bouchnutí.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 12 (2k6 + 5).

**Oživení balvanů (1/den).** Galeb dur magicky oživí až dva balvany, které vidí do 12 sáhů od sebe. Balvan má stejné statistiky jako galeb dur, kromě hodnot Inteligence a Charismatu, jež má 1, nelze ho vystrašit ani zmámit a postrádá tuto možnost akce. Balvan vydrží oživený až 1 minutu, nebo dokud neskončí galeb durovo soustředění (jako by se soustředil na kouzlo).

Galeb dur je trvale svázán s Materiální sférou, takže když umře, nenavrátí se do Zemní sféry. Má vynikající paměť a milerád se podělí o informace vztahující se k jeho prostředí s tvory, které nepovažuje za hrozbu.

**Kamenné spojení.** Galeb dur umí splynout se zemí kolem něj, což mu umožňuje vstoupit okolním skalám a balvanům zdání života. Galeb dur používá oživlé balvany k zastrašení větřelců a ochraně toho, co byl pověřen chránit. Když se potřebuje přiblížit k větřelcům, přitiskne své končetiny k tělu a zuřivým tempem se valí dopředu.

# GÉNIOVÉ

Géniové jsou vzácní elementální tvorové z příběhů a legend. V Materiální sféře se jich vyskytuje jen pár. Zbytek obývá Sféry živlů, kde vládnou z přepychových paláců a obsluhují je ctitodní otroci.

Géniové jsou stejně brilantní jako mocní a stejně pyšní jako velkolepí. Jsou nadutí a přecitlivělí a mají silný pocit nároku, který vychází z poznatku, že kromě bohů a jiných géniů se jim vyrovňá svou mocí jen málokdo.

**Tvorové živlu.** Génius se narodí, když duše vnímajícího živého tvora splyne s prvobytnou hmotou sféry nějakého živlu. Jen za vzácných okolností taková živlem napuštěná duše srostě do projevené podoby a vytvoří géniá.

Génius si obvykle neuchová žádné spojení s duší, která mu dala podobu. Tato životní síla je stavebním kamenem, který určuje podobu a zjevné pohlaví génia i jeden dva klíčové osobnostní rysy. I když géniové připomínají humanoidní bytosti, jsou to elementální duše s fyzickou podobou. Nepáří se s ostatními génií ani neplodí geniální potomky, neboť všichni noví géniové se rodí ze stejné záhadné fúze duševní a živelné energie. Génius se silnějším spojením se smrtelnou duší může zpldit dítě se smrtelníkem, i když takoví potomci jsou vzácní.

Když génius zahyne, zanechá po sobě jen to, co držel a měl na sobě, a malou stopu rodného živlu: hromádku prášku, závan větru, výslech ohně a kouře, nebo rozprsknutí vody a pěny.

**Vládni, nebo se podrob.** Smrtelní otroci slouží k potvrzení géniovy moci a vysoké samolibosti. Stolichotivých hlasů je hudbou pro géniovy uši, zatímco dvě stě smrtelných otroků padlým k jeho nohám jsou důkazem, že je pánum. Géniové berou otroky jako živý majetek a génius bez majetku je mezi svým druhem nížním. Výsledkem je, že mnozí géniové si považují svých otroků a berou je jako vážené členy své domácnosti. Zlý géniové volně vyhrožují svým otrokům a zneužívají je, ale ne natolik, aby se stali nepoužitelní.

Na rozdíl od své lásky k otrokům se většině géniů hnuší, že by si měli sloužit navzájem. Génius poslechně jiného géniá, jen když je uplacen nebo donucen magií. Všichni géniové vládnou sile svého rodného živlu, ale velmi málo z nich má také schopnost plnit přání. Z obou těchto důvodů smrtelní mágové často usilují o uvázání géniů do služby.

**Pokleslá šlechta.** Vznešení géniové jsou nejvzácnější svého druhu. Jsou zvyklí dostávat, co chtějí, a naučili se, jak si za schopnost plnit přání nechat platit věční, po kterých touží. Tato stálá záliba z nich udělala pokleslé, zatímco jejich svrchovaná moc nad realitou z nich udělala zpupné a namyšlené. Jejich rozlehle paláce překupují nepředstavitelnými divy a smyslovými požitky.

Vznešení géniové pěstují žárlivost a závist ostatních géniů a při každé příležitosti prosazují svou nadřazenost. Ostatní géniové respektují vliv vznešených géniů. Vědí, jak je nemoudré vzdorovat tvorovi, který umí měnit realitu z rozmaru. Génius ale není zavázán žádnému vznešenému géniovi a občas si zvolí vzdorovat vůli vznešeného génia a riskovat následky.

**Moc uctívání.** Géniové uznávají bohy jako mocné bytosti, ale nijak netouží se o ně ucházet, nebo je uctít. Neustálé podlézání a kňourání náboženských vyznavačů shledávají únavným — ledaže je směřováno k nim jejich uctívajícími otroky.

Kvůli svým zázračným schopnostem, velkoleposti svých obydlí a počtům otroků si někteří z nich nalhávají, že jsou mocní jako bohové. Někteří zachází tak daleko, že vyžadují po smrtelnících ostatních říší — dokonce celých kontinentů či světů — aby se před nimi poklonili.

## DAO

Daové jsou hrabiví, záladní géniové ze Sféry zemního živlu. Kráslí se šperky vyrobenými z drahých drahokamů a vzácných kovů, a když letí, jejich spodní části těla se stávají sloupci zvřízeného písku. Dao není šťastný, pokud mu nezávidí jiný dao.

**Všechno, co se třpytí.** Dao sídlí v klikačích se tunelových komplexech a třpytivých rudo-žilnatých jeskyních ve Sféře zemního živlu. Tato bludiště se ustavičně rozšiřují, jak se daové zavrtávají a přetváří skálu kolem sebe. Daum nezáleží na chudobě či neštěstí druhých. Dao si může rozemlit drcené drahokamy a zlatý prach na jídlo, aby si zlepšil požitek z jedení. Požírá svoje bohatství jako smrtelníci jedí vzácné koření.

**Páni země.** Dao nikdy nepomůže smrtelníkovi, pokud tím něco nezíská, nejlépe poklad. Mezi génií se daové kamarádí a obchodují s ifrity, ale džiny a maridy pohrdají. Ostatní rasy, pro něž je Sféra zemního živlu domovem, se vyhýbají daum, kteří neustále hledají nové otroky, jež by dolovali bludiště v jejich létajících zemních ostrovech.

**Pyšní otrokáři.** Daové si kupují ty nejlepší otroky, co se dají koupit. Nutí je pracovat v nebezpečných podzemních říších, v nichž duní zemětřesení.

Tak, jak milují zotročování ostatních, nesnáší být otrokem. O mocných kouzelnících je známo, že nalákalí day do Materiální sféry a uvěznili je v magických drahokamech nebo železných lahvích. Naneštěstí pro day, kvůli jejich chamtvosti je pro mágy relativně snadné je podvodně nalákat do služby.

## DŽIN

Džinové — pyšní, smyslní géniové ze Sféry vzdušného živlu — jsou přitažliví, vysoci, urostlí humanoidi s modrou kůží a tmavýma očima. Oblékají se do vzdušného, třpytivého hedvábí, navrženého pro pohodlí i chloubu jejich svalstva.

**Lehkomyслní estéti.** Džinové vládnou létajícím mračným ostrovům pokrytým obrovskými altány, nebo završeným úžasnými budovami, nádvorími, fontánami a zahradami. Džinové jsou tvorové klidu a pohodlí. Mají rádi šťavnaté ovoce, silná vína, jemné parfémery a krásnou hudbu.

Džinové jsou známí svým smyslem pro neplechy a příznivým postojem ke smrtelníkům. Mezi génií džinové jednají chladně s ifrity a maridy, jež považují za naduté. Otevřeně pohrdají day a stačí jen malá provokace, aby proti nim udeřili.

**Páni větru.** Džinové, páni vzduchu, jezdí na silných vzdušných vírech, které tvoří a řídí z rozmaru a kte-

ré mohou nést i pasažéry. Tvorové, kteří se postaví džinovi, jsou napadeni větrem a burácením hromu, i když džin se na onom větru odtočí pryč, je-li to s ním v boji nahnuté. Když džin letí, spodní část jeho těla se přemění na sloupec zvířeného vzduchu.

**Akceptující přisluhovači.** Džinové věří, že nevolnictví je věcí osudu a že žádná bytost nemůže soupeřit s rukou osudu. Výsledkem je, že ze všech géniů jsou džinové nejpoddajnější k nevolnictví, třebaže si ho nikdy neužívají. Džinové berou své otroky spíš jako služebníky, kteří si zasluhují laskavost a ochranu, a loučí se s nimi neochotně.

Smrtelník, který touží po letmé džinově službě, může na něj naléhat pěknými dary, nebo lichocením, aby ho přiměl mu vyhovět. Mocní kouzelníci jsou ale schopni vzdát se takového jemnociitu, pokud umí džina přivolat a uvázat ho do služby, nebo ho uvěznit pomocí magie. Dlouhodobá služba se džinovi nelšíbí a uvěznění je neomluvitelné. Džinové zazlívají krutým kouzelníkům, že je uvěznili do láhví, železných lahví a dechových nástrojů, po věky. Zrada, zejména od smrtelníka, kterému džin věřil, je odporným skutkem, který může napravit jen smrtící pomsta.

## IFRÍT

Ifríti, mohutní géniové ze Sféry ohnivého živlu, jsou páni plamene, imunní vůči ohni a schopní ho vytvořit z rozmaru. Jejich lávově rudou či uhlově černou kůži zahaluje jemný hedvábný kaftan a damaškové roucho. Ověšují se mosaznými a zlatými náhrdelníky, řetízky a prsteny, vše s třpytivými šperky. Když ifrit letí, spodní část jeho těla se přemění na sloupec kouře a žhaveného popela.

**Nafoukaní a krutí.** Ifriti jsou nekalí, úskoční a krutí, až bezohlední. Nedají se nutit do nevolnictví a neúprosně a pomstychtivě stíhají tvory, kteří je urazili. Ifriti pochopitelně sebe takhle nevidí a považují svou rasu za spravedlivou a spořádanou, i když osvíceně přiznávají, že jsou do jisté míry soběctví.

**Zlomyslní otrokáři.** Ifriti vidí ostatní tvory jako nepřátele, nebo potenciální nevolníky. Podnikají v Materiální sféře a sférách živlů nájezdy na otroky, které ukořistí a odnáší zpět do svých domovů ve Sféře ohnivého živlu. Vládnou jako despotičtí tyraňi a mezi otroky povyšují jen ty nejkrutější. Těmto dozorcům rozdávají biče, jež jim mají pomoci udržovat mužstvo otroků v řadě.

**Sféričtí nájezdníci.** Většina ifritů bydlí ve Sféře ohnivého živlu, buď ve velkých klenutých pevnostech z černého skla a čediče obklopených zčeřenými ohnivými jezery, nebo v proslulém Mosazném městě. Mimo to ifritské vojenské základny plné jejich poskoků a otroků jsou roztroušené napříč sférami.

V Materiální sféře ifriti bydlí v ohnivých krajích, například sopkách a v rozlehlych žhavených pouštích světa. Jejich láska k poušti je uvádí do konfliktu s džiny, kteří brázdí poušť na větrných vírech, a se suchozemskými day. Ifriti naprostoto pohrdají maridy, se kterými měli vášnivé konflikty během historie obou ras.

## MARID

Maridi, ze Sféry vodního živlu, jsou nejúžasnější z géniů. I když všichni géniové mají velkou moc, i ten nejpokornější marid vidí sám sebe jako jasně lepšího než je přelétavý džin, zemi objímající dao a dýmový ifrit.

Maridi, velcí a rybovití, jsou zvláštní podívanou. Obzvlášť, když jsou oděni v jemně prošíváných vestách a barevných pantalonech, jejich oblíbených. Mluví hlasem jemným jako mořský vánek, nebo zvučným jako přívalové vlny narážející na skalnatý útes. Když letí, spodní část jich těla se přemění na sloupec zpěněné vody.

**Vodní páni.** Voda je maridův rodný živel a tento génius umí manipulovat s vodou prakticky jakýmkoliv způsobem si přeje. Marid umí chodit po vodě a přirozeně dýchat pod hladinou. Z výparů ve vzduchu umí vytvořit vodu nebo oblaky mlhy. Dokonce se i dokáže přeměnit na mlhu, nebo použít vodu jako zbraň k tlučení nepřátele.

**Maridské domovy.** Maridi jsou v Materiální sféře vzácní. Obývají mocné a velkolepé korálové pevnosti ve Sféře vodního živlu. Tyto citadely plují v hlubinách sféry a obsahují zámožné, vzduchové komory, kde bydlí otroci a hosté.

Marid neočekává od svých otroků mnoho. Jen je prostě chce mít kvůli statusu vlastnictví. Při shánění dovedných otroků se nedrží své tradice a neštítí se unést smrtelné umělce, baviče nebo vypravěče, které využijí na svých dvorech.

**Egoističtí hierarchové.** Všichni maridi si nárokují šlechtický titul a tato rasa je zaplavená šáhy, sultány, muftíny a chedivy. Většina těchto titulů jsou pouhou záminkou k předstírání vlastní důležitosti maridů.

Maridi berou všechny ostatní — včetně ostatních géniů — jako podřadné na různých stupních, od chudých bratranců po překně otravy. Tolerují džiny, nemají rádi day a opovrhují ifrity.

Humanoidi jsou mezi nejnižšími z tvorů, jež maridé musí tolerovat, i když někdy jednají s mocnými kouzelníky a výjimečnými vůdcí jako témař se sobě rovnými. Někdy se to ukáže jako chyba, neboť kouzelníkům se již v minulosti několikrát podařilo uvěznit maridy v lasturách, lahvících a karafátech. Uplácení a lichocení jsou nejlepší prostředky v jednání s maridy, kdy úslužný smrtelník je tvor, který zná své místo.

**Rozmarní vypravěči.** Maridi jsou prvotřídní vypravěči, jejichž oblíbené legendy zdůrazňují dovednost maridů obecně a zejména řečníka. Tito géniové jsou nadaní představivostí a lžou často a nápaditě. Nejde jim vždy o to zálužně klamat, ale přikrášlují svou fantazii. Maridi považují za zločin přerušení jejich vyprávění příběhu nižší bytostí. A urazit marida je jistý způsob, jak vyvolat jeho hněv.



„VÍTEJTE VE VELKÉM CHMURNÉM ZÁVRTU, DRAHO-KAMU VNÍTRNÍCH SFÉR. NYNÍ JSTE OTROKY MOCNÉ A MILOSRDNÉ KHATUNY ZAFARY AL'YILY JIN ZARAINY, KRÁLOVNY ZASTŘENÝCH HLUBIN, BISKUPKY DIAMANTOVÉ KATEDRALY, OCHRANKYNĚ MALACHITOVÉHO ŽEZLA A TAK DÁLE A TAK DÁLE.“

— STANDARDNÍ UVITÁNÍ CHRILIČE-MAJORDOMA

## DAO

*Velký elementál, neutrální zlo*

**Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)**

**Životy 187 (15k10 + 105)**

**Rychlosť 6 sáhů, hrabání 6 sáhů, létání 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

**Záchranné hody** Int +5, Mdr +5, Cha +6

**Imunity vůči stavům** zkamenělý

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 11

**Jazyky** teranština

**Nebezpečnost** 11 (7 200 ZK)

**Proplování zemí.** Dao se umí prohrabat skrz nemagickou, neopracovanou zeminu a kámen. Během prohrabávání nenarušuje materiál, skrz který se pohybuje.

**Živelný zánik.** Pokud dao zemře, jeho tělo se rozloží na krystalický prášek a zůstane po něm jen vybavení, co držel nebo měl na sobě.

**Přirozené sesílání kouzel.** Daova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinné složky:

**Libovolně:** najdi magii, najdi zlo a dobro, tvaruj kámen 3/den každé: jazyky, pohni zemí, projdi zdí

1/den každé: fantom, kamenná zeď, mlžná podoba, neviditelnost, přesun sférami, vyvolej elementála (jen zemního elementála)

**Stabilita.** Dao má výhodu k záchranným hodům na Sílu a Obratnosti proti účinkům, které ho srazily k zemi.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Dao zaútočí buď dvakrát pěstí, nebo dvakrát palicí.

**Pěst.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 15 (2k8 + 6).

**Palice.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 20 (4k6 + 6). Je-li cíl Obrovský či menší tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 18, jinak je sražen k zemi.



## DŽIN

Velký elementál, chaotické dobro

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 161 (14k10 + 84)

Rychlosť 6 sáhů, létání 18 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Záchranné hody Obr +6, Mdr +7, Cha +9

Imunity vůči zraněním blesková, hromová

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky auranština

Nebezpečnost 11 (7 200 ZK)

**Zivelný zánik.** Pokud džin zemře, jeho tělo se rozloží na teplý vánek a zůstane po něm jen vybavení, co držel nebo měl na sobě.

**Přirozené sesíláni kouzel.** Džinova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 17, útočná oprava kouzla je +9). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: hromová vlna, najdi magii, najdi зло a dobro

### VARIANTA: SCHOPNOSTI GÉNIŮ

Géniové mají různé magické schopnosti, včetně kouzel. Hrstka z nich má ještě větší schopnosti, které jim umožňují měnit svůj vzhled, nebo povahu reality.

**Přání.** Génius se schopností plnit přání je mezi smrtelníky legendární. Jen nejmocnější géniové, například ti mezi šlechtou, to mohou dělat. Konkrétní génius, který má tuto schopnost, může splnit jedno až tři přání tvorovi, který není géniem. Jakmile génius splní svůj limit přání, nemůže nějakou dobu (obvykle 1 rok) splnit další přání, a kosmický zákon říká, že stejný génius může vyčerpat svůj limit přání na konkrétním tvorovi jen jednou za existenci tohoto tvora.

Pro splnění přání tvor do 12 sáhů od géna mu sdělí požadovaný účinek. Génius pak může seslat kouzlo přání v tvorův prospěch pro uskutečnění účinku. V závislosti na své povaze může génius překroutit záměr přání zneužítím jeho špatné formulace. Překroucení formulace obvykle vyzní v géniův prospěch.

**Přestrojení.** Někteří géniové se umí zastřít iluzí, aby byli jako jiní podobně tvarovaní tvorové. Takoví géniové umí libovolně přirozeně sesílat kouzlo přestrojení, často s delším trváním, než je obvyklé pro toto kouzlo. Mocnější géniové umí jednou až třikrát denně seslat kouzlo skutečná proměna, nejspíš s delším trváním, než je obvyklé. Takoví géniové umí měnit jen svůj tvar, ale vzácná hrstka umí použít toto kouzlo i na jiné tvory a předměty.

3/den každě: stvořidlo a vodu (místo vody může stvořit víno), jazyky, větrná chůze

1/den každě: mlžná podoba, neviditelnost, přesun sférami, tvorba, velký obraz, vyvolej elementála (jen vzdušného elementála)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Džin zaútočí třikrát scimitarem.

**Scimitar.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 12 (2k6 + 5) plus bleskové, nebo hromové zranění (dle džinovy volby) 3 (1k6).

**Stvoř vzdušný vír.** V bodě, který džin vidí do 24 sáhů od sebe, se magicky utváří válec vířícího vzduchu s poloměrem 1 sáh a výškou 6 sáhů. Vzdušný vír vydrží, dokud neskončí džinovo soustředění (jako by se soustředil na kouzlo). Každý tvor kromě džina, který vstoupí do vzdušného víru, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 18, jinak ho vír zadrží. Džin může pohnout vzdušným vírem až 12 sáhů jako akci a tvorové zadržení vzdušným vírem se pohnou s ním. Vzdušný vír skončí, ztratí-li ho džin z výhledu.

Tvor může použít svou akci k osvobození tvora zadrženého vzdušným vírem, včetně sebe, pomocí úspěšného ověření Síly se SO 18. Pokud ověření uspěje, tvor přestane být zadržený a pohně se na nejbližší místo mimo vzdušný vír.



„VOJSKA VELKÉHO SULTÁNA JSOU ZEŠILENA LEGIAMI ĎABLŮ, JEHO PALAC JE STŘEŽEN KOUZLY TISÍCŮ ARCI MÁGŮ, JEHO POKLADY HĽADAJÍ RUDÍ DRACI A OHNIVÍ ELEMENTALOVÉ. NIKDO NEVYLOUPLIFRÍTOVÝ POKLADNICE A ŽIL PŘITOM DOST DLOUHO, ABY O TOM VYPRÁVĚL. MILOSTI TISÍCE VĚTRŮ, VY BYSTE MOHLI Být PRVNÍ.“  
– Džin vábícího kalifa z magické lampy v Uhevném paláci mosazného města

## IFRÍT

Velký elementál, neutrální zlo

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 200 (16k10 + 112)

Rychlosť 8 sáhů, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Záchranné hody Int +7, Mdr +6, Cha +7

Imunity vůči zraněním ohnivá

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky ignanština

Nebezpečnost 11 (7 200 ZK)

**Živelný zánik.** Pokud ifrit zemře, jeho tělo se rozloží ve výše ohně a závan kouře a zůstane po něm jen vybavení, co držel nebo měl na sobě.

**Přirozené sesílání kouzel.** Ifritova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava kouzla je +7). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: *najdi magii*

3/den každé: *jazyky, zvětšení nebo zmenšení*

1/den každé: *mlžná podoba, neviditelnost, ohnivá zeď, přesun sférami, velký obraz, vývolaj elementála* (jen ohnivého elementála)

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Ifrit zaútočí dvakrát scimitarem, nebo dvakrát použije Vrhnutí plamene.

**Scimitar.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 13 (2k6 + 6) plus ohnivé zranění 7 (2k6).

**Vrhnutí plamene.** Útok na dálku kouzlem: +7 k zásahu, dosah 24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Ohnivé zranění 17 (5k6).

„MARID VYTEKL Z LAHVICE JAKO VODA A PRAVIL: ‐TVÉ PŘÁNI JE MI ROZKAZEM. PŘEŠTASTNÝ HOBIT SI PŘÁL NESMRTELNOST, TAK HO MARID PŘEMĚNIL V RYBU, KTERÁ SEBOU LEGRAČNĚ MRSKALA, AŽ NAKONEC LEKLA. JE TO VAROVNÝ PŘÍBĚH, KTERÝ PŘETRVAL VĚKY, TAKŽE SE DOMNÍVÁM, ŽE SE TOMU HOBITOVÍ JEHO PŘÁNI SPLNILO.‑  
— KESTO JASNOOČKO, GNOMSKÝ MAJITEL ROZTRŽENÉHO ZÁVOJE, KNIHKUPECTVÍ V SIGILU



## MARID

*Velký elementál, chaoticky neutrální*

**Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)**

**Životy 229 (17k10 + 136)**

**Rychlosť 6 sáhů, létání 12 sáhů, plavání 18 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
22 (+6)	12 (+1)	26 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	18 (+4)

**Záchranné hody** Obr +5, Mdr +7, Cha +8

**Odolání vůči zraněním** blesková, chladná, kyselinová

**Smysly** mimožrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 13

**Jazyky** akvanština

**Nebezpečnost** 11 (7 200 ZK)

**Obojživelník.** Marid může dýchat vzduch a vodu.

**Živelný zánik.** Pokud marid zemře, jeho tělo se rozloží v rozprsknutí vody a pěny a zůstane po něm jen vybavení, co držel nebo měl na sobě.

**Přirozené sesílání kouzel.** Maridova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 16, útočná oprava kouzla je +8). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

**Libovolně:** najdi magii, najdi zlo a dobro, oblak mlhy, očistit jídlo a pití, stvoř nebo znič vodu

**3/den každé:** jazyky, chůze po vodě, vodní dech

**1/den každé:** mlžná podoba, neviditelnost, ovládnout vodu, přesun sférami, vyvolej elementála (jen vodního elementála)

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Marid zaútočí dvakrát trojzubcem.

**Trojzubec.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +10 k zášahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 13 (2k6 + 6), nebo bodné zranění 15 (2k8 + 6), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce.

**Vodotrysk.** Marid magicky vytryskne vodu 12 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 16. Když cíl neuspěje, utrpí drtivé zranění 21 (6k6) a pokud je Obrovský či menší, je odtlačen až 4 sáhy od marida a sražen k zemi. Při úspěchu cíl utrpí poloviční drtivé zranění a není odtlačen ani sražen k zemi.



## GHAST

Střední nemrtvý, chaotické зло

Obranné číslo 13

Životy 36 (8k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Odolání vůči zraněním nekrotická

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený, únava, zmámený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky obecná řeč

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Puch.** Každý tvor, který začne svůj tah do 1 sáhu od ghasta, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak se otráví do začátku svého příštího tahu. Při úspěšném záchranném hodu bude tvor imunní vůči ghastově Puchu 24 hodin.

**Vzduv vůči odvrácení.** Ghast a ghúlové do 6 sáhů od něj mají výhodu k záchranným hodům proti účinkům, které odvrací nemrtvé.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 12 (2k8 + 3).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 10 (2k6 + 3). Je-li cílem tvor, který není nemrtvý, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak bude paralyzovaný 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

## GHÚLOVÉ

Ghúlové se potulují v noci v tlupách. Žene je nenasytný hlad po humanoidním těle.

**Požírači těl.** Ghúlům, podobně jako červům a hrobařským, se daří na místech spjatých s rozkladem a smrtí. Ghúl pobývá na místě, kde může žrát mrtvá těla a orgány v rozkladu. Když se nemůže živit na mrtvolách, pronásleduje živé tvory a pokouší se udělat mrtvoly z nich. I když z mrtvol, které ghúlové požírají, nemají žádné živiny, žene je k tomu nekonečný hlad. Tělo nemrtvého ghúla se nerozkládá a tato nestvůra umí vydržet v kryptě nebo hrobce nesčetné věky, aniž by se nažrala.

**Propastný původ.** Původ ghúlů sahá do Propasti. Doresain, první svého druhu, byl elfí uctíváč Orkuse. Obrátil se proti svému vlastnímu lidu a hodoval na humanoidních tělech k poctě Démonického knížete nemrtvých. Za jeho službu ho Orkus odměnil. Přeměnil Doresaaina na prvního ghúla. Doresaaina věrně sloužil Orkusevi v Propasti a tvořil ghúly z ostatních služebníků démonického pána, až do vpádu Yeenogha, démonického Pána gnolů, který okradl Doresaaina o propastné panství. Když v Doresaainově prospěch nezasáhl Orkus, Doresaain se obrátil na elfi bohy pro záchrannu. Bylo jim ho líto a pomohli mu uniknout jisté zkáze. Od té doby jsou elfové imunní vůči paralyzujícímu dotyku ghúlů.

**Ghastové.** Orkus občas naplní ghúla silnější dávkou propastné energie a udělá z něj ghasťa. Zatímco ghúlové jsou o trochu víc než divoká zvířata, ghast je mazaný a umí nadchnout tlupu ghúlů, aby se k němu přidali pod jeho vedením.

## GHÚL

Střední nemrtvý, chaotické зло

Obranné číslo 12

Životy 22 (5k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený, únava, zmámený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky obecná řeč

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 9 (2k6 + 2).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 7 (2k4 + 2). Je-li cílem tvor, který není elf ani nemrtvý, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak bude paralyzovaný 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

## GITHOVÉ

Bojovní githyankové a hloubaví githzerajové jsou rozděleným lidem — dvě kultury, které zcela opovrhují jedna druhou. Před rozdělením na githyanky a githzeraje byli tito tvorové jednou rasou zotročenou mozkožrouty. I když se mnohokrát pokoušeli svrhnut své pány, jejich povstání byla opakováně potlačována, dokud nepovstala velká vůdkyně jménem Gith.

Po velkém krveprolití Gith a její stoupenci svrhli svého illitydských pánů, ale v následné bitvě se objevil další vůdce jménem Zerthimon. Zerthimon odmítl Githiny motivy a prohlásil, že její striktní bojové vůdcovství a touha po pomstě je v podstatě jen jiná forma otroctví. Mezi stoupenci obou vůdců vznikla trhlina a nakonec se stali dvěma rasami, jejichž nepřátelství přetrvalo dodnes.

Jestli tito vysocí, vyzáblí tvorové byli klidní nebo divocí, kultivovaní nebo primitivní, než je zotročili a změnili mozkožrouti, nedokáže říct nikdo. Z té vzdálené doby se nedochoval ani původní název jejich rasy.

## GITHYANK

Githyankové loupí v mnoha světech z palub svých astrálních plavidel a na zádech rudých draků. Péra, korálky, drahokamy a vzácné kovy zdobí jejich zbroje a zbraně — legendární stříbrné meče, kterými zapichují své nepřátele. Od osvobození se od mozkožroutů se z githyanků stali bezcitní dobyvatelé, jímž vládne jejich obávaná kostějská královna, Vlákith.

**Astrální nájezdníci.** Githyankové opovrhují všemi ostatními rasami a podnikají pustošivé nájezdy, které je přivádí z jejich pevností v Astrální sféře do nejjazších koutů multivesmíru. Válka je výstižné vyjádření githyanské kultury a jejich bezcitné černé oči neznají slitování. Po nájezdu nechají poničeným přeživším dost jídla a zdrojů, aby nuzně přežili. Později se githyankové vrací ke svým dobytým nepřátelům a olupují je znova a znova.

**Následovníci Gith.** Githyank v jejich vlastním jazyce znamená „následovník Gith“. Pod vedením Gith se githyankové rozvrstvili do vojenské společnosti, se striktním kastovním systémem, oddané pokračujícímu boji proti obětem a úhlavním nepřátelům své rasy. Když zahynula jejich vůdkyně Gith, byla nahrazena svou nemrtvou poradkyní, Vlákith. Tato kostějka a královna zakazuje uctívání všech bytostí, kromě ní.

Ze všech svých nepřátel githyankové nejvíce nesnáší své bývalé pány, mozkožrouty. Jejich blízcí příbuzní, githzerajové, jsou jejich druzí největší nepřátelé. Všechny ostatní tvory jednoduše přezírají. Jejich xenofobní pýcha určuje jejich pohled na podřadné rasy.

**Stříbrné meče.** V dávných dobách githští rytíři vytvořili zvláštní meče pro boj s jejich mozkožroutími pány. Tyto stříbrné meče usměrňují sílu vůle držitele a způsobují psychické i fyzické zranění. Githyank se nemůže stát rytířem, dokud nezvládne jedinečnou disciplínu potřebnou pro zhmotnění takové čepele. Stříbrný meč je ekvivalentem obouručního meče a v rukou svého tvůrce má vlastnosti obouručního meče +3.

V očích githyanků je každý stříbrný meč drahotěnnou reliktvií a uměleckou prací. Githyankští rytíři dostihou a zničí každého negithyanka, který se odváží



vzít a používat githyanský stříbrný meč, a vymohou ho zpět pro svůj lid.

**Jezdci na rudých dracích.** Při povstání proti illitydům Gith hledala spojence. Její poradkyně Vlákith se odvolala na Tiamat, bohyňi zlých draků, a Gith putovala do Devíti pekел, aby se s ní setkala. Jen Tiamat nyní ví, co se přesně mezi nimi událo, ale Vlákith se vrátila do Astrální sféry s rudým drakem Efelomonem, manželem Dračí královny, který prohlásil, že jeho druh bude navždy spojencem githyanků. Ne všichni rudí draci ctí spojenectví uzavřené tak dřívno, ale většina minimálně nepovažuje githyanky za nepřátele.

**Základny v smrtelné říši.** Protože tvorové, kteří bydlí v Astrální sféře, nestárnou, githyankové zakládají jesle v odlehlych oblastech Materiální sféry, kde vychovávají své děti. Tyto jesle jsou současně vojenskými akademiemi, které cvičí mladé githyanky používat své psychické a bojové schopnosti. Když githyank dospěje a zabije mozkožrouta jako součást posvátného rituálu přechodu, je mu dovoleno se znovu připojit k jeho lidu v Astrální sféře.

## GITHZERAJ

Githzerajové, soustředění filozofové a přísní asketové, prosazují život s přísným řádem. Jsou hubení a svalnatí a nosí prosté, nezdobené oblečení. Svůj úsudek si nechávají pro sebe a mimo svůj druh věří jen málokому. Githzerajové se otočili zády ke svým bojovným githyanským přibuzným a udržují striktní mnišský životní styl. Pobývají na ostrůvcích řádu v rozlehlém moři chaosu, kterým je sféra Limbo.

**Psioničtí mistři.** Předchůdci githzerajů se přizpůsobili psychickému prostředí (a byli jím přeměněni), jenž způsobovali jejich illitydští páni. Pod učením Zerthimona, jenž vyzýval svůj lid k opuštění bojovných ambicí Gith, githzerajové soustředili svou mentální energii na vytvoření fyzických a psychických bariér, které by je chránily před útoky, fyzickými či jinými. Boj je pro githzeraje osobní. Používá svou mysl k zmatení a zneschopnění protivníků, jež zanechává zranitelné vůči fyzickému trestu.

**Rád uprostřed chaosu.** Githzerajové dobrovolně sídlí v srdeci naprostého chaosu v Limbu — pokroucené, nestálé sféře, která má sklon být manipulována a podrobována githzerajskými myslími, jež jsou dostatečně silné, aby ji ovládali. Limbo je vírem první hmoty a energie, její terén je bouří skály a hlíný smetené v prudech kalné kapaliny, bičovaný silnými větry, ošlehávaný ohněm a chlazený drtícími ledovými zdmi.

Síly Limba ale reagují na vědomí. Githzerajové pomocí síly své mysli krotí chaotické živly sféry, uspořádávají je do pevných a funkčních forem a tvoří oázy a útočiště v onom víru.

Githzerajské opevněné kláštery stojí neochvějně proti chaosu kolem nich. Jsou prakticky izolované od okolní vřavy, protože to tak githzerajové chtějí. Na každý klášter dohlíží mniši. Rídí se striktním rozvrhem chvalozpěvů, jídel, tréninků bojových umění a zbožností dle jejich vlastní filozofie. Za jejich psionicky opevněnými zdmi se githzerajové oddávají zejména myšlení, učení, psionické síle, rádu a disciplíně.

Společenská hierarchie githzerajů je na základě zásluh a ti githzerajové, kteří jsou nejmoudřejšími učiteli

a nejdovednějšími ve fyzickém a mentálním souboji, se stávají vůdcí. Githzerajové si váží velkých hrdinů a učitelů z minulosti a snaží se dosáhnout ctností těchto postav ve svých každodenních životech.

**Zerthimonovy disciplíny.** Githzerajové chovají v úctě Zerthimona, zakladatele jejich rasy. I když Gith vydobyla jejich lidu svobodu, Zerthimon ji viděl jako neschopnou pro vedení. Věřil, že její válečné štvaní by z ní brzy udělalo tyrana, o nic lepšího než mozkožrouti.

Zkušení githzerajští mniši, kteří nejlépe dokazují svým příkladem učení a principy Zerthimona, se nazývají zerthové. Tito mocní a disciplinovaní mniši umí přesunovat své tělo z jedné sféry do druhé jen pomocí své myslí.

**Mimo Limbo.** I když githzerajové jen zřídka jde najdají v říších mimo Limbo, pokročilí mniši jiných ras občas vyhledávají githzerajský klášter a pokouší se získat vstup jako studenti. Ještě vzácněji githzerajský mistr založí skrytý klášter v Materiální sféře, aby trénoval mladé githzerajce nebo šířil filozofii a učení Zerthimona.

Třebaže jsou githzerajci tak disciplinovaní, nikdy nezapomněli na své dlouhé věznění mozkožrouty. Jako zvláštní zanícení organizují *rrakkmy* — skupiny na lov illitydů — do ostatních sfér, které se vrací do svých klášterů až tehdyn, co zabijí nejméně tolik illitydů, kolik je lovců ve skupině.

„GITHYANKOVÉ A GITHZERAJOVÉ BYLI TAK HLUBOCE ZJIZVENI ZOTROČENÍM MOZKOŽROUTY, že zapomněli, že bývali spojeni v jedné rase. Když si vydobyli svobodu, vedli proti sobě válku s takovou nenávistí, kterou nikdo neumí zcela pochopit.“

— ŽLUTÝ ARISTUL, MISTR SFÉRICKÝCH ZNALOSTÍ



## GITHYANKSKÝ RYTÍŘ

Střední humanoid (*gith*), zákonné zlý

Obranné číslo 18 (plátová zbroj)

Životy 91 (14k8 + 28)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Záchranné hody Odl +5, Int +5, Mdr +5

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky githština

Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel (psionik).** Githyankova přirozená sesílící vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

Libovolně: *mágova ruka* (rukou je neviditelná)  
3/den každé: *jazyky, mlžný krok, nezjistitelnost* (jen na sebe), *skok*

1/den každé: *přesun sférami, telekineze*

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Githyank zaútočí dvakrát stříbrným obouručním mečem.

**Stříbrný obouruční meč.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 13 (2k6 + 6) plus psychické zranění 10 (3k6). Toto je útok magickou zbraní. Při kritickém zásahu cíle v astrálním těle (jako s kouzlem astrální projekce) může githyank přeseknout stříbrný provázek, který svazuje cíl se svým astrálním tělem, místo způsobení zranění.

## GITHYANKSKÝ VÁLEČNÍK

Střední humanoid (*gith*), zákonné zlý

Obranné číslo 17 (poloplátová zbroj)

Životy 49 (9k8 + 9)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Záchranné hody Odl +3, Int +3, Mdr +3

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky githština

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel (psionik).** Githyankova přirozená sesílící vlastnost je Inteligence. Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

Libovolně: *mágova ruka* (rukou je neviditelná)  
3/den každé: *mlžný krok, nezjistitelnost* (jen na sebe), *skok*

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Githyank zaútočí dvakrát obouručním mečem.

**Obouruční meč.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 9 (2k6 + 2) plus psychické zranění 7 (2k6).

## GITHZERAJSKÝ MNICH

Střední humanoid (gith), zákonně neutrální

Obranné číslo 14

Životy 38 (7k8 + 7)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)

Záchranné hody Sil +3, Obr +3, Int +3, Mdr +4

Dovednosti Vhled +4, Vnímání +4

Smysly pasivní Vnímání 14

Jazyky githština

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel (psionik).** Githzerajova přirozená sesílací vlastnost je Moudrost. Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

Libovlně: *mágova ruka* (ruka je neviditelná)

3/den každé: *pomalý pád, skok, spáť neviditelné, štít*

**Psychická obrana.** Když na sobě githzeraj nemá žádnou zbroj ani nedrží štít, jeho OČ zahrnuje opravu Moudrosti.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Githzeraj zaútočí dvakrát úderem bez zbraně.

**Úder beze zbraně.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 6 (1k8 + 2) plus psychické zranění 9 (2k8). Toto je útok magickou zbraní.



## GITHZERAJSKÝ ZERTH

Střední humanoid (gith), zákonně neutrální

Obranné číslo 17

Životy 84 (13k8 + 26)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)

Záchranné hody Sil +4, Obr +7, Int +6, Mdr +6

Dovednosti Mystika +6, Vhled +4, Vnímání +6

Smysly pasivní Vnímání 16

Jazyky githština

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel (psionik).** Githzerajova sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

Libovlně: *mágova ruka* (ruka je neviditelná)

3/den každé: *pomalý pád, skok, spáť neviditelné, štít*

1/den každé: *fantom, přesun sférami*

**Psychická obrana.** Když na sobě githzeraj nemá žádnou zbroj ani nedrží štít, jeho OČ zahrnuje opravu Moudrosti.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Githzeraj zaútočí dvakrát úderem bez zbraně.

**Úder beze zbraně.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 11 (2k6 + 4) plus psychické zranění 13 (3k8). Toto je útok magickou zbraní.

## GNOLOVÉ

Gnolové jsou divocí humanoidi, kteří bez varování útočí na osady podél hranic civilizace, zabíjejí své oběti a žerou jejich těla.

**Démonický původ.** Původ gnolů sahá do minulosti, když démonický pán Yeenoghu objevil cestu do Materiální sféry a propadl šílenství. Smečky obyčejných hyen následovaly jeho probuzení a uklízely mrtvoly zabité démonickým pánum. Tyto hyeny se přeměnily na první gnoly a pochodovaly za Yeenoghuem, dokud nebyl vypuzen zpět do Propasti. Gnolové se pak rozprchli po světě jako hrozná připomínka démonické moci.

**Kočující ničitelé.** Gnolové jsou nebezpeční, protože útočí náhodně. Vynoří se z divočiny, drancují a zabijí a pak odejdou jinam. Útočí jako záplava kobylek. Plení osady a zanechávají za sebou jen zbourané budovy, ohlodané mrtvoly a pošpiněnou zem. Gnolové si volí pro své nájezdy snadné cíle. Ozbrojení válečníci zalezlí v opevněném hradě přežijí rádění gnolí smečky bez úhony, zatímco města, vesnice a statky v okolí hradu budou v plamenech a jejich obyvatelé pobiti a sežráni.

Gnolové málokdy staví trvalé budovy nebo vyrábí předměty trvalé hodnoty. Nevyrábí zbraně ani zbroje, ale berou je mrtvolám svých obětí a z uší, zubů, skalpů a dalších trofejí ze svých nepřátel látačí své zbroje.

**Žízeň po krvi.** V srdci gnola nespočívá žádná dobrota ani soucit. Podobně jako démon postrádá cokoliv, co by připomínalo svědomí a nedá se odnaučit ani donutit, aby se vzdal svých ničivých tendencí. Horečná krvežíznivost gnolů z nich dělá nepřátele všech, a když nemají společného nepřítele, bojují spolu navzájem. Dokonce i ti nejdivočejší orkové se vyhýbají spojenectví s gnoly.

## VŮDCE GNOLÍ SMEČKY

Alfasamec gnolí smečky je její vůdce a vládne silou a prohnaností. Vůdce smečky získává to nejlepší z lupa, jídla, hodnotných cetek a kouzelných předmětů. Zdobí své tělo brutálními piercingy a groteskními trofejemi, barví svou srst démonickými znaky a doufá, že Yeenoghu ho udělá nezranitelným.

## GNOLÍ YEENOGHUŮV TESÁK

Gnolové oslavují svá vítězství vykonáváním démonických rituálů a krvavými oběťmi Yeenoghuovi. Démonický pán občas odmění své uctíváče tím, že jednoho z nich posedne démonická duše. Šťastný příjemce, označený jako Yeenoghuův oblíbenec, se stane Yeenoghuovým tesákem, vyvoleným Pána gnolů. Hyena, která hoduje na tesákem zabitém nepříteli, podstoupí strašlivou transformaci, velmi podobnou té, jakou Yeenoghu stvořil první gnoly, a stane se dospělým gnolem. Dle počtu hyen v regionu může vést výskyt Yeenoghuova tesáka k překvapivému růstu gnolí populace. Vystopování a zabítí tesáka je jediný způsob, jak udržet tuto populaci na uzdě.

## GNOL

Střední humanoid (gnol), chaotické зло

Obranné číslo 15 (usňová zbroj, štít)

Životy 22 (5k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

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

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. 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: +3 k zásahu, dostrel 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k8 + 1).



## VŮDCE GNOLÍ SMEČKY

Střední humanoid (gnol), chaotické зло

Obranné číslo 15 (drátěná košile)

Životy 49 (9k8 + 9)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky gnolština

Nebezpečnost 2 (450 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, buď kůsou, nebo dlouhým lukem, a použije Podnícení běsnění, pokud může.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 5 (1k4 + 3).

**Kůsa.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 8 (1k10 + 3).

**Dlouhý luk.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostrel 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2).

**Podnícení běsnění (obnovení 5 – 6).** Jeden tvor, kterého gnol vidí do 6 sáhů od sebe, může pomocí své reakce zaútočit na blízko, pokud gnola slyší a má rys Běsnění.

## GNOLÍ YEENOOGHUŮV TESÁK

Střední běs (gnol), chaotické зло

Obranné číslo 14 (usňová zbroj)

Životy 65 (10k8 + 20)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

**Záchranné hody** Odl +4, Mdr +2, Cha +3

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky démonština, gnolština

Nebezpečnost 4 (1 100 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 třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak utrpí jedové zranění 7 (2k6).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 7 (1k8 + 3).



## GNÓM, HLUBINNÝ (PERMONÍK)

Hlubinní gnómové, nebo-li permoníci, žijí hluboko pod povrchem světa v klikačích norách a vytěsaných jeskyních. Přežívají díky své nenápadnosti, chyrosti a houževnatosti. Jejich šedá kůže jim umožňuje splaynout s okolním kamenným zdivem. Na svou velikost jsou také překvapivě těžcí a silní. Průměrný dospělý váží 100 až 120 liber a měří 3 stopy.

Typická enkláva permoníků obsahuje několik set hlubinných gnómov a je silně opevněná. Z osady vedou tajné chodby a hlubinní gnómové je používají jako evakuacní trasy, když se enkláva stane cílem útoku.

**Tradiční role pohlaví.** Mužští permoníci jsou holohlaví, zatímco ženy mají strunovité šedé vlasy. Ženy tradičně vedou enklávy, zatímco muži pátrají v okolí enklávy po nepřátelích a ložiscích drahých kamenů.

**Sběrači drahokamů.** Permoníci opatrují překně drahokamy, zejména rubíny, které dolují v dolech hluboko v Temných říších. Hon za drahokamy je často přivádí do konfliktu se zřícími, drowy, kuo-toy, duergary a mozkohroutry. Ze všech svých přirozených nepřátel se hlubinní gnómové nejvíce bojí a štítí vražedných, démonů uctívajících drowů.

**Zemní přátele.** Hlubinní gnómové se často vyskytují ve společnosti tvorů ze Sféry zemního živlu. Někteří permoníci umí přivolávat takové tvory a zemní tvorové střeží permonické osady, zejména xornové nalákaní do služby za příslib drahokamů, kterými se živí.

### GNÓM, HLUBINNÝ (PERMONÍK)

Střední humanoid (gnom), neutrální dobro

Obranné číslo 15 (drátěná košile)

Životy 16 (3k6 + 6)

Rychlosť 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +4, Pátrání +3, Vnímání +2

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky gnómština, temnobecná řeč, terranština

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Kamenné maskování.** Gnóm má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání ve skalnatém terénu.

**Gnómská prohnánost.** Gnóm má výhodu k záchranným hodům na Inteligenci, Moudrost a Charisma proti magii.

**Přirozené sesílání kouzel.** Gnomova přirozená sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 11). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: *nejzistitelnost* (jen na sebe)

1/den každé: *přestrojení, rozmaření, slepota nebo hluchota*

#### AKCE

**Cepín.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2).

**Otrávená šípka.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 6/24 sáhů, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2) 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.

# GOBLINI

Goblini jsou malí, nenávistní, soběctí humanoidi, kteří sídlí v jeskyních, opuštěných dolech, vydrancovaných kobkách a jiných pochmurných prostředích. Goblini jsou jednotlivě slabí, a proto se sdružují do velkých — někdy až ohromných — skupin. Vuprošují si moc a pravidelně zneužívají jakoukoli autoritu, kterou získají.

**Skřeti.** Goblini patří do rodiny tvorů, kterým se říká skřeti. Jejich větší bratranci, skuruti a gobři, si gobliny rádi podmaňují násilím. Goblini jsou líní a nedisciplinovaní, kvůli čemuž jsou jako služebníci, dělníci a stráže mizerní.

**Zákeřně škodolibí.** Gobliny motivuje chamecivost a zloba. Nemohou si pomoci, ale oslavují chvílky, kdy mají navrch. Tančí a radošně poskakují, když mají vítězství na dosah. Jakmile jejich veselí skončí, těší je mučit ostatní tvory a mají radost z jakékoliv špatnosti.

**Vůdci a stoupenci.** Goblinům vládne nejsilnější nebo nejchytřejší jedinec mezi nimi. Gobliní vůdce může velet jednomu doupěti, zatímco gobliní král nebo královna (což není nic víc než oslavovaný gobliní vůdce) vládne stovkám goblinů, roztroušených v několika doupatech, aby se zaručilo přežití kmene. Gobliní vůdce je snadné vyhnat a mnoho gobliních kmenů bylo převzato skurutími vojvody či gobřími vůdcemi.

**Nelehká doupata.** Goblini ověnčují svá doupata alarmy, které jsou zkonstruovány tak, aby upozornily na větřelce. Tato doupata jsou zároveň prošpikována úzkými chodbami a úkryty, kterými tvorové s lidskou velikostí neprojdou, ale goblini se jimi proplazí snadno. To jim umožňuje prchnout, nebo obklíčit a překvapit své nepřátele.

**Chovatelé krys a jezdci na vlcích.** Goblini mají blízký vztah ke krysám a vlkům, které chovají, aby jim sloužili jako společníci a jezdecká zvířata, v tomto pořadí. Podobně jako krysy se goblini vyhýbají slunečnímu světlu a během dne spí pod zemí. Podobně jako vlci loví ve smečce a čím jich je více, tím jsou odvážnější. Když goblini loví na vlcích, používají při útocích pirátskou taktiku „udeř a utěč“.

**Uctíváči Maglubiyeta.** Maglubiyet, Mocný, Pán hlučin a temnoty, je vyšší bůh skřetů. Většina goblinů si ho představuje jako elfí stopu vysokého, bitvami zjizveného goblina s černou kůží a ohnivýma očima. Neuctívají ho z lásky, ale ze strachu. Goblini věří, že když umřou v bitvě, jejich duše se spojí s šiky Maglubiyetova vojska ve sféře Acheron. To je „privilegium“, ze kterého má hrůzu většina goblinů. Bojí se věčné tyranie Mocného ještě i po smrti.

„POKUD CHCEŠ VOJÁKY NEBO HRDLOŘEZY, NAJMI SI SKURUTY. POKUD CHCEŠ NĚKOHO UTLOUCT VE SPÁNKU, NAJMI SI GOBRY. POKUD CHCEŠ PROTIVNÉ MALÉ HLUPÁKY, NAJMI SI GOBLINY.“

— STALMAN KLIM, PÁN OTROKŮ





„BRI-JARK!“

— GOBLINSKÝ „VZDÁVÁME SE.“  
(TAK TO ASPOŇ ŘÍKAJÍ)

## GOBLIN

Malý humanoid (skřet), neutrální zlo

Obranné číslo 15 (kožená zbroj, štít)

Životy 7 (2k6)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +6

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Hbitý únik.** Goblin může v každém svém tahu provést akci Schování se nebo Odpoutání se jako bonusovou akci.

### AKCE

**Scimitar.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné 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).

## GOBLINÍ VŮDCE

Malý humanoid (skřet), neutrální zlo

Obranné číslo 17 (drátěná košile, štít)

Životy 21 (6k6)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	10 (+0)

Dovednosti Nenápadnost +6

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Hbitý únik.** Goblin může v každém svém tahu provést akci Schování se nebo Odpoutání se jako bonusovou akci.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Goblin zaútočí dvakrát scimitarem. Druhý útok má nevýhodu.

**Scimitar.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (1k6 + 2).

**Oštěp.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 3 (1k6).

### REAKCE

**Přesměrování útoku.** Když tvor, kterého goblin vidí, na něj cílí útokem, goblin zvolí jiného goblina do 1 sáhu od sebe. Tito dva goblini si vymění místa a zvolený goblin se stane cílem místo toho.

# GOBŘI

Gobři jsou zrození pro bitvu a mrzačení. Přežívají pomocí nájezdů a lovů. Šikanují slabé a nestrpí, aby je někdo komandoval, ale z jejich lásky k masakrům vyplývá, že budou bojovat pro mocné pány, pokud to zajišťuje krveprolití a poklad.

**Skřeti.** Gobři se často nachází ve společnosti svých bratranců, skurutů a goblinů. Gobři obvykle zotročují goblyny, na které narazí, a zastrašují skuruty, aby jim dali zlato a jídlo za to, že pro ně budou sloužit jako zvědi a úderné oddíly. I když se gobrům zaplatí, jsou přinejlepším nespolehliví spojenci. Avšak goblini i skuruti ví, že bez ohledu na to, jak moc gobři vysávají kmenové zdroje, jsou mohutnou silou.

**Stoupenci Hrugeka.** Gobři uctívají Hrugeka, nižšího boha, který sídlí ve sféře Acheron. Při nedostatku svého skřetího druhu utváří gobři volné válečné bandy, z nichž každou vede její nejdivočejší člen. Gobři věří, že když umřou, jejich duše dostanou šanci bojovat po Hrugekově boku. Snaží se osvědčit poražením co největšího počtu nepřátel.

**Úplatní útočníci.** Navzdory svému hromotluckému vzezření se gobři pohybují překvapivě nenápadně. Rádi přepadávají ze zálohy a utíkají, když jsou v úzkých. Jsou to spolehliví žoldáci, dokud se jim dostává jídla, pití a pokladu, ale když má gobr život na krajíčku, jde jakýkoliv závazek stranou. Zraněný člen gobří bandy je zanechán napospas, pokud to pomůže zbytku bandy uprchnout. Později tento gobr může pomoci pronásledovatelům vystopovat své bývalé společníky, pokud si tím zachrání život.

## GOBR

Střední humanoid (skřet), chaotické зло

Obranné číslo 16 (usňová zbroj, štít)

Životy 27 (5k8 + 5)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +6, Přežití +2

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Bijec.** Zbraň na blízko způsobí o jednu dodatečnou kostku větší zranění, když s ní gobr zasáhne (započítáno v útoku).

**Překvapivý útok.** Pokud gobr překvapí tvora a zasáhne ho útokem během prvního kola boje, cíl utrpí z útoku dodatečné zranění 7 (2k6).

## AKCE

**Kropáč.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 11 (2k8 + 2).

**Oštěp.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 9 (2k6 + 2) na blízko, nebo bodné zranění 5 (1k6 + 2) na dálku.



## GOBŘÍ VŮDCE

Střední humanoid (skřet), chaotické зло

Obranné číslo 17 (drátěná košile, štít)

Životy 65 (10k8 + 20)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Dovednosti Nenápadnost +6, Přežití +3, Zastrášování +2

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Bijec.** Zbraň na blízko způsobí o jednu dodatečnou kostku větší zranění, když s ní gobr zasáhne (započítáno v útoku).

**Hrugekovo srdce.** Gobr má výhodu k záchranným hodům proti ochromení, otrávení, paralyzování, vystrašení, zmámení nebo uspání.

**Překvapivý útok.** Pokud gobr překvapí tvora a zasáhne ho útokem během prvního kola boje, cíl utrpí z útoku dodatečné zranění 7 (2k6).

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Gobr zaútočí dvakrát na blízko.

**Kropáč.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 12 (2k8 + 3).

**Oštěp.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 10 (2k6 + 3) na blízko, nebo bodné zranění 6 (1k6 + 3) na dálku.

## GOLEMOVÉ

Golemové jsou vyrobeni z obyčejných materiálů — hlíny, kamene, masa a kostí, nebo železa — ale představují ohromnou sílu a odolnost. Golem nemá žádné ambice, nepotřebuje potravu, necítí bolest a nemá výčitky. Golem je nezastavitelný moloch, který existuje jen kvůli plnění příkazů svého tvůrce, a brání nebo útočí dle tvůrcových požadavků.

Pro tvorbu golema je potřeba *manuál golemu* (viz *Průvodce Pána jeskyně*). Zevrubné ilustrace a instrukce v manuálu podrobně popisují proces tvorby golema konkrétního typu.

**Živelné duše v materiální formě.** Tvorba golema začíná stavbou jeho těla, což vyžaduje velkou zdatnost v řemesle řezbářství, kamenictví, železářství, nebo chirurgii. Někdy je golemův tvůrce mistrem daného umění, ale často se ten, kdo chce golema, musí obrátit na řemeslného mistra, aby odvedl danou práci.

Po vyrobení těla z hlíny, kamene, masa, nebo železa ho golemův tvůrce naplní duší ze Sféry zemního živlu. Tato jiskřička života nemá žádnou paměť, osobnost ani minulost. Je to jen popud k pohybu a poslušnosti. Tento proces svazuje duši s umělým tělem a podrobuje ji vůli golemova tvůrce.

**Nestárnoucí strážci.** Golemové mohou strážit posvátná místa, hrobky a pokladnice ještě dlouho po smrti jejich tvůrců. Provádí stanovené činnosti po celou věčnost, zatímco zahazují fyzické zranění a ignorují všechna kouzla, až na ty nejsilnější.

Golem se dá vytvořit se zvláštním amuletem nebo předmětem, který umožňuje jeho držiteli golema ovládat. Golemové, jejichž tvůrci jsou dávno mrtví, se tak dají využít, aby sloužili novému pánovi.

**Slepá poslušnost.** Když je po ruce golemův tvůrce nebo majitel, který mu rozkazuje, golem pracuje bezchybně. Je-li golem zanechán bez instrukcí, nebo je nezpůsobilý, dál vykonává poslední rozkazy, jak nejlépe umí. Když nemůže plnit své rozkazy, může reagovat násilně — nebo stát a nic nedělat. Golem, kterému byly uděleny protichůdné rozkazy, někdy přechází mezi nimi.

Golem nemůže myslet ani jednat sám za sebe. I když perfektně rozumí rozkazům, jazyk umí používat jen pro jejich porozumění a nedá se přesvědčit ani obalamutit slovy.

**Povaha výtvoru.** Golem nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

## HLINĚNÝ GOLEM

Tento rozměrný, z hlíny uplácaný golem, je o hlavu a ramena vyšší než většina tvorů lidské velikosti. Má lidský tvar, ale jeho proporce jsou mimo.

Hlinění golemové jsou často božsky obdařeni smyslem od silně věřících kněží. Avšak hlína je slabá nádoba pro životní sílu. Je-li golem poškozen, živelná duše, která je s ním svázaná, se může uvolnit. Takový golem propadne amoku a rozbijí vše kolem sebe, dokud není zničen, nebo zcela opraven.

## MASNÝ GOLEM

Masný golem je ošklivá směs humanoidních částí těla sešítych a sešroubovaných do svalnatého bijce plného hrozivé síly. Jeho mozek je schopen jednoduše uvažovat, i když jeho myšlenky mají omezenou intelektuální náročnost jako u malého dítěte. Golemova svalová tkáň reaguje rychlostí blesku, což mu dává vitalitu a sílu. Jeho kůži chrání mocná očarování, která odráží kouzla a všechny zbraně, kromě těch nejmocnějších.

Masný golem má strnulou, kymácivou chůzi, jako by neovládal zcela svoje tělo. Jeho mrtvé tělo není ideální nádobou pro živelnou duši, která někdy nesouvislým výtěm ventiluje své pobouření. Pokud se duše vymaní z tvůrcovy vůle, golem se změní v berserkra, dokud se neuklidní, či dokud není zničena jeho tělesná schránka, nebo dokud golem není zcela vyléčen.

## KAMENNÝ GOLEM

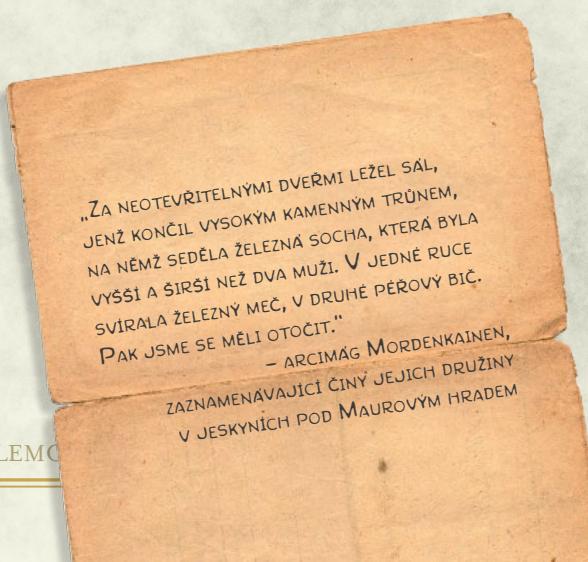
Kamenní golemové vykazují velkou rozmanitost tvarů a podob. Jsou vytesaní z kamene tak, aby vypadali jako vysoké, působivé sochy. I když většina z nich má humanoidní rysy, dají se vytesat v jakékoliv podobě, kterou si sochař umí představit. Prastaří kamenní golemové, kteří se nachází v zapečetěných hrobkách nebo po stranách bran ztracených měst, mají občas podoby obřích zvířat.

Kamenní golemové jsou, podobě jako ostatní golemové, téměř neprostupní vůči kouzlům a obyčejným zbraním. Tvorové, kteří bojují s kamenným golemem, mohou cítit odliv a příliv času, který se kolem nich zpomaluje, skoro jako by byli sami vyrobeni z kamene.

## ŽELEZNÝ GOLEM

Železný golem, nejmocnější z golemů, je masivní, ohromný obr vytepaný z těžkého kovu. Tvar železného golema se dá udělat v jakékoliv podobě, i když většina je vyrobená tak, aby vypadala jako obří zbroj. Golemova pěst umí rozdrtit tvora jediným úderem a jeho řinčící kroky otřásají zemí pod jeho nohami. Železní golemové nosí enormní čepele k prodloužení svého dosahu a všichni umí chránit oblaka smrtícího jedu.

Tělo železného golema se taví se vzácnými výražky a příměsi. I když ostatní golemové mají slabiny dané jejich materiály či silou živelné duše v nich svázané, železní golemové jsou navrženi tak, aby byli téměř nepoškoditelní. Jejich železná těla vězní duše, které je pohání, a jsou citliví pouze na zbraně napuštěné magií nebo silou adamantinu.





„Čím je jeho fyzičká podoba tužší, tím je méně pravděpodobné, že golem ztratí svou cílevědomost. Ti hlinění mohou být trochu začarování.“  
– VAROVNÁ SLOVA Z MANUAŁU HLINĚNÝCH GOLEMŮ

## Hliněný golem

*Velký výtvor, bez přesvědčení*

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 133 (14k10 + 56)

Rychlosť 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	9 (-1)	18 (+4)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

**Imunity vůči zraněním** jedová, kyselinová, psychická; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě adamantinech zbraní

**Imunity vůči stavům** otrávený, paralyzovaný, únava, vystrašený, zkamenělý, zmámený

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

**Jazyky** rozumí jazykům svého tvůrce, ale neumí mluvit

**Nebezpečnost** 9 (5 000 ZK)

**Pohlcování kyseliny.** Kdykoliv má golem utrpět kyselinové zranění, neutrpí žádné zranění, a místo toho si obnoví počet životů rovný utrpěnému kyselinovému zranění.

**Berserkr.** Kdykoliv golem začne svůj tah s 60 či méně životy, hodí k6. Padne-li 6, golem se změní v berserkra. V každém svém tahu jako berserkr golem zaútočí na nejbližšího tvora, kterého vidí. Není-li dostatečně blízko žádný tvor, ke které-

mu by se golem mohl pohnout a zaútočit na něj, tak golem zaútočí na předmět, přičemž dává přednost předmětu, který je menší než on. Jakmile se golem změní v berserkra, zůstane v něm, dokud není zničen, nebo dokud si neobnoví všechny životy.

**Neměnná podoba.** Golem je imunní vůči jakémukoli kouzlu či účinku, který by změnil jeho podobu.

**Magické odolání.** Golem má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Magické zbraně.** Golemovy útoky zbraní jsou magické.

### Akce

**Vícenásobný útok.** Golem zaútočí dvakrát bouchnutím.

**Bouchnutí.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 16 (2k10 + 5). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak se jeho maximum životů sníží o množství rovné utrpěnému zranění. Pokud tento útok sníží maximum životů cíle na 0, cíl zemře. Snížení trvá, dokud se neodstraní kouzlem *mocné navrácení* nebo jinou magií.

**Rychlosť (obnovený 5 – 6).** Do konce svého příštího tahu golem magicky získá bonus +2 k OČ, má výhodu k záchranným hodům na Obratnost a může zaútočit bouchnutím jako bonusovou akci.

„DVA Z MÝCH HROBARŮ BYLI VČERA CHYCIENI A POVEŠENI. TI DALŠÍ MAJÍ POCHOPITELNÉ STRACH, ABY JE NEPOTKAL PODOBNÝ OSUD, ALE NEPŘIPUSTIM, ABY JEJICH OBAVY ZASTAVILY MŮJ POSTUP. POTŘEBUJI ČERSTVÁ TĚLA A POKUD JE TA TRDLA NEUMÍ PRO MĚ OBSTARAT, POUŽIJI MÍSTO TOHO TA JEJICH.“  
— Z DENÍKU NEKROMANTA EVANGELIZA LAVAINA

## MASNÝ GOLEM

*Střední výtvor, neutrální*

**Obranné číslo 9**

**Životy 93 (11k8 + 44)**

**Rychlosť 4 sáhy**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

**Imunity vůči zraněním** blesková, jedová; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě adamantinových zbraní

**Imunity vůči stavům** otrávený, paralyzovaný, únava, vystrašený, zkamenělý, zmámený

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** rozumí jazykům svého tvůrce, ale neumí mluvit

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Berserkr.** Kdykoliv golem začne svůj tah s 40 či méně životy, hoď k6. Padne-li 6, golem se změní v berserkra. V každém svém tahu jako berserkr golem zaútočí na nejbližšího tvora, kterého vidí. Není-li dostatečně blízko žádný tvor, ke kterému by se golem mohl pohnout a zaútočit na něj, tak golem zaútočí na předmět, přičemž dává přednost předmětu, který je menší než on. Jakmile se golem změní v berserkra, zůstane v něm, dokud není zničen, nebo dokud si neobnoví všechny životy.

Je-li do 12 sáhů od golema-berserkra jeho tvůrce, může se ho pokusit zklidnit tím, že na něj rozhodně a přesvědčivě promluví. Golem musí slyšet svého tvůrce, který si pomocí své akce hodí na ověření Charismatu (Přesvědčování) se SO 15. Pokud v ověření uspěje, golem se uklidní a přestane být berserkrem. Pokud utrpí zranění, když má stále 40 či méně životů, může se znova změnit v berserkra.

**Averze vůči ohni.** Utrpí-li golem ohnivé zranění, má nevýhodu k hodům na útok a ověřením vlastnosti do konce svého příštího tahu.

**Neměnná podoba.** Golem je imunní vůči jakémukoli kouzlu či účinku, který by změnil jeho podobu.

**Pohlcování blesku.** Kdykoliv má golem utrpět bleskové zranění, neutrpí žádné zranění, a místo toho si obnoví počet životů rovný utrpenému bleskovému zranění.

**Magické odolání.** Golem má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

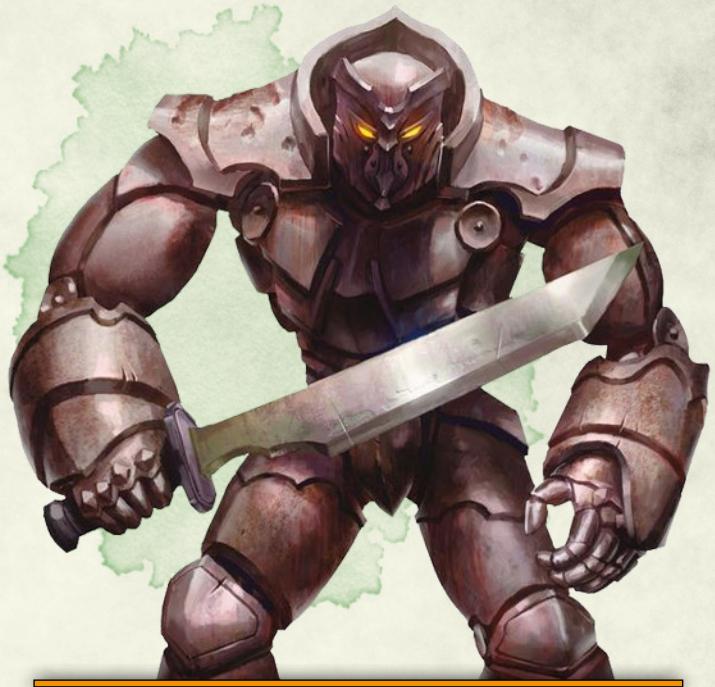
**Magické zbraně.** Golemovy útoky zbraní jsou magické.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Golem zaútočí dvakrát bouchnutím.

**Bouchnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 13 (2k8 + 4)





## KAMENNÝ GOLEM

*Velký výtvar, bez přesvědčení*

**Obranné číslo** 17 (přirozená zbroj)

**Životy** 178 (17k10 + 85)

**Rychlosť** 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

**Imunity vůči zraněním** jedová, psychická; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě adamantinových zbraní

**Imunity vůči stavům** otrávený, paralyzovaný, únava, vystrašený, zkamenělý, zmámený

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** rozumí jazykům svého tvůrce, ale neumí mluvit

**Nebezpečnost** 10 (5 900 ZK)

**Neměnná podoba.** Golem je imunní vůči jakémukoli kouzlu či účinku, který by změnil jeho podobu.

**Magické odolání.** Golem má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Magické zbraně.** Golemovy útoky zbraní jsou magické.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Golem zaútočí dvakrát bouchnutím.

**Bouchnutí.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 19 (3k8 + 6).

**Zpomalení (obnovení 5 – 6).** Golem zacílí jednoho nebo více tvorů, které vidí do 2 sáhů od něj. Každý cíl si musí hodit záchranný hod na Moudrost se SO 17 proti této magii. Když cíl neuspěje, nemůže používat reakce, jeho rychlosť klesne na polovinu a ve svém tahu nemůže provést víc než jeden útok. Navíc cíl může ve svém tahu provést buď akci, nebo bonusovou akci, ne obojí. Tyto účinky trvají 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

## ŽELEZNÝ GOLEM

*Velký výtvar, bez přesvědčení*

**Obranné číslo** 20 (přirozená zbroj)

**Životy** 210 (20k10 + 100)

**Rychlosť** 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
24 (+7)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

**Imunity vůči zraněním** jedová, ohnivé, psychická; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě adamantinových zbraní

**Imunity vůči stavům** otrávený, paralyzovaný, únava, vystrašený, zkamenělý, zmámený

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** rozumí jazykům svého tvůrce, ale neumí mluvit

**Nebezpečnost** 16 (15 000 ZK)

**Pohlcování ohně.** Kdykoliv má golem utrpět ohnivé zranění, neutrpí žádné zranění, a místo toho si obnoví počet životů rovný utrpěnému ohnivému zranění.

**Neměnná podoba.** Golem je imunní vůči jakémukoli kouzlu či účinku, který by změnil jeho podobu.

**Magické odolání.** Golem má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Magické zbraně.** Golemovy útoky zbraní jsou magické.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Golem zaútočí dvakrát na blízko.

**Bouchnutí.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 20 (3k8 + 7).

**Meč.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 23 (3k10 + 7).

**Jedovatý dech (obnovení 6).** Golem vydechně jedovatý plyn v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 19. Když tvor neuspěje, utrpí jedové zranění 45 (10k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.



## GORGON

### GORGON

*Velká obluda, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)**

**Životy 114 (12k10 + 48)**

**Rychlosť 8 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Dovednosti** Vnímání +4

**Imunity** vůči stavům otrávený

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Zadupávací zteč.** Pohne-li se gorgon aspoň 4 sáhy přímo k cíli a pak ho zasáhne nabodnutím na rohy ve stejném tahu, cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 16, jinak je sražen k zemi. Je-li cíl sražen k zemi, gorgon na něj může jednou zaútočit kopyty jako bonusovou akci.

### AKCE

**Nabodnutí na rohy.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 18 (2k12 + 5).

**Kopyta.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 16 (2k10 + 5).

**Zkameňující dech (obnovení 5 – 6).** Gorgon vydechne zkameňující plyn v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13. Když cíl neuspěje, začne kamenět a je zadržený. Zadržený cíl musí záchranný hod zopakovat na konci svého příštího tahu. Při úspěchu účinek pro cíl skončí. Když cíl neuspěje, zkamení, dokud není osvobozen pomocí kouzla *mocné navrácení* nebo jiné magie.

Málokdo z těch, kdo se střetli s gorgonem, přežil, aby o něm vyprávěl. Jeho tělo je pokryto železnými pláty a jeho nozdry vyfukují zelené výparы.

**Hruzostrašná stavba.** Gorgonovy železné pláty se různí od ocelově černých po leskle stříbrné, ale tato přirozená zbroj mu nijak nebrání v pohybu a pohyblivosti. Zbroj promazávají jeho tělní oleje. Nemocný nebo nečinný gorgon rezaví a narůstají na něm houby či prašivina. Když se rezavý gorgon pohybuje, jeho pláty skřípou, jak se o sebe dřou.

**Obludný predátor.** Když gorgon spatří potenciální kořist, vyrazí s šeredným rykem kovu na kov. Když gorgon zasáhne, udeří do nepřítele, poválí ho a pak ho svými krutými kopyty rozdupe. Když celí několika nepřátelům, vydechne své smrtící výparы, jimž tvory zkamení. Když mu vyhládne, rozbití svou zkamenělou kořist na suš a pomocí svých silných zubů rozemle kámen na prach, který mu poskytuje výživu. Propletěná síť vydusaných stop a rozštípaných stromů, jež obklopují gorgonovo doupě, je posypáná nedojedenými kousky jeho rozdracených nepřátel.





## GREL

Grel připomíná vznášející se baňatý mozek s širokým, ostrým zobákem. Jeho deset dlouhých chapadel se skládá ze stovek prstencových svalů pokrytých tuhou vláknitou kůží. Špičku každého chapadla lemují ostré ostny, které vstříkují paralyzující jed. Grel umí částečně zatahnout své ostny do chapadel, když uchopuje nebo manipuluje s předměty, které nechce bodnout ani roztrhat.

Grelův nemají oči a poletují díky jistému druhu levitace. Mají ale bystrý sluch a jejich pokožka je citlivá na vibrace a elektrická pole, což jim umožňuje zjistit přítomnost tvorů a předmětů v jejich bezprostředním okolí. Tvorova schopnost manipulovat s elektřinou, díky níž se pohybují a vnímají, mu umožňuje i vstřebávat blesky, aniž by se zranil.

I když jsou grelové od přírody samotářští, někdy se sdružují do skupin zvaných sbory.

**Levitující útočníci ze zálohy.** Grel rád přepadává osamělé tvory či opozdilce. Tiše se vznáší u stropu chodby či jeskyně, dokud pod ním neprochází vhodný cíl, načež rychle klesne a omotá svá chapadla kolem kořisti. Potom s paralyzovaným tvorem ve svých spárech odletí do svého doupěte.

**Cizáctví pozírači.** Grelův jsou cizáctí predátoři, kteří řadí ostatní tvory do tří kategorií: jedlí, nejedlí a Velcí jedlíci (ti vzácní tvorové, kteří mohou lovit grely). Grelův nemají žádné výčitky kvůli útočení na tvory, jež považují za jedlé, včetně humanoidů. Snaží se vyhýbat větším tvorům, které by těžko odnesli.

Grel někdy umožňuje dobrodruhům, aby vedli válku s ostatními nestvůrnými obyvateli jeskyně, kterou nazývá domovem. Jde dobrodruhům z cesty, když ho tím zbaví větších hrozob a čeká na tu správnou chvíli, kdy udeří.

## GREL

Střední obluda, neutrální zlo

Obranné číslo 12

Životy 55 (10k8 + 10)

Rychlosť 2 sáhy, létání 6 sáhů (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	9 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +6, Vnímání +4

Imunity vůči zraněním blesková

Imunity vůči stavům ležící, slepý

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 14

Jazyky grelština

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

## AKCE

Vícenásobný útok. Grel zaútočí dvakrát: jednou chapadly a jednou zobákem.

**Chapadla.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 7 (1k10 + 2) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11, jinak se otráví na 1 minutu. Otrávený cíl je paralyzovaný a může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

Cíl je i uchvacený (SO úniku je 15). Je-li cíl Střední či menší, je i zadržený, dokud toto uchvacení neskončí. Zatímco grel uchvacuje cíl, má výhodu k hodům na útok proti němu, ale nemůže použít tento útok proti jiným cílům. Když se grel pohně, Střední či menší cíl, jehož uchvacuje, se pohně s ním.

**Zobák.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (2k4 + 2).



## GRYF

Gryfové jsou dravé ptáčí šelmy, se svalnatým tělem lva a hlavou, předníma nohami a křídly orla. Když útočí, jsou rychlí a smrtící jako orli a hrubě silní a půvabní jako lvi.

**Požírači koňů.** Gryfové loví v malých smečkách. Létají vysoko nad pláněmi a lesy poblíž svých hnizd na skalních stěnách. Ze všech kořistí nejvíce lační po dobytku a koních, i když loví a zabijí i hipogryfy. Když gryf zahledne koně, zapištěním upozorní členy své smečky, kteří rychle sestoupí ke kořisti.

Jedoucí či pasoucí se koně mají hrůzu z gryfova bodavého pištění a připravují se na krvavý střet, ke kterému nepochybně dojde. Gryf ignoruje koňova jezdce, když to jde, a jezdec, který opustí své jezdecké zvíře, nebo pastevec, který vydá jednoho či dva koně, může uniknout bez zranění, zatímco gryf cílí na vybranou kořist. Jezdci, kteří se pokusí chránit své koně, upoutají na sebe plnou zuřivost útočícího gryfa.

**Obyvatelé nebe.** Gryfové si staví svá hnizda na vrcholech skalních útesů z větví, listí a kostí svých kořistí. Jakmile si gryfové vytyčí své teritorium, setrvají v něm, dokud se nevyčerpají zásoby potravy.

Gryfové jsou agresivní a teritoriální. Když chrání svá hnizda, zapojují se do brutálního vzdušného souboje, létajícím vetřelcům trhají a škubají křídla, aby je poslali vývrtkou k zemi. Tvorové, kteří vyšplhají do gryfova doupěte, jsou odtrženi od stěny a sežráni, nebo shozeni z výšky, aby zahynuli pádem.

**Cvičená letecká zvířata.** Gryf, který je vychován z vajíčka, se dá vycvičit, aby sloužil jako letecké zvíře. Ale takový výcvik je časově náročný, drahý (většinou kvůli množství jídla, které tvor vyžaduje) a nebezpečný. Zkušení trenéři, kteří se dobře vyznají v gryfově legendární zuřivosti, jsou obvykle jediní, kteří jsou schopni vychovat tyto tvory bezpečně.

Jakmile se gryf vycvičí, je divoký a věrný jako oř. Vytvoří si pouto s jedním pámem na celý život a bojuje na smrt, aby tohoto jezdce ochránil. Gryf jezdecké zvíře si uchová svou žravou chuť na koňské maso a moudrý pán zajistí, aby gryf zůstával nasycen jinou kořistí, když putuje civilizovanými zeměmi.

## GRYF

*Velká obluda, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 12**

**Životy 59 (7k10 + 21)**

**Rychlosť 6 sáhů, letání 12 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	8 (-1)

**Dovednosti** Vnímání +5

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 15

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Bystrý zrak.** Gryf má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opřejí o zrak.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Gryf zaútočí dvakrát: jednou zobákem a jednou drápy.

**Zobák.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (1k8 + 4).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 11 (2k6 + 4).

## ALFAGRYK

Velká obluda, neutrální

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 75 (10k10 + 20)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	4 (-3)	14 (+2)	9 (-1)

**Odolání vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 7 (2 900 ZK)

**Kamenné maskování.** Gryk má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání ve skalnatém terénu.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Gryk zaútočí dvakrát: jednou ocasem a jednou chapadly. Pokud gryk zasáhne svými chapadly, může zaútočit jednou zobákem proti stejnemu cíli.

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 11 (2k6 + 4).

**Chapadla.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 22 (4k8 + 4).

**Zobák.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 13 (2k8 + 4).

## GRYK

Střední obluda, neutrální

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 27 (6k8)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

**Odolání vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Kamenné maskování.** Gryk má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání ve skalnatém terénu.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Gryk zaútočí jednou chapadly. Pokud gryk tímto útokem zasáhne, může zaútočit jednou zobákem proti stejnemu cíli.

**Chapadla.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 9 (2k6 + 2).

**Zobák.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

## GRYK

Červovitý gryk vyčkává schovaný, splývající se skalnatým povrchem jeskyní, ve kterých pobývá. Jen když se přiblíží kořist, vztyčí se, dá najevo svůj hlad rozevřením čtyř ostnatých chapadel a klovne zobákem.

**Pasivní predátoři.** Gryci loví zřídka. Místo toho vláčí svá pružná těla na místa, kde pravidelně prochází tvorové. Skrývají se mimo dohled mezi kamenitými úlomky a štěrkem, zalézají do nor, děr či štěrbin, vylézají na římsy, nebo se obtáčí kolem stalaktitů, ze kterých se spouští na nic netušící kořist. Gryk žere prakticky cokoliv, co se hýbe, kromě ostatních gryků. Zacílí nejbližší kořist, uchvátí spadeného tvora chapadly a odtáhne si ho snít o samotě.

**Toulaví útočníci ze zálohy.** Gryci setrvávají v oblasti, dokud se nesmrsknou zásoby potravy, zpravidla kvůli tomu, že si vnímající tvorové uvědomí jejich přítomnost a naplánují alternativní trasy kolem jejich doupat. Když je v Temných říších kořist roztroušená, putují gryci na povrch, kde loví v divočině, číhají na stromech či skalních římsách. Smečku gryků často vede nejlépe živený jedinec, pěrhostý alfasamec, kolem něhož se ostatní shromažďují.

**Kořist ze zabýjení.** Časem se v doupatech gryků nastřádá odhozené jmění z inteligentních kořistí a zkušení průvodci vědí, jak je najít. Průzkumníci Temných říší někdy uzavírají trasy vedoucí do doupat gryků, aby je vyhledověli a pak se zmocnili bohatství po obětech těchto ohavných tvorů.





## HÁKOVEC

Velká obluda, neutrální

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 75 (10k10 + 20)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Vnímání +3

Smysly mimožrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky hákovština

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Echolokace.** Když je hákovec hluchý, nemůže používat své mimožrakové vnímání.

**Bystrý sluch.** Hákovec má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírají o sluch.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Hákovec zaútočí dvakrát hákem.

**Hák.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 11 (2k6 + 4).

## HÁKOVEC

Hákovec je divoký predátor Temných říší, který agresivně brání své loviště. V podzemních jeskyních, kde tito tvorové bydlí, se rozléhá ustavičné klapání a škrábání jejich háků, jak šplhají po skalních stěnách a kráčí podél nich.

Obludný hákovec má hlavu podobnou supí a trup enormního brouka, s exoskeletem pokrytým ostrými, kostnatými výčnělky. Svůj název získal kvůli svým dlouhým, silně stavěným pažím a nohám, které jsou zakončeny šeredně zakřivenými hákovými drápy.

**Ozvěny ve tmě.** Hákovci komunikují očukáváním svých háků o exoskelety nebo kamenné povrchy kolem nich. Co pro ostatní zní jako náhodné klapání, je ve skutečnosti komplexní jazyk, jemuž rozumí jen hákovci a který se v Temných říších nese ozvěnou na míle daleko.

**Dravci v hejnech.** Všežraví hákovci žerou lišejníky, houby, rostliny a každého tvora, kterého dokážou chytit. Jejich hákové končetiny jim dřívají vynikající výhodu na skalních površích a tito tvorové využívají své šplhací dovednosti k přepadení kořisti ze záloh shora. Loví v hejnech, spolupracují proti největším a nejnebezpečnějším protivníkům. Když je to s hákovcem v souboji nahnuté, rychle vyšplhá po skalní stěně a uprchne.

**Oddané kmene.** Hákovci žijí v rozsáhlých rodinných uskupeních nebo kmenech. Každému kmeni vládne nejstarší žena, která obvykle pověřuje svého druhá vedením kmenových lovců. Hákovci kladou vejce, která jsou seskupena ve středové, dobře chráněné oblasti domovských jeskyní kmene.

# HARPYJE

Sadistická harpyje má radost z utrpení a smrti a je neustále na lov. Její sladká píseň vylákala nespočet dobrodruhů na smrt. Dovedla je k harpyji, která je pak zabila a sežrala.

V harpyji se spojuje tělo, nohy a křídla supa a trup, ruce a hlava lidské ženy. Její ošklivé drápy a kostěný kyj z ní dělají strašlivou hrozbu v boji a její oči odráží absolutní зло její duše.

**Božská kletba.** Kdysi dávno jedna elfka, která putovala hvozdem, slyšela tak čistý a blahodárný ptáč zpěv, že ji to dojalo k slzám. Šla za hudbou a přišla na mýtinu, kde stál sličný elfí mladík, který se také zastavil, aby si poslech píseň ptáka. Byl to Fenmarel Mestarín, samotářský elfí bůh. Svou božskou přítomností si získal její srdce a pak prchl a zmizel do lesa, jako by nikdy nebyl.

I když efka prohledávala les a volala svého cizince, nenašla žádné stopy po jeho průchodu. Upadla svou touhou do zoufalství a prosila bohy, aby jí pomohli. Aerdrie Faenya, elfí bohyně nebe, slyšela její pláč a byla jím tak dojatá, že se jí rozhodla pomoci. Zjivila se jako pták, jehož píseň nadchla utečeného boha, a naučila elfku onu píseň krásy a svádění.

Když elfčino zpívání k ní nepřitáhlo Fenmarella Mestarina, proklela bohy, vyvolala strašlivou moc a přeměnila se na první harpyji. Magie kletby fungovala na elfčinu duši i tělo a změnila její touhu po lásce na hlad po mase, i když její krásná píseň dál přitahovala tvory do jejího smrtícího objektu.

**Píseň harpyje.** Slyšet píseň harpyje znamená slyšet hudbu, která je krásnější než cokoliv jiného na světě. Cestovatel, který podlehne uchvacujícímu účinku tohoto zpěvu, je nucen tápat se za jeho zdrojem. Harpyje někdy oběti zmámlí, než zaútočí, ale účinnější použití jejího zpěvu je nalákat kořist přes útes, do bažina a tekutého písku, nebo do smrtících jam. Lapaní nebo neschopní tvorové se pak stávají snadnými cíli pro harpyjin hněv.

**Sadističtí zbabělci.** Harpyje straší na holých pobřežních útesech a ostatních místech nebezpečných pro nelétající tvory. Harpyje nemají zájem o férový boj a nikdy neútočí, dokud nemají jasnou výhodu. Pokud se boj otočí proti harpyji, není dost prohnaná, aby se přizpůsobila a uprchne a bude radši hlady, než aby riskovala nenadálý souboj.

Když harpyje útočí, hráje si se svou potravou a má potěšení z „hudby“, kterou její oběti vyluzují, když křičí. Dává si na čas s roztrháním bezmocného nepřítele a může strávit celé dny mučením oběti, než přijde milosrdný konec.

**Ohavní sběrači.** Harpyje berou svým obětem třptykivé cetky, hodnotné předměty a jiné trofeje. Někdy spolu bojují navzájem o právo uzmout si nejvybranější kořist. Když si harpyje nemůže vzít žádný hodnotný předmět, bere si vlasy, kosti nebo části těla, aby si s nimi olemovala své hnázdo. Harpyjino doupe je obvykle skryté v odlehle zřícenině, kde dobrodruzi mohou objevit cenný poklad a kouzelné předměty ukryté v hnusných hromadách odpadků.



## HARPYJE

Střední obluda, chaotické зло

Obranné číslo 11

Životy 38 (7k8 + 7)

Rychlosť 4 sáhy, létání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky obecná řeč

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Harpyje zaútočí dvakrát: jednou drápy a jednou kyjem.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (2k4 + 1).

**Kyj.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 3 (1k4 + 1).

**Podmanivá píseň.** Harpyje zapívá magickou melodii.

Každý humanoid a obr do 60 sáhů od harpyje, který píseň slyší, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 11, jinak je zmámený, dokud píseň neskončí. Harpyje může pokračovat ve zpívání pomocí bonusové akce v následujících tazích. Přestat zpívat může kdykoliv. Pokud se harpyje stane neschopnou, píseň skončí.

Když je cíl zmámený harpyjí, je neschopný a ignoruje písně jiných harpyjí. Je-li od harpyje dál než 1 sáh, musí se ve svém tahu pohnout k harpyji nejpřímější trasou. Nevyhýbá se příležitostným útokům, ale než vstoupí na zrajující terén, například lávu či jámu, a kdykoliv utrpí zranění jinak než od této harpyje, může si hodit záchranný hod znova. Tvor také může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu. Je-li tvorův záchranný hod úspěšný, účinek pro něj skončí.

Cíl, který uspěje v záchrani, bude imunní vůči písni této harpyje 24 hodin.



## HIPOGRYF

Hipogryf — zvíře, jehož magický původ si už historie nepamatuje — má křídla a přední končetiny orla a zadní část koně a hlavu, která kombinuje rysy obou zvířat.

Hipogryfové jsou samotářští a všežraví. Páří se celý život a zřídka se vydávají dál než pár mil od svého hnizda. Když hipogryf brání svého druhu či mládáta, bojuje na smrt. Hipogryfové nekladou vejce, ale rodí živá mláďata.

Drakům, gryfům a vyvernám chutná hipogryfí maso a často tyto tvory loví.

**Cvičená letecká zvířata.** Hipogryf, který je vychován v zajetí, se dá vycvičit jako věrný společník a letecké zvíře. Ze všech tvorů, jež mohou sloužit jako letecká zvířata, patří hipogryfové k nejsnáze cvičitelným a nej-věrnějším, jakmile se rádně vycvičí.

### HIPOGRYF

*Velká obluda, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 11**

**Životy 19 (3k10 + 3)**

**Rychlosť 8 sáhů, létání 12 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

**Dovednosti** Vnímání +5

**Smysly** pasivní Vnímání 15

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 1 (200 ZK)

**Bystrý zrak.** Hipogryf má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o zrak.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Hipogryf zaútočí dvakrát: jednou zobákem a jednou drápy.

**Zobák.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (1k10 + 3).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 10 (2k6 + 3).



## HOMUNKULUS

Vytvarováním směsi hlíny, popela, kořene mandragory a krve se dá přivolat vzácná rituální magie, která vytvoří věrného společníka o velikosti veverky.

Homunkulus je výtvor, který funguje jako rozšíření svého tvůrce. Pomocí mystického pouta spolu sdílí myšlenky, smysly a jazyk. Mistr může mít pouze jeden homunkulus najednou (pokusy o vytvoření dalšího vždy selžou), a když mistr zemře, zemře i homunkulus.

**Sdílená mysl.** Homunkulus zná všechno, co zná jeho tvůrce, včetně všech jazyků, kterými tvůrce mluví a které umí číst. Podobně všechno, co výtvor vnímá, zná jeho mistr, dokonce i na velké vzdálenosti, pokud jsou ve stejné sféře. Homunkulus působí jako špeh, zvěd, vyslanec nebo posel. Pro sesilatele kouzel je neocenitelným služebníkem, který se zapojuje do tajných experimentů či dobrodružství.

### HOMUNKULUS

Drobný výtvor, neutrální

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 5 (2k4)

Rychlosť 4 sáhy, létání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávený, zmámený

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** rozumí jazykům svého tvůrce, ale neumí mluvit

**Nebezpečnost 0 (10 ZK)**

**Telepatické pouto.** Když je homunkulus ve stejně sféře existence jako jeho pán, může mu magicky zprostředkovat, co vnímá a ti dva spolu mohou telepaticky komunikovat.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 1 a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak se otráví na 1 minutu. Neuspěje-li cíl v záchranném hodu o 5 či více, je místo toho otrávený 5 (1k10) minut a v bezvědomí, zatímco je otrávený tímto způsobem.

## HOUBY

Temné říše jsou se svým nebem z neotesaného kamene a nepřetržitou nocí domovem všemožných hub. Houby mají v podzemní říší roli rostlin. Jsou nezbytné pro přežití mnoha podzemních druhů. V nemilosrdné tmě skýtají potravu a útočiště.

Houby se rodí v organické hmotě, pak ji rozloží a stráví. Živí se špínou a mrtvolami. Jak dospějí, vypustí výtrusy, které vánky odnesou na místa, kde se rodí nové houby.

Houby ke svému růstu nepotřebují sluneční světlo ani teplo. Daří se jim v každém koutu a štěrbině Temních říší. Díky magii, která proniká podzemní říší, houby u sebe rozvinuly silné obranné mechanismy či maskovací a útočné schopnosti. Největší exempláře umí vytvořit rozlehlé podzemní hvozdy, ve kterých žije a nachází obživu nespočet tvarů.

### FIALOVÁ HOUBA

Tato načervenalá fialová houba se plouží po podlaze jeskyně pomocí svých kořenovitých tykadel, která vyrůstají z jejího spodku. Ze středu spodní části klobouku fialové houby vyrůstají čtyři chapadla, kterými se ohání po kořisti a která při sebemenším dotyku rozkládají maso. Každý tvor zabity fialovou houbou se rychle rozkládá. Z tlející mrtvoly vyrůstají nové fialové houby a dorůstají plné velikosti za 2k6 dní.

### VŘESK

Vřesk je houba lidské velikosti, která pronikavě piští, aby zahnala tvory, jež ji ruší. Ostatní tvorové využívají vřesk jako alarm, který je má upozornit na přicházející kořist. Různé inteligentní rasy Temních říší pěstují vřesky v okolí svých komunit, aby odradily narušitele.

### VÝTRUSNICE

Říká se, že první výtrusnice vyrostly z mrtvých zřících, jejichž rozkládající se těla posloužila jako potrava pro cizopasnou houbu se zrůdnou magií. Trvalo dlouho, než se vyvinula v jedinečného rostlinného tvora, který vypadá jako zle vyhlížející imitace nejobávanějšího obyvatele Temních říší.

**Podoba tyranského oka.** Výtrusnice je kulatá, balónovitá houba, která z dálky připomíná zřícího, ale jak se přibližuje, je stále zřejmější, o koho ve skutečnosti jde. Nestvůra má slepé středové „oko“ a nahore jí vyrůstají oddenky, jež připomínají oční stopky zřícího.

**Výbuch umírání.** Výtrusnice je dutá skořápka naplněná plynem lehčím než vzduch, který jí umožňuje létat ve stylu zřícího. Probodnutí skořápkou, byť i nejslabším útokem, způsobí, že tvor vybuchne a vypustí oblak smrtících výtrusů. Tvor, který výtrusy vdechně, se stane jejich hostitelem a často umírá během jednoho dne. Jeho mrtvé tělo se pak stane podhoubím, ze kterého vyraší nové výtrusnice.

**Vzpomínky zřícího.** Výtrusnice, která vyraší z mrtvoly zřícího, občas převeze vzpomínky svého zesnulého rodiče. Když pak výtrusnice exploduje, smrtící výtrusy ponechají jeho vzpomínky napospas

osudu. Každý tvor, který vdechně výtrusy a přežije, zdědí jeden či více útržků ze vzpomínek zříceního a může získat užitečné informace o jeho bývalém doupěti a jiných zajímavých okolních místech a tvořech.



## FIALOVÁ HOUBA

*Střední rostlina, bez přesvědčení*

Obranné číslo 5

Životy 18 (4k8)

Rychlosť 1 sáh

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
3 (-4)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

**Imunity vůči stavům** hluchá, slepá, vystrašená

**Smysly** mimozrakové vnímání 6 sáhů (mimo tento okruh je slepá), pasivní Vnímání 6

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 1/4 (50 ZK)

**Falešný vzhled.** Dokud fialová houba zůstává nehybná, je k nerozeznání od normální houby.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Houba zaútočí 1k4-krát Hnilobným dotykem.

**Hnilobný dotyk.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden tvor. Zásah: Nekrotické zranění 4 (1k8).

## VŘESK

*Střední rostlina, bez přesvědčení*

Obranné číslo 5

Životy 18 (4k8)

Rychlosť 1 sáh

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
3 (-4)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

**Imunity vůči stavům** hluchá, slepá, vystrašená

**Smysly** mimozrakové vnímání 6 sáhů (mimo tento okruh je slepá), pasivní Vnímání 6

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 1/4 (50 ZK)

**Falešný vzhled.** Dokud vřesk zůstává nehybný, je k nerozeznání od normální houby.

### REAKCE

**Vřiskání.** Když je do 6 sáhů od vřesku jasné světlo nebo tvor, vydává vřiskot slyšitelný 60 sáhů od něj. Vřesk vřiská, dokud se jeho důvod rozrušení nevzdálí z daného okruhu, a ještě 1k4 vřeskových tahů poté.

## VÝTRUSNICE

*Velká rostlina, bez přesvědčení*

Obranné číslo 5

Životy 1 (1k10 – 4)

Rychlosť 0 sáhů, létání 2 sáhy (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
5 (-3)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)	1 (-5)	1 (-5)

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** hluchá, ležící, otrávená, paralyzovaná, slepá, vystrašená

**Smysly** mimozrakové vnímání 6 sáhů (mimo tento okruh je slepá), pasivní Vnímání 5

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 1/2 (100 ZK)

**Smrtící výbuch.** Výtrusnice vybuchne, když její životy klesnou na 0. Každý tvor do 4 sáhů od ní si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 15. Když tvor neuspěje, utrpí jedové zranění 10 (3k6) a nakazí se nemocí. Tvorové, kteří jsou imunní vůči stavu otrávení, jsou imunní vůči této nemoci.

Výtrusy napadnou systém nakaženého tvora a zabijí ho za počet hodin rovný 1k12 + jeho hodnota Odolnosti, pokud se nemoc neuzdraví. V polovině této doby se tvor stane otrávený na zbytek doby trvání. Poté, co tvor zemře, z něj vyraší 2k4 Drobných výtrusnic, které dorostou do plné velikosti za 7 dní.

**Děsivá podobnost.** Výtrusnice se podobá zřícenímu. Tvor, který vidí výtrusniči, dokáže rozeznat její skutečnou povahu úspěšným ovřením Inteligence (Přírody) se SO 15.

### AKCE

**Dotyk.** Útok na blízko zbraní: +0 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Jedové zranění 1 a tvor musí uspat v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak se nakazí nemocí popsanou v rysu Výbuch umírání.



## HROTOUN

Střední obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 22 (3k8 + 9)

Rychlosť 1 sáh, šplání 1 sáh

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Dovednosti Nenápadnost +5

Smysly mimožrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 8

Jazyky —

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Falešný vzhled.** Dokud hrotoun zůstává nehybný na stropě, je k nerozeznání od normálního krápníku.

**Pavoucí šplh.** Hrotoun umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

### AKCE

**Spadnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, jeden tvor přímo pod hrotounem. Zásah: Bodné zranění 3 (1k6) za každé 2 spadené sáhy, až do 21 (6k6). Minutí: Hrotoun utrpí polovinu normálního zranění z pádu za spadenou vzdálenost.

## HROTOUN

Hrotouni lpí na stropech jeskyní a velkých podzemních chodeb, dokonale splývají s přírodní skálou a potichu padají na nic netušící nepřátele na zemi pod nimi, aby je bodli.

Hrotoun je larvální stádium krápnitce a tito dva tvorové často útočí v tandemu. Hrotounovo tělo obaluje skalistý krunýř a dává mu vzhled a texturu krápníku. Tento krunýř chrání horní část měkkého, slimákovitého těla, díky kterému se může pohybovat po skalních stěnách a stropech, kde se připravuje na kořist. Když má zavřené oko a pusu, je ho těžké odlišit od obyčejného skladního útvaru.

**Trpěliví lovci.** Hrotouni vidí, ale umí i reagovat na hluk a teplo, čekat na živé tvory, kteří pod ním projdou a pak na ně spadnout a zaútočit. Hrotoun, který promarní šanci zabít oběť, se musí pomalu vyšplhat zpět na strop. Když je spadlý hrotoun cílem útoku, vyloučí smradlavý hlen, kvůli kterému si většina predátorů rozmyslí ho sežrat.

Hrotouni se shlukují do kolonií, aby maximalizovali účinnost svých útoků a padají současně, aby zvýšili svou šanci na zásah kořisti. Když hrotoun úspěšně tvora zabije, ostatní se pomalu slezou k mrtvole, aby se připojili k hostině.

# HYDRA

Hydra je plazovitý postrach s krokodýlím tělem a několika hlavami na dlouhých, hadovitých krcích. I když se její hlavy dají useknout, rychle jí magicky znova narostou. Typický exemplář má pět hlav.

Za úsvitu času Tiamat, Královna zlých draků, zabila konkurenční dračí bohyni jménem Lernaea a rozlila její krev po multivesmíru. Z každé kapky, která dopadla na svět, se zrodila několikahlavá hydra, jíž szíral hlad stejně moc, jako nenávist padlé bohyně. Jsou známy případy, kdy velcí šampioni testují svou odvahu proti těmto hrůzostrašným tvorům.

**Věčný hlad.** Hydra, žravá a nenasytá nestvůra, kouše a trhá svou kořist při zuřivém krmení. Když hydra vyčistí teritorium od jídla, a zažene tvory, které jsou dostatečně chytří, aby se jí vyhnuli, jde hledat jídlo jinam. Její hlad je tak velký, že když nemá co jíst, může se obrátit sama proti sobě. Její hlavy útočí jedna na druhou a tvor pozírá sám sebe.

**Otužilí vodní obyvatelé.** Hydry jsou přirození plavci, obyvatelé řek a břehů jezer, oceánských mělčin a bažin. Hydra jen málokdy potřebuje útočiště před živly, a tak obvykle nemá doupě. Jen v chladnějších podnebích jsou hydry nuceny uchýlit se do jeskyní a zřícenin.

Když hydra spí, nejméně jedna z jejích hlav zůstává vzhůru a stráží, takže je těžké tohoto tvora překvapit.

## HYDRA

Obrovská obluda, bez přesvědčení

**Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)**

**Životy 172 (15k12 + 75)**

**Rychlosť 6 sáhů, plavání 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

**Dovednosti** Vnímání +6

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 16

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 8 (3 900 ZK)

**Zadržení dechu.** Hydra umí zadržet dech na 1 hodinu.

**Mnohohlavost.** Hydra má pět hlav. Když má víc než jednu hlavu, má výhodu k záchranným hodům proti hluchotě, ochromení, slepotě, upadnutí do bezvědomí, vystrašení a zmámení.

Kdykoliv hydra utrpí zranění 25 či více v jednom tahu, jedna z jejích hlav umře. Umřou-li všechny, hydra zemře.

Na konci jejího tahu jí narostou dvě hlavy za každou z odumřelých hlav od posledního tahu, pokud od jejího posledního tahu neutrpěla ohnivé zranění. Za každou znova narostlou hlavu tímto způsobem si hydra obnoví 10 životů.

**Reaktivní hlavy.** Za každou hlavu, o kterou má hydra víc než jednu, má dodatečnou reakci, kterou ale může použít jen k příležitostným útokům.

**Bdělá.** Zatímco hydra spí, aspoň jedna z jejích hlav je vzhůru.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Hydra zaútočí kousnutím tolíkrát, kolik má hlav.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 10 (1k10 + 5).



HYDRA



## CHIMÉRA

### CHIMÉRA

*Velká obluda, chaotické зло*

**Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)**

**Životy 114 (12k10 + 48)**

**Rychlosť 6 sáhů, létání 12 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (-4)	14 (+2)	10 (+0)

**Dovednosti** Vnímání +8

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 18

**Jazyky** rozumí dračí řeči, ale neumí mluvit

**Nebezpečnost** 6 (2 300 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Chiméra zaútočí třikrát: jednou kousnutím, jednou rohy a jednou drápy. Když má dostupný ohnivý dech, může ho použít místo kousnutí nebo rohů.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 11 (2k6 + 4).

**Rohy.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 10 (1k12 + 4).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 11 (2k6 + 4).

**Ohnivý dech (obnovení 5 – 6).** Dračí hlava vydechně oheň v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 15. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 31 (7k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Chiméry byly stvořeny poté, co smrtelníci přivolali do světa Demogorgona. Démonického knížete nezaujali tvorové, kteří ho obklopovali, a tak je přeměnil do hrůzných, několikahlavých oblud. Tento čin dal vzniknout prvním chimérám.

Chiméra je obdařena démonickou krutostí a slouží jako pochmurná připomínka toho, co se stane, když démonická knížata najdou cestu do Materiální sféry. Typický exemplář má zadní část velké kozy, přední část lva a kožnatá křídla draka spolu s hlavami všech tří těchto tvorů. Nestvůra ráda překvapuje své oběti, útočí z nebe a zachvacuje kořist svým obávaným dechem, načež přistane.

**Rozporuplný tvor.** Chiméra v sobě kombinuje nejhorší aspekty svých tří částí. Díky dračí hlavě létá, pustoší a hromadí velký poklad. Kvůli lví povaze loví a zabíjí mocné tvory, kteří ohrožují její teritorium. A kvůli své kozí povaze je zlá a tvrdohlavá a nutí jí to bojovat na smrt.

Tyto tři aspekty nutí chiméru vyhradit si 10 mil široké teritorium. Živí se divokou zvěří a silnější tvory považuje za své rivaly, které je třeba ponížit a porazit. Její největší rivalové jsou draci, gryfové, mantikory, perytoni a vyverny.

Když chiméra loví, hledá nejsnazší možnosti, jak se pobavit. Užívá si strach a utrpení slabších tvorů. Často si s kořistí hraje. Předčasně přeruší útok a opustí zraněného a vystrašeného tvora, než se vrátí a skončí to s ním.

**Služebník zla.** I když chiméry zdaleka nejsou prohnáne, kvůli svému dračímu egu jsou citlivé na lichotky a dary. Je-li chimére nabídnuto jídlo a poklad, může cestovatele ušetřit. Padouch může nalákat chiméru do služby na to, že ji bude dobré živit a plnit její poklad.



## CHRLIČ

Neživé chrliče, které sedí na velkých budovách, jsou inspirací pro tyto zlovolné tvory zemního živlu, kteří připomínají groteskní, d'ábelské sochy. Chrlič číhá mezi zdmi a ruinami, nehnutě jako kamenná socha, a má radost z hrůzy, kterou způsobí, když přeruší svou strnulou pozici, i z bolesti, kterou způsobuje svým obětem.

**Neživá socha.** Chrliči lpí na skalnatých útesech a horách, nebo sedí na římsách v podzemních jeskyňích. Pobývají na městských střechách, sedí jako supi mezi vysokými kamennými klenbami a pilší hradů a katedrál a umí se znehýbnit, že vypadají jako neživí. Chrlič umí vydržet v tomto stavu roky, což z něj dělá ideální stráž.

**Smrtící pověst.** Chrliči jsou proslulí svou krutostí. Sochy vytesané do podob chrličů se vyskytují v architektuře nesčetně mnoha kultur, aby odstrašily větřelce. I když jsou takové sochy pouze dekorativní, mohou se mezi nimi skrývat skuteční chrliči, aby přepadli nic netušící oběti ze zálohy. Chrlič může zmírňovat nudu své hlídky chytáním a trápením ptáků a hlodavců, ale jeho dlouhé čekání jen zvyšuje jeho touhu po ubližování vnímajícím tvorům.

**Krutí služebníci.** Inteligentní pán může chrliče snadno inspirovat svou prohnaností. Milují jednoduché úkoly, například střežit pánuv dům, mučit a zabíjet větřelce, a cokoliv jiného, co zahrnuje minimální námahu a maximální bolest a krveprolití.

Chrliči někdy slouží démonům kvůli jejich sklonu k bezohlednému chaosu a ničení. I mocní sesilatelé kouzel si mohou snadno získat chrliče jako strážce svých bran a zdí. Chrlič má trpělivost a výdrž kamene a bez odmlouvání bude roky sloužit i tomu nejkrutějšímu pánovi.

**Elementální povaha.** Chrlič nepotřebuje dýchat, jíst, pit ani spát.

## ÚLOMKY ŽIVELNÉHO ZLA

Když Ogrémoch, zlý Kníže zemního živlu, prošlapával svou kamenitou říši, ztrácel na své pouti úlomky rozbité skály. Tyto úlomky, prodchnuté střípky vědomí, hrály esencí živelného knížete a po mnoho let narůstaly do neurčité humanoidních skalních útvarů, jež se nakonec ustálily do tvrdých, surových tvarů chrličů.

Ogrémoch nestvořil chrliče vědomě, ale jsou fyzickým projevem jeho zla. Chrliče jsou imitacemi vzdušného živlu, kterým Ogrémoch pohrdá. Jsou to těžcí tvorové z živého kamene, ale jsou schopni létat. Jako jejich tvůrce cítí principiální nenávist k bytostem vzdušného živlu, zejména árakokrám, a vychutnají si každou příležitost, aby takové tvory zničili.

V jejich domovské sféře chrliče vrývají zemské hroudy, které Ogrémoch vrhá do Ákvy, což je panství Árakoker a laskavých Větrních vévodů, jimž ptačí lid slouží ve Sféře vzdušného živlu.

## CHRLIČ

Střední elementál, chaotické зло

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 52 (7k8 + 21)

Rychlosť 6 sáhů, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

**Odolání vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemagic-kých útoků, kromě adamantinových zbraní

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávený, únava, zkamenělý

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** terranština

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Falešný vzhled.** Dokud chrlič zůstává nehybný, je k nerozeznání od neživé sochy.

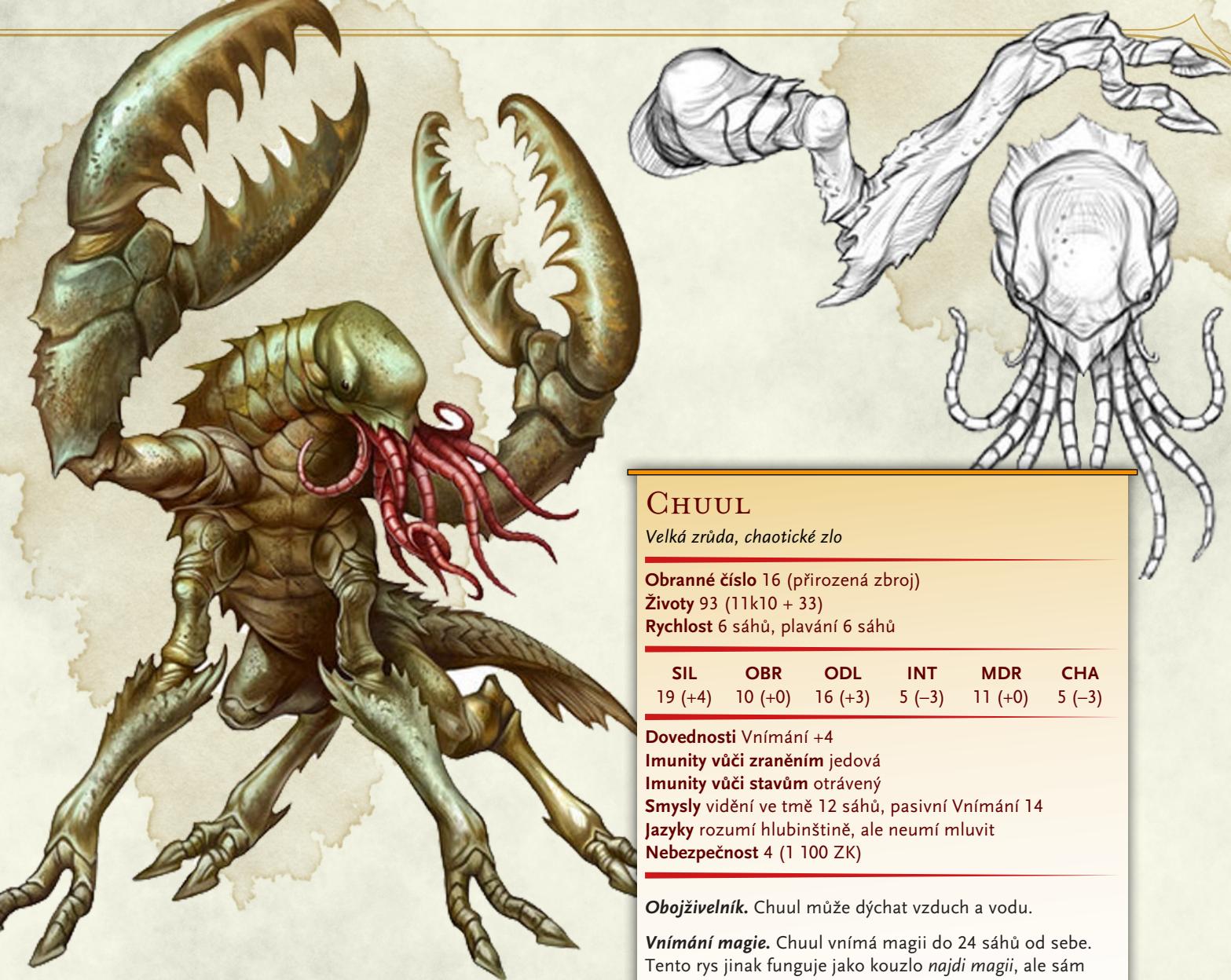
### AKCE

**Vícenásobný útok.** Chrlič zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (1k6 + 2).





## CHUUL

Chuulové, přežívší z prastaré aboletí říše, jsou korýši, které aboleti upravili a obdařili vědomím. Řídí se zakořeněnými pokyny svých tvůrců, tak jak to dělají od úsvitu času.

**Pravěké reliktie.** V pravěkých dobách aboleti vládli rozsáhlé říše, která se rozkládala ve světových oceánech. V těch dnech aboleti používali mocnou magii a ohýbali myslí vznikajících tvorů smrtelné říše. Ale byli poutaní na vodu a mimo ni nemohli prosazovat svou vůli bez služebníků. Proto stvořili chuuly.

Chuulové byli dokonale poslušní a shromažďovali vnitřní magii a tvory na příkaz aboletů. Byli navrženi tak, aby ve světě přečkali celé věky a aby jejich velikost a síla narůstaly s každou uplynulou epochou. Když se aboletí říše rozpadla kvůli vzestupu bohů, chuulové byli ponecháni napospas osudu. Avšak tito tvorové dál dělali, co dělali dříve pro abolety. Pomalu shromažďovali humanoidy, sbírali poklady, kupili magii a upevňovali moc.

**Neúnavní strážci.** Chuulové stále stráží rozvaliny pradávné aboletí říše. Tiše zachovávají epochy staré příkazy. Pověsti a prastaré mapy občas do tétoho rozvalin přilákají hledače pokladů, ale odměnou za jejich smělost je jim smrt.

## CHUUL

Velká zrůda, chaotické зло

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Životy 93 (11k10 + 33)

Rychlosť 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	11 (+0)	5 (-3)

Dovednosti Vnímání +4

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky rozumí hlubinštině, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

**Obojživelník.** Chuul může dýchat vzduch a vodu.

**Vnímání magie.** Chuul vnímá magii do 24 sáhů od sebe. Tento rys jinak funguje jako kouzlo *najdi magii*, ale sám o sobě není magický.

### AKCE

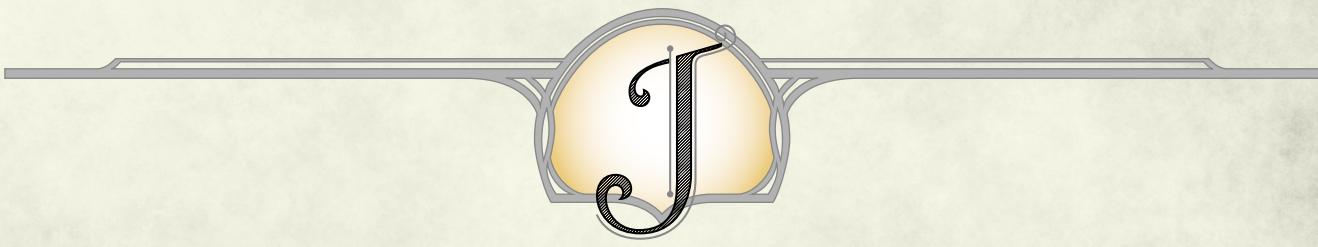
**Vicenásobný útok.** Chuul zaútočí dvakrát klepetem. Pokud chuul uchvacuje tvora, může také jednou použít chapadla.

**Klepeto.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 11 (2k6 + 4). Cíl je uchvacený (SO úniku je 14), je-li to Velký či menší tvor a pokud chuul nemá uchvacené další dva tvory.

**Chapadla.** Jeden tvor uchvacený chuulem musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak se otráví na 1 minutu. Dokud toto otrávení neskončí, cíl je paralyzovaný. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

Všechno bohatství, které s sebou tito průzkumníci přinesou, příbude do hromadného pokladu střeženého chuuly. Chuulové umí vycítit magii na dálku. Tento smysl se pojí s jejich vrozenou tendencí zabíjet průzkumníky, brát jim výbavu a pohřbit ji v tajných lokalitách, které aboleti vytyčili před davnými věky.

**Cekající služebníci.** I když pradávná aboletí říše dávno padla, psychická pouta mezi abolety a jim vytvořenými služebníky zůstala netknuta. Chuulové, kteří se setkají s abolety, okamžitě zaujmou své staré role. Takoví chuulové přesměrují svá nutkání do služeb aboletů a jejich zlověstných záměrů.



## JEDNOROŽEC

Jednorožci přebývají v začarovaných lesích. Jednorožec není přesnější koně, jehož připomíná. Je to nebeský tvor, který putuje lesními říšemi, a jeho bílá barva září jako hvězdný svit.

Čelo jednorožce se honosí jedním spirálovitým rohem ze slonoviny, jehož magický dotyk umí vylečit nemoci a zranění. Jeho uši rozumí slovům a šepotu tvorů v jeho okolí a sám ovládá jazyky elfů a lesního národa. Jednorožci dovolují dobrosrdečným tvorům, aby vešli do jejich lesů a nalovili či nasbírali si jídlo, ale zlo drží neustále na uzdě. Zkažení tvorové zřídkakdy odchází z jednorožcova území živí.

**Božtí strážci.** Dobrá božstva umístila jednorožce do Materiální sféry, aby odvraceli zlo a uchovávali a chránili posvátná místa. Většina jednorožců chrání ochraničenou říši, například začarovaný hvozd. Bohové někdy ale vysílají jednorožce, aby střežil posvátné artefakty, nebo chránil konkrétní tvory. Když síly temnoty udeří proti jedinci, kterého si bohové přejí ochránit, mohou tohoto jedince poslat do jednorožcova lesa, kde jsou zlí tvorové v ohrožení.

Jednorožci nejčastěji slouží božstvům lesů a hvozdů, včetně bohů laskavých vůl. I když všichni jednorožci mají přirozenou léčivou schopnost, někteří slouží bohům více: konají zázraky, které jsou normálně vyhrazeny pro velekněze.

**Lesní páni.** Jednorožcův les je nebeská říše, v níž jednorožcově pozornosti neunikne nic z toho, co se vyskytuje pod sluncem zalistými listy. Jednorožec slyší každý neznělý zapívaný nápěvek elfů, kteří bydlí v korunách stromů. Vnímá každou housenkou, která si přede svým zámotek, každý list a větev, na něž si pestrý motýl položil svá unavená křídla.

Jednorožcovým lesem prostupuje pocit klidu. Tvorové na jeho území vypadají docela krotce, od vlků a lišek po ptáky, veverky a drobný hmyz. Diblíci, poletuchy, satyři, dryády a ostatní obvykle prchavé výře věrně slouží jednorožci, když bydlí v jeho lese. Pod ochranou jednorožce se tvorové cítí bezpečně před hrozou pronikající civilizace a pozvolna se rozvíjejícího zla.

Jednorožec se neustále toulá svým územím a pohybuje se tak opatrně, aby nerušil ostatní obyvatele. Tvor může letmo zahlednout procházejícího jednorožce, ale poté už nevidí nic než divoký les.

**Posvátné rohy.** Roh jednorožce je ohniskem jeho moci, střípek božské magie tepaný v spirálovité slonovině. Hůlky z rohu jednorožce vedou mocnou magii, zatímco zbraně z rohu jednorožce útočí s božskou silou. Kouzelníci mohou zpracovat drcený roh jednorožce do mocných lektvarů a svitkových inkoustů, nebo ho použít jako složku do tajemných rituálů. Ale každý tvor, který se jakkoliv — byť sebeméně — podílí na zabití jednorožce, se nejspíš stane cílem božské odplaty.

**Požehnaná jezdecká zvířata.** Když hrozí, že temnota a zlo zaplaví smrtelný svět, bohové se občas

rozhodnou dát dohromady jednorožce a šampiona. Paladin jedoucí na jednorožci je znamením přímého zásahu bohů do záležitostí smrtelné říše. Je to svaté spojenectví utvořené k setnutí hlav démonů a vypuzení díablů zpět do Devíti pekел.

Dokud trvá doba nesnází, jednorožec setrvává po boku šampiona a jasným svitem svého rohu zahání noc. Avšak pokud šampion bohů upadne v jejich nemilost, nebo se odvrátí od konání dobra, jednorožec odejde a už nikdy se nevrátí.

## JEDNOROŽCOVO DOUPĚ

Jednorožcovo doupé může být prastará zřícenina porostlá vínem, zamálená mýtiny obklopená mohutnými duby, vrchol kopce pokrytý květinami a motýly, nebo nějaké jiné poklidné zalesněné místo.

### REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Jednorožcovo území, přeměněné jeho nebeskou přítomností, může obsahovat jeden či více z následujících magických účinků:

- Nekryté plameny nemagické povahy se uhasí na jednorožcově území. Pochodně a táborové ohně se odmítají zapálit, ale uzavřené lucerny nejsou ovlivněny.
- Tvorové, kteří jsou na jednorožcově území doma, se snadněji skrývají; mají výhodu k všem hodům na ověření Obratnosti (Nenápadnosti) pro skrytí.
- Když tvor s dobrým přesvědčením sešle kouzlo nebo použije magický účinek, aby obnovil životy jinému tvorovi s dobrým přesvědčením, cíl si obnoví maximální možný počet životů daného kouzla či účinku.
- Kletby, které působí na jakéhokoli tvora s dobrým přesvědčením, se potlačí.

Pokud jednorožec umře, tyto účinky okamžitě pomíňou.





## JEDNOROŽEC

Velký nebeštan, zákonné dobro

Obranné číslo 12

Životy 67 (9k10 + 18)

Rychlosť 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávený, paralyzovaný, zmámený

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

**Jazyky** elfština, nebesština, sylvánština, telepatie 12 sáhů

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Zteč.** Pokud se jednorožec pohně aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne rohem, 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.

**Přirozené sesílání kouzel.** Jednorožcova přirozená sesílání vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 14). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

Libovolně: druidovství, najdi zlo a dobro, projdi beze stop 1/den každé: rozptyl zlo a dobro, uklidni emoce, zapleteň

**Magické odolání.** Jednorožec má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Magické zbraně.** Jednorožcovy útoky zbraní jsou magické.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Jednorožec zaútočí dvakrát: jednou kopyty a jednou rohem.

**Kopyta.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 11 (2k6 + 4).

**Roh.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (1k8 + 4).

**Léčivý dotyk (3/den).** Jednorožec se dotkne jiného tvora svým rohem. Cíl si magicky obnoví 11 (2k8 + 2) životů. Navíc dotyk uzdravuje všechny nemoci a neutralizuje všechny jedy působící na cíl.

**Teleport (1/den).** Jednorožec magicky teleportuje sebe a až tři tvory, kteří s tím souhlasí a které vidí do 1 sáhu od sebe, spolu s jejich vybavením, které drží či mají na sobě, na místo, které jednorožec zná a je maximálně 1 míli daleko.

## LEGENDÁRNÍ AKCE

Jednorožec 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. Jednorožec si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Kopyta.** Jednorožec zaútočí jednou kopyty.

**Třpytivý štít (stojí 2 akce).** Jednorožec vytvoří třpytivé magické pole kolem sebe nebo jiného tvora, kterého vidí do 12 sáhů od sebe. Cíl získá bonus +2 k OČ do konce jednorožcova příštího tahu.

**Uzdrav se (stojí 3 akce).** Jednorožec si magicky obnoví 11 (2k8 + 2) životů.

# JEŠTĚRCI

Ještěrci jsou primitivní plazovití humanoidi, kteří číhají v močálech a džunglích světa. Jejich vesnice s chýšemi bují v odporných slujích, zpola zatopených zříceninách a vodnatých jeskyních.

**Teritoriální xenofobové.** Ještěrci jednají a obchodusí s ostatními rasami jen zřídka. Jsou sveřepě teritoriální a maskovanými zvědy stráží okruh svého území. Když odhalí nevítané hosty, kmen vyše loveckou skupinu, aby vetřelce pronásledovala či vyhnala, nebo je úskočně nahnal do doupat krokodýlů a jiných nebezpečných tvorů.

Ještěrci nevykazují žádné známky tradiční morálky a pojetí dobra a zla je jim zcela cizí. Jsou to vskutku neutrální tvorové. Zabijí, když je to vhodné a pro své přežití udělají cokoliv.

Ještěrci málodky zbloudí pryč ze svých lovišť. Každý tvor, který vstoupí do jejich teritoria, se stává lovou zvěří, kterou je třeba vystopovat, zabít a sežrat. Nevidí rozdíl mezi humanoidy, zvířaty a nestvůrami. Podobně se jen neradi vzdalují příliš daleko od svých hranic, kde by se snadno mohli stát z lovců lovou zvěří.

Může se stát, že ještěrci utvoří spojenectví se svými sousedy. Tito ještěrci obvykle zjistí, že lidé, trpaslíci, hobiti a elfové se občas mohou osvědčit. Jakmile ještěrci utvoří vazby s cizinci, jsou to neochvějná a zavilí spojenci.

**Velké hostiny a oběti.** Ještěrci jsou všežraví, ale chutná jim maso humanoidů. Často berou zajatec do svých táborů, aby se stali vrcholem programu na hostinách a obřadech zahrnujících tanec, vyprávění příběhů a rituální souboj. Kmen buď oběti uvaří a sní, nebo je obětuje Semuanyovi, bohu ještěrců.

**Šikovní remeslníci.** I když ještěrci nejsou zkušení remeslníci, z kostí svých obětí vyrábí nářadí a ozdobné šperky a z kožešin a krunýrů mrtvých nestvůr vytváří štíty.

**Vůdci ještěrců.** Ještěrci mají respekt z magie a obávají se jí s nábožnou úctou. Jejich kmeny vedou ještěrečtí šamani, kteří dohlíží na obřady a ceremonie konané na počet Semuany. Avšak čas od času z kmenů ještěrců vzejdě mocná postava dotčená ne Semuany, ale Sess'inkem — ještěreckým démonickým pánum, který usiluje o zkažení a nadvládu nad ještěrci.

Ještěrci narození k Sess'inkovu obrazu jsou větší a mazanější než ostatní ještěrci a jsou skrznaskrz zlí. Tito ještěrečtí králové a královny panují v kmenech ještěrců a usurpují si šamanovu autoritu a ve svých poddaných vzbuzují necharakteristickou agresi.

**Uctíváči draků.** Ještěrci mluví dračí řečí, o níž se domnívají, že se ji naučili od draků v dávných dobách. Kmen, který se zatoulá do drakova teritoria, mu vzdává hold, aby si získal jeho náklonnost. Zlý drak může využít ještěrce pro své vlastní hanebné cíle a udělat z nich nájezdníky a lupiče.



## JEŠTĚREC

Střední humanoid (ještěrec), neutrální

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj, štít)

Životy 22 (4k8 + 4)

Rychlosť 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Nenápadnost +4, Přežití +5, Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky dračí řeč

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Zadržení dechu.** Ještěrec umí zadržet dech na 15 minut.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Ještěrec zaútočí dvakrát na blízko, pokudé z jinou zbraní.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

**Těžký kyj.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 5 (1k6 + 2).

**Oštěp.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

**Ostnatý štít.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

## JEŠTĚRECKÝ ŠAMAN

Střední humanoid (ještěrec), neutrální

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 27 (5k8 + 5)

Rychlosť 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +4, Přežití +6, Vnímání +4

Smysly pasivní Vnímání 14

Jazyky dračí řeč

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Zadržení dechu.** Ještěrec umí zadržet dech na 15 minut.

**Sesílání kouzel (jen v podobě ještěrce).** Ještěrec je sesilateli kouzel 5. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Ještěrec má připravena následující druidská kouzla:

- Triky (libovolně): druidovství, stvoř plamen, trnový bič
- 1. úroveň (4 pozice): oblak mlhy, zapletení
- 2. úroveň (3 pozice): rozpal kov, trny
- 3. úroveň (2 pozice): růst rostlin, vývolej zvířata (jen plazy)

### AKCE

**Vícenásobný útok (jen v podobě ještěrce).** Ještěrec zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2), nebo bodné zranění 7 (1k10 + 2) v krokodýlí podobě. Je-li ještěrec v krokodýlí podobě a cíl je Velký či menší tvor, pak cíl je uchvácený (SO úniku je 12). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený a ještěrec nemůže kousnout jiný cíl. Pokud se ještěrec navrátí do své skutečné podoby, uchvácení skončí.

**Drápy (jen v podobě ještěrce).** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 4 (1k4 + 2).

**Změna podoby (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Ještěrec se magicky promění v krokodýla a vydrží v této podobě až 1 hodinu. Jako bonusovou akci se může navrátit do své skutečné podoby. Jeho statistiky, kromě jeho velikosti, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

„PRI VŠECH SVÝCH JEDNÁNÍCH S JEŠTĚRCI JSEM NIKDY NEBYL SCHOPEN RÍCI, CO SI MYSLÍ. V JEJICH JEŠTĚŘÍCH OČÍCH SE NEZRCADLIL ŽÁDNÝ NÁZNAK JEJICH ÚMYSLŮ. DODÁVAL JSEM JIM ZÁSOBY. BÉHAL MI Z NICH MRÁZ PO ZÁDECH.“

— OBCHODNÍKOVY ÚVAHY O JEHO ZKUŠENOSTECH S KMENY JEŠTĚRCŮ  
z JEŠTĚŘÍCH MOČALŮ

## JEŠTĚRECKÝ KRÁL/KRÁLOVNA

Střední humanoid (ještěrec), chaotické зло

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 78 (12k8 + 24)

Rychlosť 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Záchranné hody Odl +4, Mdr +2

Dovednosti Nenápadnost +5, Přežití +4, Vnímání +4

Imunity vůči stavům vystrašený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky démonština, dračí řeč

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

**Zadržení dechu.** Ještěrec umí zadržet dech na 15 minut.

**Napichnutí.** Jednou za tah, když ještěrec zaútočí na blízko trojzubcem a zasáhne, cíl utrpí dodatečné zranění 10 (3k6) a ještěrec získá dočasné životy rovné způsobeným dodatečným životům.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Ještěrec zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy, nebo dvakrát na blízko trojzubcem.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (1k4 + 3).

**Trojzubec.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3), nebo bodné zranění 7 (1k8 + 3), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce.

# JEŽIBABY

Ježibaby představují vše, co je zlé a kruté. I když připomínají chřadnoucí babizny, v těchto nestvůrých tvorech není nic smrtelného. Jejich podoby odráží jen špatnost v jejich srdečích.

**Tváře zla.** Ježibaby, prastaré bytosti s původem ve Víl divočině, jsou rakovinou ve smrtelném světě. Jejich vyschlé tváře lemuje dlouhé, roztržené vlasy a jejich vředovou kůži hyzdí odporná znaminka a bradavice. Jejich dlouhé, vyzáblé prsty jsou zakončeny drápy, jež umí rozříznout maso pouhým dotykem. Jejich prosté oblečení je vždy roztrhané a špinavé.

Všechny ježibaby mají magické schopnosti a některé z nich mají vztah k sesílání kouzel. Umí měnit svou podobu a proklínat své nepřátele a jejich namyšlenost v nich vzbuzuje pocit, že jejich magie je výzvou pro magii bohů, proti nimž se rouhají při každé příležitosti.

Ježibaby samy sebe nazývají temně podivinskými způsoby. Dávají si přezdívky jako Černá Morwena, Prašeč Markéta, Babička Vrbovka, Chůva Šaga, Prohnílá Etela nebo Tetka Červivka.

## SBORY JEŽIBAB

Když ježibaby musí spolupracovat, utváří sbory, navzdory svým sobeckým povahám. Sbor je tvořen ježibabami libovolného typu, přičemž všechny jsou si ve skupině rovny. Ale každá z nich dál touží po větší osobní moci.

Sbor se skládá ze tří ježibab, aby jakékoli spory mezi dvěma ježibabami urovnala třetí. Dostanou-li se do sporu dva sbory, výsledkem je obvykle chaos.

**Sdílené sesílání kouzel.** Když jsou tři členky ježibabího sboru do 6 sáhů od sebe navzájem, každá z nich může se slat následující kouzla ze seznamu kouzelnických kouzel, ale pozice kouzel musí sdílet mezi sebou:

1. úroveň (4 pozice): *paprsek nemoci, určení*
2. úroveň (3 pozice): *najdi předmět, znehybní osobu*
3. úroveň (3 pozice): *blesk, protikouzlo, uvrhni kletbu*
4. úroveň (3 pozice): *fantóm, proměň*
5. úroveň (2 pozice): *mluva sfér, sledování*
6. úroveň (1 pozice): *zlé oko*

Pro sesílání těchto kouzel je každá ježibaba sesilatelkou kouzel na 12. úrovni, která používá Inteligenci jako svou sesíací vlastnost. SO záchrany kouzla je  $12 + \text{oprava Inteligence ježibaby} + \text{útočná oprava kouzla}$  je  $4 + \text{oprava Inteligence ježibaby}$ .

**Ježibabí oko.** Sbor ježibab umí vyrábět kouzelný předmět zvaný *ježibabí oko*, které je udělané ze skutečného oka natřeného lakem a zpravidla zasazené do přívěšku či jiného nositelného předmětu. *Ježibabí oko* je obvykle svěřeno poskokovi, aby ho opatroval a přenášel. Ježibaba ve sboru může jako akci vidět, co vidí *ježibabí oko*, je-li ve stejně sféře existence. *Ježibabí oko* má OČ 10, 1 život a vidění ve tmě na 12 sáhů. Je-li zničeno, každá člena sboru utrpí psychické zranění 3k10 a oslepne na 24 hodin.

Sbor ježibab může mít jen jedno *ježibabí oko* najednou a tvorba nového vyžaduje, aby všechny tři členky sboru vykonaly rituál. Rituál trvá 1 hodinu a ježibaby ho nemohou vykonávat poslepu. Pokud ježibaby v průběhu rituálu provedou nějakoujinou akci než vykonávání rituálu, musí začít od začátku.

**Nestvůrné mateřství.** Ježibaby se rozmnožují tím, že unáší a žerou malé lidské děti. Když ježibaba ukradne nebohé dítě z kolébky nebo matčina klína, sežere ho. O týden později se ježibabě narodí dcera, která až do svých třináctých narozenin vypadá jako člověk, načež se přemění ve věrnou podobu své ježibabí matky.

Ježibaby někdy vychovávají dcery, které zplodí, a vytváří sbory. Ježibaba také může vrátit dítě jeho truchlícím rodičům, jen aby pozorovala ze stínů, jak dítě roste s stává se příšerou.

**Temné smlouvy.** Ježibaby jsou nadmíru domýšlivé. Domnívají se, že jsou nejmazanější tvorové a všechny ostatní považují za podřadné. I tak je ježibaba otevřená jednat se smrtelníky, pokud tito smrtelníci dají najevo rádnou úctu a podřízenost. Během svých dlouhých životů ježibaby nasbíraly mnoho znalostí o místních poměrech, temných tvorech a magii, o které se s radosí za úplatu podělí.

Ježibaby rády přihlíží, jak si smrtelníci přivádí svůj vlastní pád. Smlouvají se s ježibabou, aby vždy nebezpečné. Podmínky takových smluv typicky zahrnují požadavky na ustoupení ze zásad nebo vzdání se něčeho drahého — obzvlášť pokud věc ztráty zmenšuje nebo neguje znalosti získané smlouváním.

**Prohnílá povaha.** Ježibaby milují děsivost. Ověnčují svůj oděv mrtvými věcmi a zdůrazňují svůj vzhled kostmi, kousky masa a špínou. Pěstují si ohyzdnosti a dloubají si do ran, aby měly mokvající, hnisající tělo. Půvabní tvorové vzbuzují v ježibabě odpor a ta jim může „pomoci“ tím, že je znetvoří, nebo neguje.

Tato záliba v nelibém a nepříjemném sahá do všech aspektů života ježibaby. Ježibaba může přiletět v magické lebce obra a přistát na stromě ve tvaru připomínajícím enormní bezhlavé tělo. Jiná ježibaba může cestovat se zvěřincem otroků a nestvůr drženým v klecích a maskovaným iluzemi, které mají přilákat blíž neopatrné tvory. Ježibaby si ostří své zuby na mlýnských kamenech, předou látky ze střev svých obětí a mají škodolibou radost ze zděšení, které jejich činy vyvolávají.

**Temný spolek.** Ježibaby spolu udržují kontakt a sdílí znalosti. Je pravděpodobné, že pomocí takových kontaktů ví jakákoli ježibaba o každé jiné existující ježibabě. Ježibaby se navzájem nemají rády, ale dodržují odvěká pravidla chování. Ježibaby oznamí svou přítomnost, než vstoupí na území jiné ježibaby, a neporuší přísahy dané jiným ježibabám — pokud danou přísahu neslší se zkříženými prsty.

Některí humanoidi dělají chybu, když si myslí, že pravidla chování ježibab platí na všechny tvory. Když se ježibaba setká s takovým jedincem, může si takového blázna na chvíli pro zábavu povodit, než mu udělí trvalou lekci.

**Temná doupata.** Ježibaby bydlí v temných a pokřivených lesích, pochmurných vřesovištích, na bouřemi ošlehaných mořských pobřežích a v ponurých bažinách. Krajina kolem doupečte ježibaby časem odráží škodlivost tohoto tvora, například může sama zaútočit a zabít procházející tvory. Stromy pokřivené temnotou útočí na kolejdoucí, zatímco popínavé rostliny se plazí podrostem, aby chytily do oka a odtáhly tvory jednoho po druhém. Hnusně zapáchačící mlhy mění vzduch v jed a ukryvají tůně tekoucího písku a zárvty, které pohlcují neopatrné poutníky.

## MOŘSKÁ JEŽIBABA

Mořské ježibaby žijí v bezútečných a znečištěných podvodních doupatech, obklopené moriany a ostatními vodními nestvůrami.

Krása dovádí mořskou ježibabu k záchvatům vzteků. Když se střetne s něčím krásným, může na to prostě zaútočit, nebo to znetvořit. Dává-li něco krásného naději, mořská ježibaba chce, aby to způsobovalo zoufalství. Dodává-li to kuráž, mořská ježibaba chce, aby to způsobovalo strach.

**Ošklivé uvnitř i zvnějšku.** Mořské ježibaby jsou zdaleka nejošklivější ze všech ježibab, jejich bledou kůži pokrývají slizké šupiny. Vlasy mořské ježibaby připomínají chaluhu a pokrývají její vyzáblé tělo. Její skelné oči vypadají bez života jako oči panenky. I když mořská ježibaba může skrývat svou skutečnou podobu pod závojem iluze, je navždy prokletá vypadat ošklivě. Její iluzorní podoba vypadá přinejlepším vychrtle.

**Sbory.** Mořská ježibaba, která je součástí sboru (viz rámeček „Sbory ježibab“), má nebezpečnost 4 (1 100 ZK).



## MOŘSKÁ JEŽIBABA

Střední víla, chaotické зло

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 52 (7k8 + 21)

Rychlosť 6 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky akvanština, gigantština, obecná řeč

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Obojživelník.** Ježibaba může dýchat vzduch a vodu.

**Hrozný vzhled.** Každý humanoid, který začne svůj tah do 6 sáhů od ježibaby a vidí její skutečnou podobu, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 11. Pokud tvor neuspěje, bude vystrašený 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu, s nevýhodou, pokud má ježibabu ve výhledu, a při úspěchu pro něj účinek skončí. Je-li tvorův záchranný hod úspěšný nebo pro něj účinek skončí, bude vůči Hroznému vzhledu ježibaby imunní 24 hodin.

Pokud cíl není překvapený nebo odhalení skutečné podoby ježibaby není náhlé, cíl může odvrátit svůj zrak a vyhnout se počátečnímu záchrannému hodu. Tvor, který odvrátí svůj zrak, má nevýhodu k hodům na útok proti ježibabě až do začátku svého příštího tahu.

### AKCE

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 10 (2k6 + 3).

**Smrtící pohled.** Ježibaba zacílí jednoho vystrašeného tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Pokud cíl ježibabu vidí, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 11 proti této magii, jinak mu klesnou životy na 0.

**Iluzorní vzhled.** Ježibaba zakryje sebe a vše, co drží či nese, magickou iluzí jiného tvora s její obecnou velikostí a humanoidním tvarem. Účinek skončí, ukončí-li ho ježibaba pomocí bonusové akce, nebo pokud zemře.

Změny vytvořené tímto účinkem neuspějí při fyzické kontrole. Například ježibaba může vypadat, že nemá drápy, ale když se někdo dotkne její ruky, může drápy ucítit. Jinak tvor musí provést akci k vizuálnímu prozkoumání iluze a uspět v ověření Inteligence (Pátrání) se SO 16, aby odhalil, že je ježibaba přestrojená.



## Noční ježibaba

Noční ježibaba je lstivá a podvratná. Chce vidět, jak se ctnostní mění v ničemné: jak se láska změní v posedlost, laskavost v nenávist, oddanost v nevšímavost a štědrost v sobectví. Noční ježibaby mají zvrhlou radost z kažených smrtelníků.

Noční ježibaby byly kdysi tvory Vílí divočiny, ale kvůli své nekalosti byly kdysi dávno vyhnány do Hádů, kde zdegenerovaly do běsů. Noční ježibaby se dávno rozšířily po celých Nižších sférách.

**Obchodníci s dušemi.** Zatímco humanoid spí, noční ježibaba si ho může étericky osedlat a zasáhnout mu do snů. Tvor s pravdivým viděním vidí přízračnou podobu ježibaby, jak sedí na své oběti. Éterická ježibaba naplní hlavu oběti pochybnostmi a strachem v naději, že ji svede ke konání zlých skutků, až se probudí. Ježibaba dál pokračuje ve svých nočních návštěvách, dokud oběť nakonec nevydechne ve spánku naposled. Dohnala-li ježibaba svou oběť k páchnání zlých skutků, uvězní její zkaženou duši do svého *vaku na dušičku* (viz rámeček „Předměty noční ježibaby“) k přenosu do Hádů.

**Sbory.** Noční ježibaba, která je součástí sboru (viz rámeček „Sbory ježibab“), má nebezpečnost 7 (2 900 ZK).

## Noční ježibaba

Střední běs, neutrální zlo

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 112 (15k8 + 45)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Dovednosti Klamání +7, Nenápadnost +6, Vhled +6, Vnímání +6

Odolání vůči zraněním chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě stříbrných zbraní

Imunity vůči stavům zmámená

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 16

Jazyky démonština, dábelština, prvotština, obecná řeč

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**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 surovinové složky:

Libovolně: magická střela, najdi magii

2/den každé: paprsek slabosti, přesun sférami (jen na sebe), spánek

**Magické odolání.** Ježibaba má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### Akce

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 13 (2k8 + 4).

**Změna podoby.** Ježibaba se magicky promění v Malou či Střední humanoidní ženu, nebo zpět do své skutečné podoby. Její statistiky jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navráti se do své skutečné podoby.

**Éteričnost.** Ježibaba magicky vstoupí z Materiální do Éterické sféry, nebo naopak. Aby to mohla udělat, musí mít u sebe srdeční kámen.

**Strašení noční můrou (1/den).** Zatímco je ježibaba v Éterické sféře, magicky se dotýká spícího humanoida v Materiální sféře. Tomuto kontaktu může zabránit kouzlo *ochrana před zlem a dobrem* seslané na cíl, stejně jako *magický kruh*. Dokud kontakt trvá, cíl má děsivé vize. Pokud tyto vize trvají aspoň 1 hodinu, cíl ze svého odpočinku nezíská žádný prospěch a jeho maximum životů se sníží o 5 (1k10). Sníží-li tento účinek maximum životů cíle na 0, cíl zemře, a byl-li cíl zlý, jeho duše se uvězní v ježibabině *vaku na dušičku*. Snížení maxima životů cíle trvá, dokud se neodstraní kouzlem *mocné navrácení* či obdobnou magií.

### PŘEDMĚTY NOČNÍ JEŽIBABY

Noční ježibaba má dva velmi vzácné kouzelné předměty, které si pro sebe musí vyrobit. Pokud o některý z nich přijde, zajde do krajnosti, aby ho opět získala, protože tvorba nového by zabrala čas a úsilí.

**Srdceňí kámen.** Tento lesklý černý drahokam umožňuje noční ježibabě stát se éterickou, zatímco ho má u sebe. Dotyk srdceňí kamene také vylečí jakoukoli nemoc. Tvorba srdceňí kamene trvá 30 dní.

**Vak na dušičku.** Když v důsledku Strašení noční můrou ježibaby zemře zlý humanoid, ježibaba chytí jeho duši do tohoto černého pytle ze sešítych kůží. Vak na dušičku pojme najednou jen jednu zlou duši a jen ta noční ježibaba, která vytvořila daný vak, s ním umí chytit duši. Tvorba vaku na dušičku trvá 7 dní a vyžaduje humanoidní oběť (jejíž kůže se použije na vak).

## ZELENÁ JEŽIBABA

Ubohé a nenávistné zelené ježibaby sídlí v umírajících hvozdech, osamělých bažinách a mlžných vřesovištích. Rády manipuluje ostatními tvory, aby dělali, jak poroučí. Maskují své záměry za vrstvami klamu. Vábí k sobě oběti napodobováním hlasů volání o pomoc, nebo odhánějí nechtěné návštěvníky pryč napodobováním řevu divokých zvířat.

**Posedlost tragédie.** Zelené ježibaby se opájí selháními a tragédiemi ostatních tvorů. Mají radost z ponížování osob, a když vidí, jak se naděje mění v zoufalství, a to nejen u jedinců, ale u celých národů.

**Sbory.** Zelená ježibaba, která je součástí sboru (viz rámeček „Sbory ježibab“), má nebezpečnost 5 (1 800 ZK).



## ZELENÁ JEŽIBABA

Střední vila, neutrální zlo

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 82 (11k8 + 33)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

**Dovednosti** Klamání +4, Mystika +3, Nenápadnost +3, Vnímání +4

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

**Jazyky** dračí řeč, obecná řeč, sylvánština

**Nebezpečnost** 3 (700 ZK)

**Obojživelník.** Ježibaba může dýchat vzduch a vodu.

**Přirozené sesílání kouzel.** Ježibabina přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 12). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují surovinné složky:

Libovolně: drobná iluze, tančící světla, zlomyslný výsměch

**Napodobení.** Ježibaba umí napodobit zvířecí zvuky a humanoidní hlasy. Tvor, který slyší napodobený zvuk, dokáže rozpoznat, že jde o napodobení, úspěšným ověřením Moudrosti (Vhledu) se SO 14.

### AKCE

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 13 (2k8 + 4).

**Iluzorní vzhled.** Ježibaba zakryje sebe a vše, co drží či nese, magickou iluzí jiného tvora s její obecnou velikostí a humanoidním tvarem. Iluze skončí, ukončí-li ho ježibaba pomocí bonusové akce, nebo pokud zemře.

Změny vytvořené tímto účinkem neuspějí při fyzické kontrole. Například ježibaba může vypadat, že má hebkou kůži, ale když se jí někdo dotkne, může ucítit její drsné tělo. Jinak tvor musí provést akci k vizuálnímu prozkoumání iluze a uspět v ověření Inteligence (Pátrání) se SO 20, aby odhalil, že je ježibaba přestrojená.

**Neviditelný průchod.** Ježibaba se magicky zneviditelní, dokud nezáútočí či nesešle kouzlo, nebo dokud neskončí její soustředění (jako by se soustředila na kouzlo). Když je zneviditelná, nezanechává žádné fyzické stopy o svém průchodu, takže ji lze stopovat jen pomocí magie. Vybavení, které drží nebo má na sobě, se zneviditelní spolu s ní.

„DRAPAJÍ SE Z LÚNA SVÝCH MATEK, ABY  
ŠÍŘILI ZKAŽENOST NAPŘÍČ MULTIVESMÍ-  
REM. NO NEJSOU MILOUČÍ?“

— BABA JAGA



## KAMBION

Kambion je potomek běsa (obvykle sukuby či inkuba) a humanoida (obvykle člověka). Kambioni dědí aspekty po obou rodičích, ale jejich rohy, kožnatá křídla a šlachovité ocasy jsou puncem jejich nadzemského původu.

**Zrozeni pro špatnost.** Kambioni vyrostou v nelítostné dospělé, jejichž špatnost a zvrhlost děsí i toho nejoddanějšího smrtelného rodiče. Dokonce už jako mladík kambion rozpozná své oprávněné místo jako vladař smrtelníků. Může organizovat svůj vzestup ve městech a velkoměstech a shromažďovat tlupy humanoidů a nižších däblů, aby mu sloužili.

**Pěšáci mocných.** Kambion, který je donucen sloužit svému běsovskému rodiči, to dělá z obdivu a obavy, ale i s očekáváním, že jednoho dne vystoupá na prominentní místo. Kambioni vychovaní v Devíti peklech slouží jako vojáci, velvyslanci a osobní služové vyšších däblů. V Propasti má kambion jen tolik autority, kolik dokáže nakupit pomocí čiré fyzické síly a sily vůle.

**Graz'ztuv zplozeneč.** Démonický pán Graz'zt si libuje v páření se s humanoidy, kteří uzavřeli smlouvu s běsy, a zplodil mnoho kambionů, jež mu pomáhají rozsevat chaos v multivesmíru. Tito kambioni jsou charakterističtí svou uhlově černou kůží, čertovským kopytem, šestiprstýma rukama a nadzemskou krásou.

## KAMBION

Střední běs, jakékoli zlé přesvědčení

Obranné číslo 19 (šupinová zbroj)

Životy 82 (11k8 + 33)

Rychlosť 6 sáhů, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Záchranné hody Sil +7, Odl +6, Int +5, Cha +6

Dovednosti Klamání +6, Nenápadnost +7, Vnímání +4, Zastrašování +6

Odolání vůči zraněním blesková, chladná, jedová, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky démonština, däbelština, obecná řeč

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Běsovské požehnání.** Oč kambiona obsahuje jeho opravu Charismatu.

**Přirozené sesílání kouzel.** Kambionova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 14). Kambion

může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinné složky:

3/den každé: najdi magii, rozkaz, změř svůj tvar

1/den: přesun sférami (jen na sebe)

### Akce

**Vícenásobný útok.** Kambion zaútočí dvakrát útokem na blízko, nebo dvakrát použije Ohnivý paprsek.

**Kopí.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +7 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 k útoku na blízko použije dvě ruce, plus ohnivé zranění 3 (1k6).

**Ohnivý paprsek.** Útok na dálku kouzlem: +7 k zásahu, dosah 24 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Ohnivé zranění 10 (3k6).

**Běsovské zmámení.** Jeden humanoid, kterého kambion vidí do 6 sáhů od sebe, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 14, jinak ho kambion magicky zmámi na 1 den. Zmámený cíl plní kambionovy vyřčené rozkazy. Utrpí-li cíl zranění od kambiona či jiného tvora, nebo od kambiona obdrží sebevražedný rozkaz, může záchranný hod zopakovat a při úspěchu pro něj účinek skončí. Je-li záchranný hod cíle úspěšný nebo pro něj účinek skončí, bude vůči kambionově Běsovskému zmámení imunní 24 hodin.



## KENKU

Kenkuové jsou opeření humanoidi, kteří se toulají světem jako vandráci, které žene chameťost. Umí dokonale napodobit jakýkoliv zvuk, který slyší.

**Padlá hejna.** Kenkuové nosí nepřiléhavé pláště, roucha a hadry. Tyto oděvy pokrývají hebké, hladké peří na jejich tělech a zahalují jejich holé ruce a nohy. Když jdou, zlehka našlapují na spáry uzpůsobené pro uchycení ve větvích stromů a pro uchvacení kořisti sletem z nebe. Pohybují se tiše jako vítr, aby nepřitahovali pozornost na svou hanebnou podobu.

Kenkuové mvali kdysi vítr v křídlech, objímali větrnou oblohu a zpívali sladkým jazykem ptáků. Sloužili pánovi, jehož totožnost si dnes již nevybavují. Prahli po třpytivých cetkách v jeho domácnosti a toužili mluvit, aby mohli ostatní přemluvit a vylákat z nich poklady. Ze svazku v knihovně svého pána ukradli tajemství řeči a přestrojili se do hader, aby žebrali o pěkné věci. Když jejich pán zjistil jejich chameťost, odnal jim za trest křídla, aby je donutil žebrat navěky.

**Pantomimická řec.** Kenkuové umí napodobit jakýkoliv zvuk, který slyší. Kenku prosící o peníze může udělat zvuk o sebe cinkajících mincí a kenku poukazující na rušné tržiště může udělat kakofonii vykřikujících prodavačů, štěkajících psů, becících ovcí a ječících pouličních rošťáků. Když napodobují hlasy, mohou jen opakovat slova a fráze, které slyšeli, ne vytvářet nové věty. Rozmlouvat s kenkuem znamená sledovat napodbované zvuky a téměř nesmyslné verše.

Kenkuové spolu mluví téměř stejným způsobem. Protože jsou zběhlí v interpretaci svých pohledů a gest, tak zvuky, které vydávají pro sdělování složitých myšlenek či emocí, mohou být strohé. Skupiny kenkuů si vytváří tajné kódy. Například zamňoukání kočky může být tajným kódem pro „Připravte se na útok!“ nebo „Prochejte o život!“

Jejich talent pro napodobování se vztahuje i na psaní a zločinecké organizace často zaměstnávají kenku, aby faloval dokumenty. Když kenku spáchá zločin, může zfalšovat důkaz vedoucí k jinému tvorovi.

**Teskníci po křídlech.** Všichni kenkuové teskní po schopnosti létat, a proto tresty, které si vzájemně vyměřují, často zahrnují falešná křídla, například těžká dřevěná křídla nošená jako znamení hanby. Poslední, tragickou připomínkou křídel, jež kdysi měli, je, že kenkuové provádí popravy svržením odsouzeneců z vysokých budov nebo útesů.

## KENKU

Střední humanoid (kenku), chaoticky neutrální

Obranné číslo 13

Životy 13 (3k8)  
Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Dovednosti Klamání +4, Nenápadnost +5, Vnímání +2

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky rozumí auranštině a obecné řeči, ale mluví jen skrz použití svého rysu Napodobení

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Útočník ze zálohy.** V prvním kole boje má kenku výhodu k hodům na útok proti jakémukoliv tvorovi, kterého překvapil.

**Napodobení.** Kenku umí napodobit jakýkoliv zvuk, který někdy slyšel, včetně hlasů. Tvor, který slyší napodobený zvuk, dokáže rozpoznat, že jde o napodobení, úspěšným ověřením Moudrosti (Vhledu) se SO 14.

### AKCE

**Krátký meč.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

**Krátký luk.** Útok na dálku zbraní: +5 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

K

KENKU

„Pokud zaslechnes pláčící dítě v uličce, běž na druhou stranu. To ti radím.“  
– ENDROT KHAG, KAPRÁL MĚSTSKÉ HLÍDKY  
v HLBINĚ



## KENTAUR

*Velká obluda, neutrální dobro*

Obranné číslo 12

Životy 45 (6k10 + 12)

Rychlosť 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)

Dovednosti Atletika +6, Přežití +3, Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky elfština, sylvánština

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Zteč.** Pokud se kentaur pohne aspoň o 6 sáhů přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne píkou, cíl utrpí dodatečné bodné zranění 10 (3k6).

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Kentaur zaútočí dvakrát: jednou píkou a jednou kopyty, nebo dvakrát dlouhým lukem.

**Píka.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 9 (1k10 + 4).

**Kopyta.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 11 (2k6 + 4).

**Dlouhý luk.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostrel 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2).

## KENTAUR

Kentauři, samotářští poutníci a věšti z divočiny, se vyhýbají konfliktu, ale když jsou k němu dotlačeni, bojují sveřepě. Toulají se šírou divočinou a drží se daleko od hranic, zákonů a společnosti jiných tvorů.

**Kočovníci v divočině.** Kentauř kmeny se rozprostírají po zemích s mírným až horkým podnebím, kde jim proti nevlídnému počasí stačí jen lehké kožešiny nebo naolejované kůže. Jsou to sběrači a lovci a málokdy si staví přístřešky či jen stany.

Kentauři kočují napříč kontinenty a trvá desítky let, než opětovně prochází stejným místem, takže se může stát, že neprojdou stejnou cestou po celé generace. Tyto dlouhodobé rutiny mohou vést ke konfliktu, když kentauři narazí na osady jiných tvorů, která byla vybudována podél jejich tradičních tras.

**Neochotní osadníci.** Kentaur, který neudrží tempo se zbytkem svého kmene, je zanechán napospas. Někteří takoví kentauři zmizí do divočiny a slehne se po nich zem. Ti, kteří unesou ztrátu svého kmene, se mohou usídlit mezi ostatními rasami. Pohraniční osady si cení přírodních znalostí svých kentauřích obyvatel. Mnohé takové komunity vděčí za své přežití vhledu a prozíravosti kentaura.

Navzdory své samotářské povaze kentauři obchodují s elfy a s karavanami ostatních dobrativých humanoidů, které potkávají v průběhu svého putování. Obchodník může zachránit život zraněnému nebo starému kentaurovi, který není schopen dlouhého cestování, a doprovodí ho do osady, kde kentaur může pokojně dožít své dny.



## KLAMOPARD

Tato nestvůrná šelma získala své jméno ze schopnosti klamavě přemísťovat světlo, takže se zdá, že je několik stop od své skutečné polohy. Klamopard připomíná úlisnou velkou kočku s modročernou kožešinou. O jeho nadpozemském původu ale jasně vypovídá jeho šest noh a dvě chapadla vycházející z ramen a zakončená chomáči špičatých výčnělků. Klamopardovy oči svítí hroznou zlomyslností, která přetrvává dokonce i po smrti.

**Původ u Nešťastného dvora.** Klamopardi se celé věky potulovali šerými zeměmi Vílí divočiny, dokud nebyli zajati a vycvičeni u Nešťastného dvora. Dvorní válečníci je selektivně množili, aby posílili jejich zuřivou a dravou povahu. Používali je k lovení jednorožců, pegastů a jiných úžasných kořistí. Ale netrvalo dlouho a klamopardi využitím své zlomyslné inteligence uprchli svým pánum.

Volně pobíhali a množili se ve Vílí divočině a brzy se dostali do hledáčku Šťastného dvora. Vílí lovci spolu se svými mihotavými psími společníky vyhnali tyto šelmy na okraj Vílí divočiny, kde mnozí z nich přešli do Matériální sféry. Klamopardi a mihotaví psi na sebe útočí od pohledu dodnes.

**Láska k zabíjení.** Klamopardi nezabíjejí jen kvůli hladu, ale i jako sport. Cílí na kořist, i když nejsou hladoví. Často si pro zábavu hrají se svými oběťmi, dokud nejsou připraveni je sežrat. Když klamopard zabije svou kořist pomocí svých chapadel, odtáhne mrtvolu na klidné místo, kde se může nerušeně nažrat.

Klamopardi loví sami nebo v malých smečkách, ve kterých předvádí svou dovednost v útocích ze zálohy. Samotný klamopard zaútočí a pak se stáhne a naláká kořist do hustě zalesněné oblasti, kde čekají členové jeho smečky. Smečky klamopardů loví poblíž obchodních cest. Pamatují si četnost a časový rozvrh pravidelných karavan a pomocí útoků ze zálohy tyto karavany oškubávají.

### KLAMOPARD

Velká obluda, zákonné зло

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 85 (10k10 + 30)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky —

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Vyhnutí se.** Je-li klamopard vystaven účinku, který mu umožňuje, aby pomocí záchranného hodu utrpěl jen poloviční zranění, tak místo toho neutrpí žádné zranění, když v záchraně uspěje, nebo utrpí jen poloviční zranění, když neuspěje.

**Rozostření.** Klamopard promítá magickou iluzi, že se zdá, že stojí poblíž své skutečné polohy, což způsobuje, že hody na útok proti němu mají nevýhodu. Je-li zasažen útokem, tento rys se přeruší do konce jeho příštího tahu. Tento rys se také přeruší, zatímco je klamopard neschopný nebo má rychlosť 0.

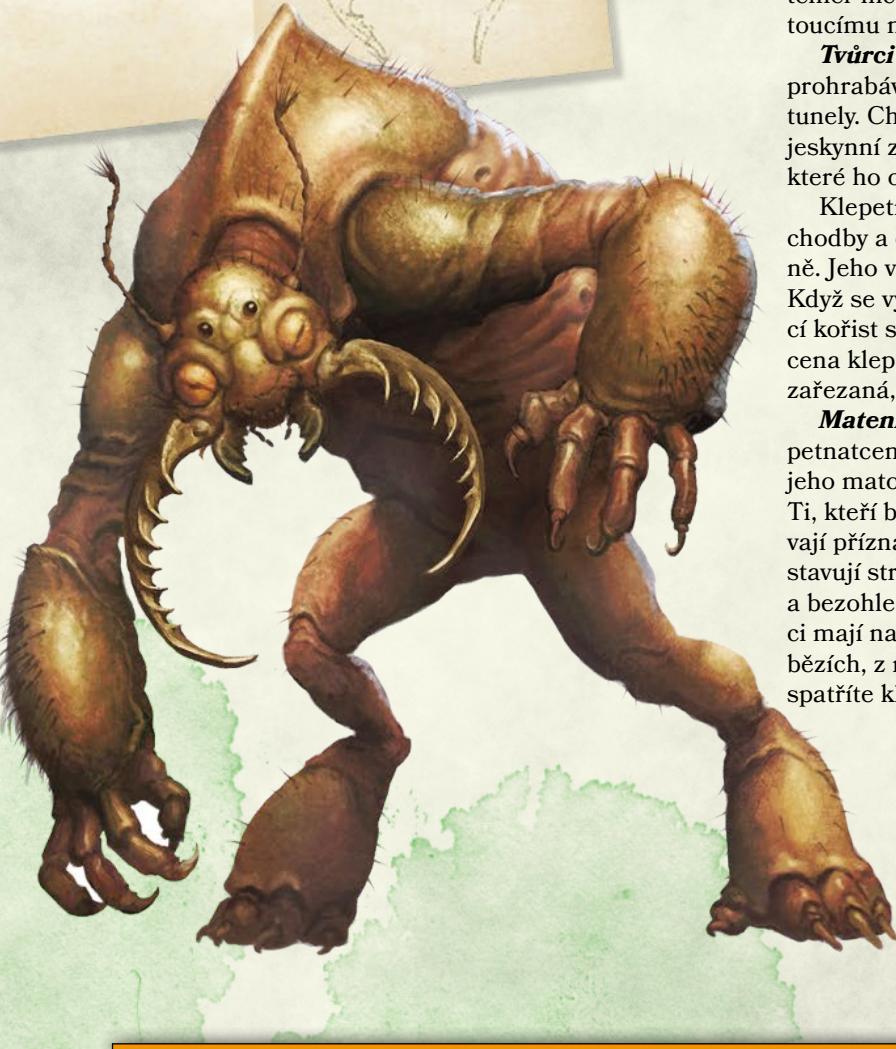
### AKCE

**Vícenásobný útok.** Klamopard zaútočí dvakrát chapadlem.

**Chapadlo.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 7 (1k6 + 4) plus bodné zranění 3 (1k6).

**Cenění strážci a mazlící.** Inteligentní zlí tvorové mají klamopardy v oblibě jako mazlící, ale klamopard vstoupí do takového svazku, jen když se mu to jeví prospěšné. Klamopard může strážit pokladnici nebo být osobním strážcem prominentního jedince.

„ZHROUTILA SE STĚNA. TO JE  
TO POSLEDNÍ, CO SÍ PAMÁ-  
TUJÍ.“  
— PŘEŽIVŠÍ POPISUJÍCÍ  
KLEPETNATCŮV ÚTOK



## KLEPETNATEC

Velká obluda, chaotické zlo

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 93 (11k10 + 33)

Rychlosť 6 sáhů, hrabání 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	10 (+0)	10 (+0)

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, citlivost na otřesy 12 sáhů,  
pasivní Vnímání 10

**Jazyky** klepetnatština

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Matoucí pohled.** Když tvor začne svůj tah do 6 sáhů od klepetnatce a vidí klepetnatcovy oči, klepetnatec ho může magicky donutit hodit si záchranný hod na Charisma se SO 15, pokud klepetnatec není neschopný.

Když tvor neuspěje, nemůže provádět reakce do začátku svého příštího tahu a hodem k8 určí, co bude dělat během

## KLEPETNATEC

Klepetnatec, odporný postrach z hlubin země, se při hledání potravy prohrabává do jeskynních komplexů, podzemí a osad Temných říší. Ti, kteří mají to štěstí a přežijí útok klepetnatce, si z incidentu nepamatují téměř nic důležitého kvůli klepetnatcově pohledu matoucímu mysl.

**Tvárci křivolakých chodeb.** Klepetnatci se umí prohrabávat pevnou skálou a vytvářet na své pouti nové tunely. Chitin jejich těla tvrdý jako železo dokáže ustát jeskynní závaly, zhroucení tunelu a padající balvany, které ho obvykle provází.

Klepetnatec se zahrabává do stěny jeskyně nebo chodby a číhá na tvory, kteří prochází na opačné straně. Jeho vousovitá tykadla cítí jakýkoliv okolní pohyb. Když se vyřítí ve sprše hlíny a kamení, jeho nic netušící kořist se otočí na přicházející hrozbu — a je uchválena klepetnatcovýma ohromujícíma očima. Stojí jako zařezaná, zatímco jeho kusadla sklapnou.

**Matení myslí.** Mnoho přeživších, co se střetlo s klepetnatcem, si na útok vzpomíná jen matně, protože jeho matoucí pohled jim plete vzpomínky na událost. Ti, kteří bojovali s klepetnatelem a zabili ho, rozpoznávají příznaky. Pro ostatní obyvatele Temných říší představují strašidelné příběhy o zmizelých průzkumnících a bezohledném ničení neznámého nepřítele. Klepetnatci mají nadpřirozené role v těchto nervy drásajících příbězích, z nichž mnohé sdělují stejné varování: jakmile spatříte klepetnatce, je na útek už příliš pozdě.

tohoto tahu. 1 až 4, tvor neudělá nic. 5 či 6, tvor neprovede žádnou akci, ale použije veškerý svůj pohyb k pohybu náhodným směrem. 7 či 8, tvor zaútočí jednou na blízko proti náhodně určenému tvorovi, nebo neudělá nic, pokud není nikdo v dosahu.

Pokud tvor není překvapený, může odvrátit svůj zrak, aby se vyhnul záchrannému hodu na začátku svého tahu. Udělá-li to, nevidí klepetnatec do začátku svého příštího tahu, kdy může opět odvracet svůj zrak. Podívá-li se mezi tím na klepetnatce, musí si okamžitě hodit záchranný hod.

**Tunelář.** Klepetnatec se umí prohrabávat pevnou skálou svou poloviční rychlosťí hrabání a zanechávat za sebou 1 sáh široký a 8 stop vysoký tunel.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Klepetnatec zaútočí třikrát: dvakrát drápy a jednou celistmi.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 9 (1k8 + 5).

**Celisti.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 14 (2k8 + 5).

# KOBOLDI

Koboldi jsou zbabělí plazovití humanoidi, kteří uctívají zlé draky jako polobohy a slouží jim jako poskoci a patolízalové. Koboldi obývají dračí doupata, když mohou, ale obyčejně zamořují jeskyně a shromažďují poklady a cetky na své vlastní mrňavé hromádky.

**Síla v počtu.** Koboldi se rodí z vajíček. Rychle dospívají a mohou žít, aby byli víc než sto let starými „velkými šarkany“. Avšak mnozí koboldi zahynou dříve, než se dožijí první dekády. Jsou fyzicky slabí, a tak jsou snadnou kořistí pro predátory. Tato bezbrannost je nutí se spolčovat. Početní převahou umí vyhrát souboje s mocnějšími protivníky, ale obvykle s masivními ztrátami na své straně.

**Tuneláři a stavitele.** Svou fyzickou nejapnost dohání koboldi svou důmyslností na tvorbu pastí a tunelování. Jejich doupata se skládají z nízkých tunelů, skrz něž se snadno pohybují, ale které překáží větším humanoidům. Koboldi také prospikovávají svá doupata pastmi. Nejzákeřnější koboldí pasti využívají přírodní nástrahy a jiné tvory. Nástražný drát může být napojen na pružinovou past, která vystřelí hliněné hrnce naplněné maso žeroucím zeleným hlenem, nebo na větřelce vrhne bedny jedovatých obřích stonožek.

**Ztracený bůh.** Kromě toho, že ctí draky, uctívají nižšího boha jménem Kurtulmak. Legendy vypráví, jak Kurtulmak sloužil jako Tiamatin vazal v Devíti peklech, dokud Garl Zlatatřpyt, bůh gnómů, neukradl cetku z hromadného pokladu Dračí královny. Tiamat vyslala Kurtulmaka, aby cetku získal zpět, ale Garl Zlatatřpyt si z něj vystřelil: způsobil sesuv zeminy a navěky uvěznil koboldího boha v podzemním bludišti. Z tohoto důvodu koboldi nesnáší gnómy a jakýkoliv druh šprýmů. Kurtulmakovi nejoddanější uctívači se

rozhodli, že najdou a osvobodí svého ztraceného boha z bludišťového vězení.

**Okřídení koboldi.** Někteří koboldi se rodí s kožnatými křídly a umí létat. Jsou známí jako *urdové*, rádi číhají na vysokých římsách a shazují na procházející balvany. Ačkoliv křídla urdů se považují za dar od Tiamat, Dračí královny, bezkřídlí koboldi urdům závidí jejich dar a nevychází s urdy dobře.



## KOBOLD

Malý humanoid (kobold), zákonné zlo

Obranné číslo 12

Životy 5 (2k6 – 2)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 8

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je kobold ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření 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 spogenec, jenž není neschopný.

### AKCE

**Dýka.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

**Prak.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k4 + 2).

## OKŘÍDLENÝ KOBOLD

Malý humanoid (kobold), zákonné zlo

Obranné číslo 13

Životy 7 (3k6 – 3)

Rychlosť 6 sáhů, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
7 (-2)	16 (+3)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 8

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 ověření 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 spogenec, jenž není neschopný.

### AKCE

**Dýka.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k4 + 3).

**Upuštěný balvan.** Útok na dálku zbraní: +5 k zásahu, jeden cíl přímo pod koboldem. Zásah: Drtivé zranění 6 (1k6 + 3).



## KOKATRICE

Malá obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo 11

Životy 27 (6k6 + 6)

Rychlosť 4 sáhy, létání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	5 (-3)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky —

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 3 (1k4 + 1) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11 proti magickému zkamenění. Když tvor neuspěje, začne kamenět a je zadržený. Na konci svého příštího tahu musí záchranný hod zopakovat. Při úspěchu účinek skončí. Při neúspěchu tvor zkamení na 24 hodin.

## KOKATRICE

Kokatrice vypadá jako šeredný hybrid ještěra, ptáka a netopýra a je nechvalně proslulá svou schopností měnit maso na kámen. Strava těchto všežravců se skládá z bobulí, ořechů, květin a drobných zvířátek, například hmyzu, myší a žab — včetně, které mohou spolknout celé. Nebyly byl hrozbou ničemu jinému, pokud by nereagovaly zuřivě a horečně i na tu nejmenší známku ohrožení. Kokatrice nalétává do tváře každé hrozby a u toho vřeští, šíleně mrská svými křídly a klove. I to nejmenší škrábnutí z kokatricina klovnutí může přivodit zhoubu, když oběť kvůli svému zranění pomalu zkamení.



## KOSTĚJ

Střední nemrtvý, jakékoliv zlé přesvědčení

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 135 (18k8 + 54)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Záchranné hody Odl +10, Int +12, Mdr +9

Dovednosti Historie +12, Mystika +19, Vhled +9, Vnímání +9

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 pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 19

Jazyky obecná řeč plus až pět dalších jazyků

Nebezpečnost 21 (33 000 ZK)

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li kostěj v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

**Omlazení.** Zničený kostěj, který má škapulíř, získá nové tělo za 1k10 dní, obnoví si všechny životy a stane se znova aktivní. Nové tělo se objeví do 1 sáhu od škapulíře.

**Sesilání kouzel.** Kostěj je sesilatelem kouzel 18. úrovně. Jeho sesilací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 20, útočná oprava kouzla je +12). Kostěj má připravena následující kouzelnická kouzla:

- Triky (libovolně): *kejkle, mágova ruka, mrazivý paprsek*  
1. úroveň (4 pozice): *hromová vlha, magická střela, najdi magii, štíť*  
2. úroveň (3 pozice): *Melfuv kyselinový šíp, neviditelnost, odhal myšlenky, zrcadlový obraz*  
3. úroveň (3 pozice): *ohnivá koule, oživ mrtvého, protikouzlo, rozptyl magii*  
4. úroveň (3 pozice): *dimenzionální dveře, hniloba*  
5. úroveň (3 pozice): *oblač smrti, sledování*  
6. úroveň (1 pozice): *koule nezranitelnosti, rozklad*  
7. úroveň (1 pozice): *prst smrti, přesun sferami*  
8. úroveň (1 pozice): *podrob nestvůru, slovo moci „ochrom“*  
9. úroveň (1 pozice): *slovo moci „zabij“*

**Odolání vůči odvracení.** Kostěj má výhodu k záchranným hodům proti účinkům, které odvrací nemrtvé.

### AKCE

**Paralyzující dotyk.** Útok na blízko kouzlem: +12 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Chladné zranění 10 (3k6). Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 18, jinak bude paralyzovaný 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Kostěj 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. Kostěj si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Trik.** Kostěj může seslat trik.

**Paralyzující dotyk (stojí 2 akce).** Kostěj použije Paralyzující dotyk.

**Děsivý pohled (stojí 2 akce).** Kostěj upře svůj pohled na jednoho tvora, kterého vidí do 2 sáhů od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 18 proti této magii, jinak se vystraší na 1 minutu. Vystrašený cíl 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 kostějově Děsivému pohledu 24 hodin.

**Poškodživot (stojí 3 akce).** Každý tvor, který není nemrtvý a je do 4 sáhů od kostěje, si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 18 proti této magii. Když tvor neuспěje, utrpí nekrotické zranění 21 (6k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

# KOSTĚJ

Kostějové jsou pozůstatky velkých kouzelníků, kteří přijali nemrtvost jako prostředek, jak přetrvat. Šíří svou vlastní moc za každou cenu a nemají zájem o záležitosti živých, pokud se tyto záležitosti nekříží s jejich vlastními. Intrikaří a jsou šílení. Touží po dávno zapomenutých znalostech a nejstrašnějších tajemstvích. Protože nad nimi nevisí stín smrti, mohou sprádat plány, jejichž uskutečnění zabere roky, desetiletí či staletí.

Kostěj je vyzáblý, kostlivý humanoid s odumřelým masem, které se táhne těsně po jeho kostech. Jeho oči dávno podlehly rozkladu, ale v prázdných důlích hoří světelné body. Zpravidla je oděn do rozpadajících se zbytků zdobeného oblečení a nosí obnošené a plynutím času zašlé šperky.

**Tajemství nemrtvosti.** Žádný kouzelník si nezvolí cestu kostěje z rozmaru a proces proměny v kostěje je přísně střežené tajemství. Kouzelník, který se chce stát kostějem, si to musí dohodnout s běsem, zlým bohem nebo jinou zkaženou bytostí. Mnozí se obrací na Orkuše, Démonického knížete nemrtvosti, jehož moc stvořila nespočet kostějů. Ale ti, kdo ovládají tvorbu kostěje, vždy za svou znalost požadují věrnost a službu.

Kostěj se stvoří pomocí mystického rituálu, který uvězní kouzelníkovu duši do škapulíře. To přiváže duši se smrtelnému světu a zamezí ji odcestovat po smrti do Vnějších sfér. Škapulíř je tradičně amulet ve tvaru malé krabičky, ale může mít podobu jakéhokoliv předmětu, který obsahuje vnitřní prostor, do něhož se stříbrem namalují mystické znaky jmenování, vazby, nesmrtelnosti a černé magie.

Když je škapulíř připravený, budoucí kostěj vypije lektvar přeměny — hnusný jedový odvar smíšený s krví vnímajícího tvora, jehož duše je obětovaná ve škapulíři. Kouzelník padne mrtvý a poté povstane jako kostěj, neboť jeho duše je vtažena do škapulíře, kde spočívá navěky.

**Duševní oběti.** Kostěj musí pravidelně krmit škapulíř dušemi, aby udržel magii, která uchovává jeho tělo a vědomí. To dělá pomocí kouzla *uvěznení*. Místo aby si kostěj zvolil jednu z normálních možností kouzla, použije kouzlo k magickému lapení těla a duše cíle do škapulíře. Škapulíř musí být ve stejně sféře existence jako kostěj, aby kouzlo fungovalo. Kostějův škapulíř pojme jen jednoho tvora najednou a *rozptyl magii* se slaný na škapulíř jako kouzlo 9. úrovně osvobodí tvora uvězneného uvnitř. Tvor uvěznený ve škapulíři 24 hodin je pozřen a zcela zničen a nic kromě božského zásahu ho nemůže obživnout.

Kostěj, kterému se nepodaří nebo zapomene udržovat své tělo obětováním duší, se začne fyzicky rozpadat, až se nakonec může stát polokostějem.

**Smrt a navrácení.** Když se kostějovo tělo poničí kvůli nehodě nebo útoku, kostějova vůle a mysl z něj vyjde a zůstane jen neživá mrtvola. Během několika dní se vedle kostějova škapulíře zhmotní nové tělo, které vyroste ze svítícího kouče, jenž vychází ze zařízení. Poněvadž zničení škapulíře představuje možnost věčné smrti, kostěj obvykle uchovává svůj škapulíř na skrytém a dobře střeženém místě.

Zničit kostějův škapulíř není vůbec snadný úkol a často vyžaduje zvláštní rituál, předmět nebo zbraň.

Každý škapulíř je jedinečný a objevení klíče k jeho zničení může být samo o sobě úkolem dobrodružství.

**Osamělá existence.** Čas od času může kostěj na jistou dobu upustit od své soustředěné honby za mocí a zajímat se o svět kolem sebe. Zpravidla když mu nějaká velká událost připomene život, který kdysi vedl. Jinak žije v izolaci a setkává se pouze s tvory, jejichž služba mu pomáhá zajistit bezpečnost jeho doupěte.

Někteří kostějové se nazývají svými bývalými jmény, místo aby přijali přezdívku jako Černá ruka nebo Zapomenutý král.

**Sběratelé magie.** Kostějové sbírají kouzla a kouzelné předměty. Kromě svého repertoáru kouzel má kostěj přístup k lektvarům, svitkům, knihovnám s knihami kouzel, jedné či dvou hůlkám a nejspíš jedné nebo dvěma berlám. Nerozpakuje se použít tyto poklady, kdykoliv je jeho doupě cílem útoku.

**Nemrtvá povaha.** Kostěj nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

## KOSTĚJOVO DOUPĚ

Kostěj zpravidla pobývá v obydlí, které měl rád v životě, jako je například osamělá věž, strašidelná zřícenina či akademie černé magie. Případně někteří kostějové si staví tajné hrobky plné mocných strážců a pastí.

Vše, co se týká kostějova doupěte, odráží jeho bystrou mysl a zlomyslnou lstitost, včetně magie a obyčejných pastí, které ho zabezpečují. Ve stinných zákoutích číhají nemrtví, výtvory a svázaní démoni, připravení zničit ty, kteří se opováží vyrušit kostějovu práci.

Kostěj, se kterým se družina střetne v doupěti, má nebezpečnost 22 (41 000 ZK).

## AKCE DOUPĚTE

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

- Kostěj si hodí k8 a obnoví si pozici kouzel dané úrovně či nižší. Nemá-li utracené pozice kouzel dané úrovně ani nižší, nic se nestane.
- Kostěj zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Od kostěje k cíli se natáhne jiskřící provaz negativní energie. Kdykoliv kostěj utrpí zranění, cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 18. Když neuspěje, kostěj utrpí poloviční zranění (zaokrouhleno dolů) a cíl utrpí zbývající zranění. Tento provaz vydrží do iniciativy 20 v příštím kole, nebo dokud kostěj či cíl neopustí kostějovo doupě.
- Kostěj přivolá duše tvorů, kteří zemřeli v jeho doupěti. Tyto zjevy se zhmotní a zaútočí na jednoho tvora, kterého kostěj vidí do 12 sáhů od sebe. Cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 18. Když neuspěje, utrpí nekrotické zranění 52 (15k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Zjevy potom zmizí.



## KOSTLIVCI

Kostlivci povstanou, když je oživí černá magie. Řídí se buď příkazy sesilatelů, kteří je povolávají z kamenných hrobek a dávných bojišť, nebo povstanou z vlastní vůle na místech proscených smrtí a ztrátou, kde je budí neklid nekromantické energie nebo přítomnost kazícího zla.

**Oživení mrtví.** Ať probudí kostlivce jakákoli zlověstná síla, jeho kosti naplní temnou vitalitou a spojí kloub ke kloubu tak, že připomínají rozebrané končetiny. Tato energie motivuje kostlivce k pohybu a zakrnělému přemýšlení, což je jen slabá napodobenina toho, jak se choval za života. Oživený kostlivec nemá žádnou spojitost se svou minulostí, i když obživnutí kostlivce kouzlem *znovuzrození* obnovuje jeho tělo a duši a vyhání nenávistného nemrtvého ducha, který se ho zmocnil.

I když většina kostlivců jsou oživené pozůstatky mrtvých lidí a jiných humanoidů, kosterní nemrtvý se dá vytvořit z kostí i jiných tvorů než humanoidů, z čehož povstala spousta děsivých a jedinečných forem.

**Poslušní služebníci.** Kostlivci oživení kouzlem jsou svázáni s vůlí svého tvůrce. Doslově plní jeho příkazy a nikdy nezpochybňují činnosti, které jim jejich pán zadal, bez ohledu na následky. Kvůli doslovné interpretaci příkazů a neochvějně poslušnosti se kostlivci špatně přizpůsobují změně podmínek. Neumí čist, mluvit, předstírat ani žádným způsobem komunikovat, kromě pokývání či zavrtání hlavou nebo ukázání prstem. Přesto jsou kostlivci schopni plnit různé relativně složité činnosti.

Kostlivec umí bojovat se zbraněmi a nosit zbroj, nabít a vystřelit z katapultu či trebuchetu, vyplhat po obléhacím žebříku, utvořit štítovou hradbu, nebo svrhnut vařící olej. Ale musí obdržet pečlivé instrukce, jak se takové činnosti plní.

I když jim chybí intelekt, který měli za života, nejsou neinteligentní. Místo aby si zranil končetiny při pokusu o výražení železných dveří, raději prve zkusí vzít za kliku. Pokud kliku dveře neotevře, bude hledat jinou cestu skrz nebo kolem překážky.

**Obvyklé chování.** Nezávislí kostlivci, kteří se dočasně nebo trvale zbaví nadvlády svého pána, někdy napodobují činnosti ze svého bývalého života. Jejich kosti opakují rutinní chování svého já, když ještě žily. Kostlivec horníka může vzít krumpáč a začít rubat do kamenných zdí. Kostlivec strážce může začít držet službu u náhodných dveří. Kostlivec draka si může lehnout na horu pokladu, zatímco kostlivec koně může okusovat trávu, kterou nemůže snít. Kostlivci šlechticů, zanechaní v tančírně, mohou pokračovat donekonečna v nedokončeném tanci.

Když se kostlivci střetnou s živými tvory, nekromantická energie, která je pohání, je donutí zabíjet, pokud jim jejich pán nepřikázal to nedělat. Útočí bez slitování a bojují do zničení, neboť kostlivci mají málo sebevědomí a ještě méně pudu sebezáchovy.

**Nemrtvá povaha.** Kostlivec nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

## KOSTLIVEC

Střední nemrtvý, zákonné zlo

Obranné číslo 13 (zbytky zbroje)

Životy 13 (2k8 + 4)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Zranitelnosti vůči zraněním drtivá

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený, únava

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky rozumí všem jazykům, které znal za života, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

## 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).



## MINOTAURÍ KOSTLIVEC

*Velký nemrtvý, zákonné zlo*

**Obranné číslo** 12 (přirozená zbroj)

**Životy** 67 (9k10 + 18)

**Rychlosť** 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

**Zranitelnosti vůči zraněním drtivá**

**Imunity vůči zraněním jedová**

**Imunity vůči stavům** otrávený, únava

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

**Jazyky** rozumí démonštině, ale neumí mluvit

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Zteč.** Pokud se kostlivec pohně aspoň o 2 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne nabodnutím na rohy, cíl utrpí dodatečné bodné zranění 9 (2k8). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 14, jinak je odtlačen až 2 sáhy a sražen k zemi.

### AKCE

**Obouruční sekera.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 17 (2k12 + 4).

**Nabodnutí na rohy.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 13 (2k8 + 4).

## KOSTLIVEC VÁLEČNÉHO KONĚ

*Velký nemrtvý, zákonné zlo*

**Obranné číslo** 13 (zbytky prsosin)

**Životy** 22 (3k10 + 6)

**Rychlosť** 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

**Zranitelnosti vůči zraněním drtivá**

**Imunity vůči zraněním jedová**

**Imunity vůči stavům** otrávený, únava

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 1/2 (100 ZK)

### AKCE

**Kopyta.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 11 (2k6 + 4).

## KOVATL

Střední nebeštan, zákonné dobro

Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)

Životy 97 (13k8 + 39)

Rychlosť 6 sáhů, létání 18 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

Záchranné hody Odl +5, Mdr +7, Cha +6

Odolání vůči zraněním zářivá

Imunity vůči zraněním psychická; bodná, drtivá a sečná  
z nemagických útoků

Smysly pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky všechny, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Kovatlová přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 14). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj vyžadují jen verbální složky:

Libovolně: *najdi magii, najdi zlo a dobro, odhal myšlenky*  
3/den každé: *azyl, nižší navrácení, ochrana před jedem, požehnání, stvoř jídlo a vodu, štít, zhoj zranění*  
1/den každé: *mocné navrácení, sen, sledování*

**Magické zbraně.** Kovatlový útoky zbraní jsou magické.

**Odstíněná mysl.** Kovatl je imunní vůči kouzlu sledování a jakémukoliv účinku, který by zjistil jeho emoce, četl mu myšlenky nebo zjistil jeho polohu.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 8 (1k6 + 5) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak se otráví na 24 hodin. Dokud toto otrávení neskončí, cíl je v bezvědomí. Jiný tvor může použít akci, aby s cílem zatrásl, a tak ho vzbudil.

**Škrčení.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden Střední či menší tvor. Zásah: Drtivé zranění 10 (2k6 + 3) a cíl je uchvácený (SO úniku je 15). Dokud toto uchvacení neskončí, cíl je zadržený a kovatl nemůže škrtit jiný cíl.

**Změna podoby.** Kovatl se magicky promění v humanoida či zvíře, jehož nebezpečnost je stejná či nižší než jeho, nebo zpět do své skutečné podoby. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby. Vybavení, které drží nebo nese, splynne s novou podobou, nebo ho nová podoba poneše (dle kovatlové volby).

V nové podobě si kovatl uchová své herní statistiky a schopnost mluvit, ale jeho OČ, druhy pohybu, Síla, Obratnost a ostatní akce se nahradí těmi z nové podoby, a získá statistiky a schopnosti (kromě schopností povolání, legendárních akcí a akcí doupěte), které má nová podoba, ale on postrádá. Má-li nová podoba útok kousnutím, kovatl může použít své kousnutí v oné podobě.



## KOVATL

Kovatlové jsou dobrotivé hadovité bytosti s velkým intelektem a vhledem. Jejich pestrobarevná křídla a galantní chování vypovídá o jejich nebeském původu.

**Božští správci.** Kovatlové byli stvořeni jako hlídači a správci dobratlivým bohem, jehož nikdo neuctívá od úsvitu času a jehož si nyní už nikdo nepamatuje kromě kovatlu samých. Většina božských nařízení daných těmto bytostem je dávno splněná nebo neúspěšná. Avšak několik kovatlu stále dohlíží na prastarou sílu a očekává naplnění proroctví, nebo zajišťují stráž dědicům tvorů, které kdysi strážili a ochraňovali. Kovatl raději zůstává skrytý, nezávisle na svém úkolu, a zjevuje se jen jako poslední možnost.

**Pravdomluvní.** Kovatl neumí lhát, ale umí zatajovat informace a odpovídat na otázky vyhýbavě. Nebo nechá ostatní dojít k nesprávným závěrům, pokud je to třeba k ochránění něčeho, k dodržení slibů, či ke skrytí tajemství o jeho existenci.

**Prastaří a nemnozí.** Kovatl vydrží celé věky bez potravy, nebo dokonce bez vzduchu, ale může zemřít na nemoc nebo stáří. Umí vycítit svůj konec sto let dopředu, ale nemá potuchy, jak k němu dojde.

Pokud kovatl již splnil, co měl udělat, přijme svůj osud. Ale pokud hrozící smrt ohrožuje splnění jeho cílů, aktivně vyhledá jiného kovatla, se kterým zplodí potomka.

Pářící rituál kovatlu je krásný a propracovaný tanec magie a světla, jenž vyústí ve vejce podobné drahotkamu, ze kterého se vylíhne nový kovatl. Rodič, který vyhledal partnera, vychová novorozeného kovatla a dá mu instrukce o jeho povinnostech, aby mohl splnit jakýkoliv úkol, který jeho rodič nedokončil.

## KRAKEN

Nesčetné věky spí pod vlnami kraken a očekává nějaké padlé znamení či volání. Suchozemští smrtelníci, kteří se plaví na otevřeném moři, zapomínají na důvody, proč se jejich předci obávali oceánu, a dokonce rasy z hlubin ignorují podivná bílá místa ve své historii, když jejich civilizace téměř zmizely poté, co se objevil chapadlový postrach.

**Monstra z legend.** Na počátku času krakeni sloužili jako divocí válečníci bohů. Když války bohů skončily, krakeni se vymanili ze své služby a nikdy je už žádné jiné bytosti nesvázaly.

Celé národy se třesou strachem, když se kraken vynoří z hlubin, a dokonce i uprostřed nejhlubších oceánů se zvedají nebo ztišují bouře podle jeho vůle. Kraken je pravěká síla, která vymazává největší úspěchy civilizace, jako by to byly hrady v písaku. Jeho devastující útoky umí zničit oceánský obchod a zastavit komunikaci mezi pobřežními městy.

Předzvěstí krakenova útoku je zlověstná tma a vodu kolem něj zbarví oblak inkoustového jedu. Když se z hlubiny rozvinou chapadla, mizí galéry a válečné lodě. Kraken zlámá jejich stěžně jako párátku a poté potopí lodě i posádky.

Před krakenovým hněvem nejsou v bezpečí ani vnitrozemští obyvatelé povrchu. Krakeni mohou dýchat vzduch stejně snadno jako vodu a někteří proplavou řekami, aby se uhnízdili ve sladkovodních jezerech, a podél své cesty ničí města a velkoměsta. Dobrodruzi vypráví o těchto nestvůrách sídlících v troskách citadel na březích jezer. Jejich chapadla jsou obtočená kolem šíkmých věží ze zvětralého kamene.

**Smrtelní nepřatelé.** Některí krakeni jsou domnělí bohové, s kulty a poskoky roztroušenými po moři a na souši. Jiní jsou spojenci Olhydry, zlé Kněžny vodního živlu, a využívají její kultisty k prosazování své vůle na souši i v moři. Kraken, který je spokojený se svými uctíváči, umí utišit rozbouřené moře a doprát svým věrným štědrý rybolov. Ale nevyzpytatelná mysl krakena to umí svým protivníkům rádně spočítat a v konečném důsledku vše zničit.

## KRAKENOVO DOUPĚ

Kraken žije v temných hlubinách, obvykle v zatopené trhlině nebo jeskyni plné usazenin, pokladů a ztrouštaných lodí.

### AKCE DOUPĚTE

Na iniciativu 20 (prohrávající všechny remízy) může kraken provést akci doupěte, která způsobí jeden z následujících účinků:

- Krakenovým doupětem se přelije silný proud. Každý tvor do 12 sáhů od krakena musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 23, jinak je odtlačen 12 sáhů od krakena. Při úspěchu je tvor odtlačen 2 sáhy od krakena.
- Tvorové ve vodě do 12 sáhů od krakena utrpí zranitelnost vůči bleskovému zranění do iniciativy 20 v přímém kole.
- Voda v krakenově doupěti se nabije elektřinou. Všichni tvorové do 24 sáhů od krakena si musí hodit



KRAKEN

záchranný hod na Odolnost se SO 23. Když tvor neuspěje, utrpí bleskové zranění 10 (3k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Region obsahující krakenovo doupě je deformovaný bezbožnou přítomností tohoto tvora, což vytvoří následující magické účinky:

- Kraken může měnit počasí dle své vůle v okruhu 6 mil od svého doupěte. Účinek je totožný s kouzlem *ovládání počasí*.
- Vodní elementálové do 6 mil od doupěte se sjednotí. Tito elementálové nemohou opustit vodu a mají hodnoty Inteligence a Charismatu 1 (-5).
- Vodní tvorové do 6 mil od doupěte, kteří mají hodnotu Inteligence 2 či nižší, jsou zmámeni krakenem a jsou agresivní vůči větřelcům v oblasti.

Když kraken umře, všechny tyto regionální účinky okamžitě pominou.

## KRAKEN

*Gigantická obluda (titán), chaotické зло*

**Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)**

**Životy 472 (27k20 + 189)**

**Rychlosť 4 sáhy, plavání 12 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
30 (+10)	11 (+0)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)

**Záchranné hody** Sil +17, Obr +7, Odl +14, Int +13, Mdr +11  
**Imunity vůči zraněním** blesková; bodná, drtivá a sečná

z nemagických útoků

**Imunity vůči stavům** paralyzovaný, vystrašený

**Smysly** pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 14

**Jazyky** rozumí démonštině, dýbelštině, nebesštině a prvotřině, ale neumí mluvit, telepatie 24 sáhů

**Nebezpečnost** 23 (50 000 ZK)

**Obojživelník.** Kraken může dýchat vzduch a vodu.

**Volnost.** Kraken ignoruje těžký terén a magické účinky nemohou snížit jeho rychlosť ani mu způsobit zadržení. Může utratit 1 sáhу pohybu, aby unikl z nemagického zadržení nebo uchvácení.

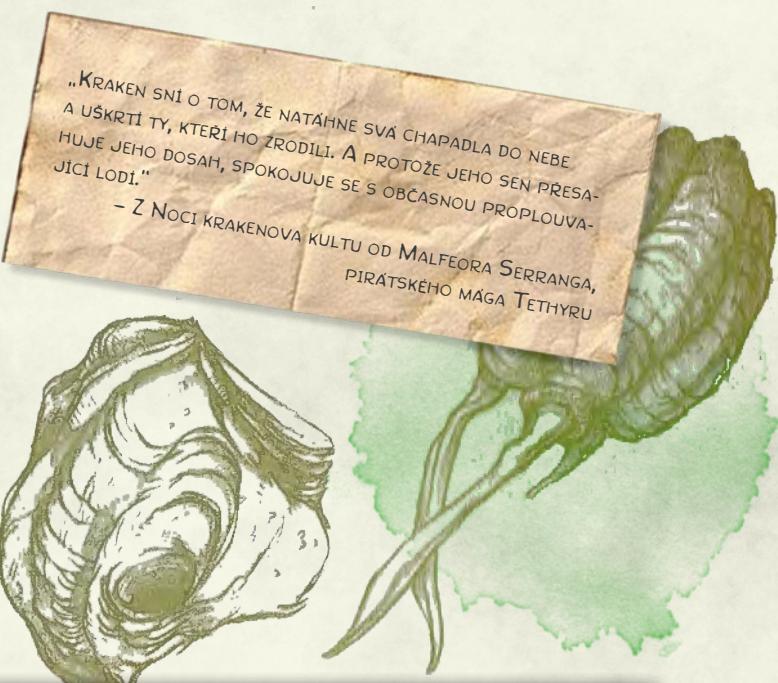
**Obléhací nestvůra.** Kraken způsobuje předmětům a budovám dvojnásobné poškození.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Kraken zaútočí třikrát chapadlem, z nichž každý může nahradit jedním použitím Mrštění.

**Kousnutí.** **Útok na blízko zbraní:** +17 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 23 (3k8 + 10). Je-li cílem Velký či menší tvor uchvácený krakenem, pak kraken tvora spolkne a uchvácení skončí. Zatímco je tvor spolknutý, je slepý a zadržený, má úplný kryt proti útokům a ostatním účinkům vně krakena a na začátku každého krakenova tahu utrpí kyselinové zranění 42 (12k6).

Utrpí-li kraken zranění 50 či více v jediném tahu od spolknutého tvora, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 25 na konci daného tahu, jinak vyzvrací



všechny spolknuté tvory a ti dopadnou do lehu na místo do 2 sáhů od krakena. Pokud kraken zemře, spolknutý tvor jím přestane být zadržený a může uniknout z mrtvoly použitím 3 sáhů pohybu, přičemž krakena opustí vleže.

**Chapadlo.** **Útok na blízko zbraní:** +17 k zásahu, dosah 6 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 20 (3k6 + 10) a cíl je uchvácený (SO úniku je 18). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený. Kraken má deset chapadel, z nichž každé může uchvacovat jeden cíl.

**Mrštění.** Jeden Velký či menší držený předmět nebo tvor uchvácený krakenem je vržen až 12 sáhů náhodným směrem a dopadne na zem do lehu. Narazí-li odvržený cíl do pevného povrchu, utrpí drtivé zranění 3 (1k6) za každé 2 sáhy, co byl vržen. Je-li cíl odvržen na jiného tvora, tento tvor musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 18, jinak utrpí stejné zranění a je sražen k zemi.

**Blesková bouře.** Kraken magicky vytvoří tři blesky, z nichž každý může udeřit do cíle, který kraken vidí do 24 sáhů od sebe. Cíl si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 23. Když neuspěje, utrpí bleskové zranění 22 (4k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## LEGENDÁRNÍ AKCE

Kraken 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. Kraken si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Útok chapadlem, nebo Mrštění.** Kraken zaútočí jednou chapadlem, nebo použije Mrštění.

**Blesková bouře (stojí 2 akce).** Kraken použije Bleskovou bouři.

**Inkoustový oblak (stojí 3 akce).** Když je kraken pod vodou, vyloučí inkoustový oblak o poloměru 12 sáhů. Oblak se rozšiřuje kolem rohů a jeho oblast je hustě zahalená pro ostatní tvory kromě krakena. Každý tvor kromě krakena, jenž v oblaku skončí svůj tah, si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 23. Když tvor neuspěje, utrpí jedové zranění 16 (3k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Silný proud oblak rozežene, jinak oblak zmizí na konci krakenova příštího tahu.

# KRÁPNITEC

Žraví krápnitci žijí v jeskyních a dutinách v celých Temných říších a živí se vším, co chytí a uchvátí. Krápnitec sežere jakéhokoliv tvora, od zvířat Temných říší po dobrodruhy a jejich výbavu.

Krápnitec vypadá jako stalagmit nebo stalaktit, což mu často umožňuje útočit s překvapením. Tvor se může pomalu pohybovat pomocí tisíců lepkavých bičíků pod jeho základnou. Plíží se po stěnách jeskyně po kamenných stropech, až najde nejlepší pozici, ze které zaútočí.

**Lovci Temných říší.** Krápnitec je vyvinutá, dospělá forma hrotouna, se kterým sdílí svůj skalnatý vzhled a loveckou taktiku. Krápnitec umí zůstat nehnutě dlouhé hodiny a zavřít své jediné oko, aby vypadal jako prachobýzejný skalní útvar. Tvorové, kteří se příliš přiblíží, jsou překvapení, když se otevře oko a vystřelí lepkavé úponky, aby je uchvátily. Krápnitec pak vydává strašlivé hrdelní zvuky, když navíjí své bojující oběti a přitahuje je blíž k smrtelnému kousnutí svými kamennými zuby.

Krápnitec umí strávit cokoliv, co sežere, s výjimkou platiny, drahokamů a kouzelných předmětů, které lze občas vytáhnout z tvorova předžaludku po jeho smrti. Krápnitcovy trávící šťávy jsou také hodnotné. Alchymisté je vykupují za vysokou cenu a používají je jako rozpouštědlo.

**Oslabující úponky.** Krápnitec má podél svého těla šest jader, skrz něž vystrkuje lepkavé úponky, které přichytí ke všemu, čeho se dotknou. Každý úponek vypustí vlasovité výrůstky, které proniknou do tvorova těla a podkopou jeho sílu, takže se oběť zmůže jen na slabý odpor, když ji krápnitec navíjí. Je-li úponek přeseknut či zlomen, krápnitec si vytvoří nový, který ho nahradí.



## KRÁPNITEC

*Velká obluda, neutrální zlo*

**Obranné číslo 20 (přirozená zbroj)**

**Zivoty 93 (11k10 + 33)**

**Rychlosť 2 sáhy, šplhání 2 sáhy**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	8 (-1)	17 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	6 (-2)

**Dovednosti** Nenápadnost +5, Vnímání +6

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 16

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Falešný vzhled.** Dokud krápnitec zůstává nehybný, je k nerozeznání od normálního jeskynního útvaru, například krápníku.

**Uchvacující úponky.** Krápnitec může mít až šest úponků najednou. Na každý úponek se dá zaútočit (OČ 20; 10 životů; imunita vůči jedovému a psychickému zranění). Zničení

úponku nezpůsobí krápnitci žádné zranění, a ten může v příštím tahu vysunout nahrazený úponek. Úponek se dá i zlomit, pokud tvor provede akci a uspěje v ověření Síly se SO 15 proti němu.

**Pavoučí šplh.** Krápnitec umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Krápnitec zaútočí čtyřikrát úponkem, použije Navinutí a jednou zaútočí kousnutím.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 22 (4k8 + 4).

**Úponek.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 10 sáhů, jeden tvor. Zásah: Cíl je uchvácený (SO úniku je 15). Dokud uchvácení neskončí, cíl je zadržený a má nevýhodu k ověřením Síly a k záchranným hodům na Sílu a krápnitec nemůže použít stejný úponek proti jinému cíli.

**Navinutí.** Krápnitec přitáhne každého tvora, kterého uchvacuje, až o 5 sáhů k sobě.

## KUO-TOOVÉ

Kuo-toové jsou degenerovaní rybovití humanoidé, kteří kdysi obývali souše a ostrovy povrchového světa. Lidé a jim podobní dávno vyhnali kuo-toy pod zem, kde přebývali v šílenství a věčné noci. Kuo-toové již nestřípí denní světlo.

**Šílení otroci.** Na vrcholu illitydí říše mozkožrouti chytali kuo-toy po tisících a nutili je do poddanství. Kuo-toové byli prostí tvorové, kteří nikdy nebyli schopni snést tísňivou mentální sílu, jež proti nim mozkožrouti použili. Když je mozkožrouti opustili, dlouhodobé psychické podmanění dohnalo kuo-toy k šílenství.

Jejich mozky se nenapravitelně pochroumaly. Kuo-toové přijali náboženskou horlivost a vymysleli si bohy, aby je ochraňovali před hrozbami. Nejpozoruhodnějšími z těchto hrozeb jsou drowové, kteří si zotročili kuo-toy od pohledu ode dne, kdy se tyto dvě rasy poprvé setkaly.

**Tvárci bohů.** Kuo-toové uctívají bohy, které si sami choře vymysleli, ale pokud dost kuo-toů věří, že je daný bůh skutečný, energie jejich kolektivního podvědomí může způsobit, že se onen bůh zjeví jako fyzická bytost. Podoba kuo-toovského boha záleží na inspiraci svého božského obrazu, ale obvykle je náhodná a nesmyslná.

Jedním z nejuctívanějších kuo-toovských bohů je Blibdúlpúlpa, Matka moře, která má podobu lidské ženy s račí hlavou, račími klepety a článkovitým krunýrem pokryvajícím její ramena. Blibdúlpúlpa byla nejspíš vymyšlena kuo-toou, který rozbité lidské soše přidal končetiny a hlavu koryše. V náhlé bázni z jeho práce pak nazval výslednou podobu bohem.

Kuo-toové, kteří se střetnou s aboletem, ho na jednou začnou uctívat jako boha. Jejich šílenství jim zaslepí fakt, že abolet je jen využívá ke svým vlastním hanebným cílům.

**Teokratictí vládci.** Kuo-toovští arcikněží jsou obklopeni fanatickými vyznavači jejich víry. Arcikněz kuo-toovské domény vyžaduje, aby všichni jeho podřízení uctívali konkrétního boha. Arciknězova šílená víra v jeho boha je tak horlivá, že prokazuje schopnosti veleklerika. Arcikněz může také propůjčit kouzla svým oddaným poskokům zvaným práskači. Jeden či více z těchto práskačů jsou i arciknězovy děti a jejich hlavní role v kuo-toovské společnosti je boj na život a na smrt o převzetí trůnu, když arcikněz zemře. Pokud se

### VARIANTA: KUO-TOOVSKÝ DOZORCE

Kuo-toovský dozorce má nebezpečnost 3 (700 ZK). Má stejné statistiky jako kuo-toovský práskač, až na to, že si přičítá opravu Moudrosti ke svému Obrannému číslu (OČ 13), nemá rys Sesílání kouzel a místo práskačových možností akce má následující možnosti akce.

**Vícenásobný útok.** Kuo-toa zaútočí jednou kousnutím a dvakrát úderem bez zbraně.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

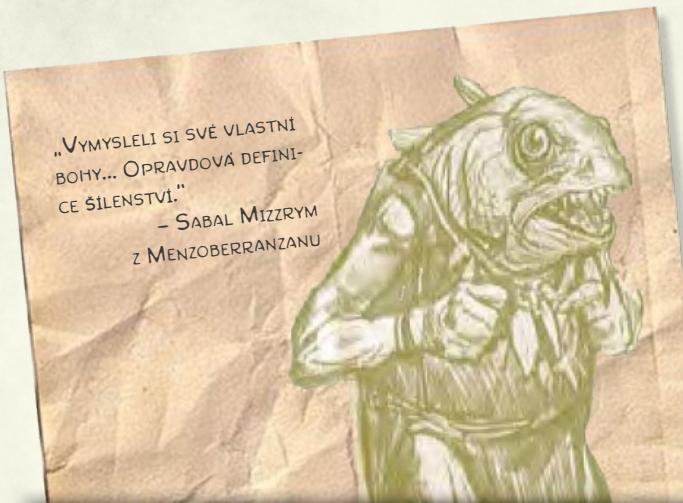
**Úder beze zbraně.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 5 (1k6 + 2) plus bleskové zranění 3 (1k6) a cíl nemůže provádět reakce do konce kuo-toova příštího tahu.

arciknězovi práskač znelíbí, může ho zbavit schopnosti sesílat kouzla, ne-li dokonce života.

Arciknězovy předpisy vynucují dozorci, oddaní kuo-toové, kteří jednají jako arciknězovy oči a uši. Dozorci jsou smrtící válečníci v boji tváří v tvář a nižší kuo-toové se jich obávají.

**Kuo-toovská výbava.** Mnohé zbraně kuo-toů jsou navrženy tak, aby místo zabíjení odchytávaly. Běžné jsou sítě, i když někteří mají klešťové berly (taky zvané lapače), které mají nepřátele chytit a znehýbnit. Kuo-toovští válečníci také natrají své štíty lepivou hmotou, která zachytává příchozí zbraně.

Kuo-toové obecně nemají rádi na svém kluzkém těle váhu zbroje a spoléhají na to, že je ochrání jejich přirozeně pryžová kůže. Ale rádi nosí šperky vyrobené z kostí zdechlin, škeblí, perel, drahokamů a kusů kůry.



## KUO-TOA

Střední humanoid (kuo-toa), neutrální зло

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj, štít)

Životy 18 (4k8)

Rychlosť 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Dovednosti Vnímání +4

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky temnobecná řeč

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Obojživelník.** Kuo-toa může dýchat vzduch a vodu.

**Nadpozemské vnímání.** Kuo-toa vnímá přítomnost každého tvora, který je neviditelný nebo v Éterické sféře a do 6 sáhů od něj. Umí přesně určit polohu takového tvora, který se pohybuje.

**Kluzký.** Kuo-toa má výhodu k ověřením vlastnosti a záchranným hodům pro únik z uchvácení.

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je kuo-toa ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověřením Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.



## AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 3 (1k4 + 1).

**Kopí.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 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.

**Síť.** Útok na dálku zbraní: +3 k zásahu, dostřel 1/3 sáhy, jeden Velký či menší tvor. Zásah: Tvor je zadržený. Tvor může použít svou akci k hodu na ověření Síly se SO 10, aby osvobodil sebe či jiného tvora v síti, přičemž uspěje-li, účinek skončí. Způsobení sečného zranění 5 sítí (OČ 10) ji zničí a osvobodí cíl, aniž by tím došlo k jeho zranění.

## REAKCE

**Lepkavý štít.** Když tvor mine kuo-toou útokem na blízko zbraní, kuo-toa použije svůj lepkavý štít, aby jím chytí zbraň. Útočník musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 11, jinak se zbraň přilepí ke kuo-toovu štitu. Pokud držitel zbraně zbraň nepustí nebo ji nemůže pustit, je uchvácený, zatímco je zbraň přilepená. Když je zbraň přilepená, nelze jí používat. Tvor může vyprostit zbraň pomocí akce, když v ní uspěje v hodu na ověření Síly se SO 11.



## KUO-TOOVSKÝ ARCIKNĚZ

Střední humanoid (kuo-toa), neutrální zlo

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Zivoty 97 (13k8 + 39)

Rychlosť 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

Dovednosti Náboženství +6, Vnímání +9

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 19

Jazyky temnobecná řeč

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

**Obojživelník.** Kuo-toa může dýchat vzduch a vodu.

**Nadpozemské vnímání.** Kuo-toa vnímá přítomnost každého tvora, který je neviditelný nebo v Éterické sféře a do 6 sáhů od něj. Umí přesně určit polohu takového tvora, který se pohybuje.

**Kluzký.** Kuo-toa má výhodu k ověřením vlastnosti a záchranným hodům pro únik z uchvácení.

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je kuo-toa ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověřením Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

**Sesílání kouzel.** Kuo-toa je sesilatel kouzel 10. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Kuo-toa má připravena následující klerická kouzla:

- Triky (libovolně): boží dohled, divotvorství, posvátný plamen
- 1. úroveň (4 pozice): azyl, najdi magii, štít víry
- 2. úroveň (3 pozice): duchovní zbraň, znehybní osobu
- 3. úroveň (3 pozice): jazyky, přízrační strážci
- 4. úroveň (3 pozice): ovládání vody, věštění
- 5. úroveň (2 pozice): hromadné zhojení zranění, sledování

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Kuo-toa zaútočí dvakrát útokem na blízko.

**Žezlo.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 6 (1k6 + 3) plus bleskové zranění 14 (4k6).

**Úder beze zbraně.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 5 (1k4 + 3).

## KUO-TOOVSKÝ PRÁSKAČ

Střední humanoid (kuo-toa), neutrální zlo

Obranné číslo 11 (přirozená zbroj)

Zivoty 65 (10k8 + 20)

Rychlosť 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Dovednosti Náboženství +4, Vnímání +6

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 16

Jazyky temnobecná řeč

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Obojživelník.** Kuo-toa může dýchat vzduch a vodu.

**Nadpozemské vnímání.** Kuo-toa vnímá přítomnost každého tvora, který je neviditelný nebo v Éterické sféře a do 6 sáhů od něj. Umí přesně určit polohu takového tvora, který se pohybuje.

**Kluzký.** Kuo-toa má výhodu k ověřením vlastnosti a záchranným hodům pro únik z uchvácení.

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je kuo-toa ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

**Sesílání kouzel.** Kuo-toa je sesilatel kouzel 2. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Kuo-toa má připravena následující klerická kouzla:

- Triky (libovolně): druidovství, posvátný plamen
- 1. úroveň (3 pozice): štít víry, zhoubá

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Kuo-toa zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou klešťovou berlou.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

**Klešťová berla.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2). Je-li cílem Střední či menší tvor, je uchvácený (SO úniku je 14). Dokud toto uchvácení neskončí, kuo-toa nemůže použít svou klešťovou berlu na jiný cíl.

# KYKLOP

Kyklopové jsou jednoocí obři, kteří se skrovňě protloukají životem v divočině. Jsou od přírody izolačionisté. Vyhýbají se kontaktu s ostatními rasami a snaží ze odehnat cizince ve svém teritoriu.

**Nenáboženští.** Legendy praví, že kyklopové jsou zplození jednoho z bohů obrů, ale tito tvorové jen pramálo dbají nějakých božstev. Nevidí téměř žádný užitek v modlitbě a nemají rádi rituály, které vnímají jako složité a jsou jim cizí. Ale kyklop, který získá přímý prospěch z jistého místa božské moci, nebo který je ohrožen nadpřirozenou silou či bytostí, mu bude vzdávat hold, dokud prospěch nebo ohrožení trvá.

**Jednodušší.** I když jsou kyklopové docela inteligenční, žijí prostým, samotářským životem a chovají stáda zvířat na jídlo. Zpravidla bydlí sami nebo v malých rodinách, v jeskyních, zříceninách nebo hrubých stavbách z neotesaného kamene, které si staví sami. V noci má kyklop stádo zvířat u sebe. Uzavře vchod do svého domova balvany a má z něj i chlév.

Kyklop bydlí do dne cesty od jiných kyklopů, takže se mohou setkávat a obchodovat zboží nebo si hledat družku. Zbraně a pomůcky si vyrábí ze dřeva a kamene, ale když najdou kov, použijí ho. I když kyklopové umí gigantsky, nepříšou a mluví jen málo. K domluvě mezi sebou používají vrčení a gesta.

K obchodování kyklopové nepoužívají peníze, ale cení si zlata, škeblí a jiných třpytivých a pestrobarevných předmětů jako šperků. Kyklop může nosit náhrdelník s páry a stříbrnými mincemi, ale i s cínovými poháry, příbory a jinými kusy poničeného kovu.

**Pošetili.** Kyklopové nejsou žádní velcí myslitelé a strategové. Učí se pomalu a lpí na svých tradičních způsobech. Inovace se jim zdá obtížná. I když kvůli své velikosti a síle představují v boji strašlivou hrozbu, chytří protivníci je mohou často přechytračit.

Kyklopové se dají zastrašit zjevnými ukázkami magie. S magií nemají moc zkušeností a černokněžníka, klerika či jiného sesilatele si mohou snadno splést s mocnou božskou postavou. Ale kvůli své hrdosti reagují pomstychtivým, krvežíznivým násilím, když zjistí, že ten tvor, kterého považovali za „boha“, je obyčejný smrtelník.



## KYKLOP

Obrovský obr, chaoticky neutrální

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 138 (12k12 + 60)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

**Smysly pasivní** Vnímání 8

**Jazyky** gigantština

**Nebezpečnost** 6 (2 300 ZK)

**Chabé prostorové vnímání.** Kyklop má nevýhodu k hodům na útok proti cíli, který je dál než 6 sáhů od něj.

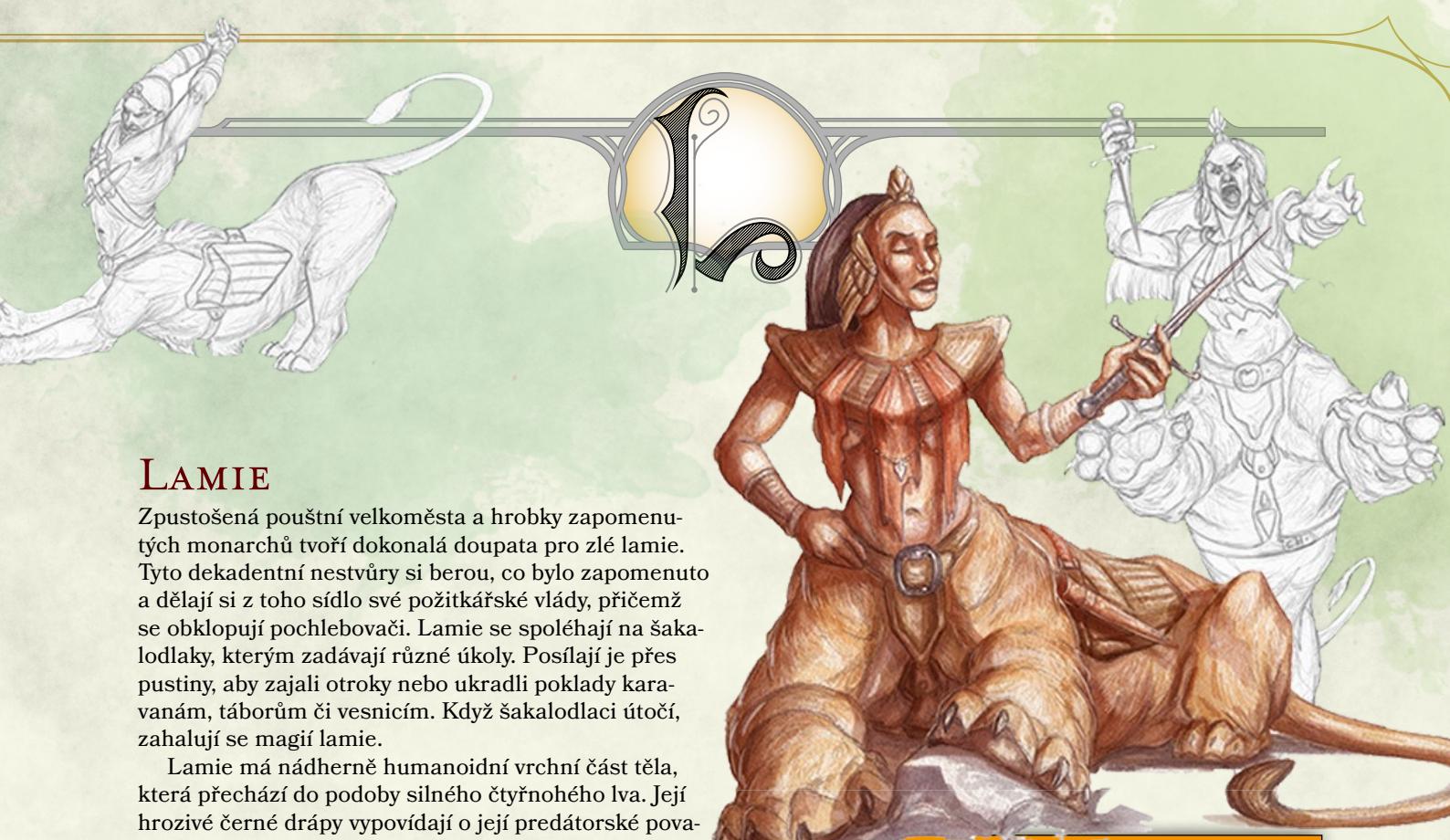
### AKCE

**Vícenásobný útok.** Kyklop zaútočí dvakrát těžkým kyjem.

**Těžký kyj.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 19 (3k8 + 6).

**Balvan.** Útok na dálku zbraní: +9 k zásahu, dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 28 (4k10 + 6).





## LAMIE

Zpustošená pouštní velkoměsta a hrobky zapomenutých monarchů tvoří dokonalá doupata pro zlé lamie. Tyto dekadentní nestvůry si berou, co bylo zapomenuto a dělají si z toho sídlo své požitkářské vlády, přičemž se obklopují pochlebovači. Lamie se spoléhají na šakalodlaky, kterým zadávají různé úkoly. Posílají je přes pustiny, aby zajali otroky nebo ukradli poklady karavanám, táborům či vesnicím. Když šakalodlaci útočí, zahalují se magíí lamie.

Lamie má nádherně humanoidní vrchní část těla, která přechází do podoby silného čtyřnohého lva. Její hrozivé černé drápy vypovídají o její predátorské povaze, stejně jako její hlad po mučení a mase humanoidů.

**Tyraň z potěšení.** Lamie si vyzdobují svá útočiště ozdobami ukradenými procházejícím karavanám a pak je ještě víc zvýrazňují pomocí magie, kdy iluzí maskují rozklad. Dech beroucí zahrady, jemně zdobená apartmá a početní otroci vypadají v doupěti divně vzhledem k jeho odlehlosti a zborcenosti.

Lamie oslabuje myslí nepřátel pomocí opojného dotyku a dělá je náchylnější na její očarovací kouzla a zotročení. Ti, kteří jsou okouzleni kouzlem úkol, se staví proti sobě v propracovaných soutěžích pro lamii, nebo obveselení.

**Pyšní predátoři.** Lamie se stále horlivě snaží získat větší bohatství a více otroků. K sledování svého panství používá vodní tůň či zrcadlo ve spojení s kouzlem sledování. Tuto schopnost používá k dohlížení na obchodní trasy a blízké osady, nebo k vyhledání předmětů a tvorů, ve kterých má zálibení.

Lamie milerády vyhledávají dobrodruhy s čistým srdcem, aby je svedly a zkazily ke zlu, a vychutnávají si zánik jejich ctnosti. Pomocí magie vábí potenciální oběti do svých doupat a spoléhají na iluzi a své poddané, že chytnou nešťastné protivníky. Lamie si však nade vše cení krásy a sítě. Vězeň, kterého ocení jako nedostatečného, se stane hlavním chodem strašlivé hostiny, nebo je propuštěn, aby zemřel při bloudění pustinami.

Pokud lamie mají otroky, se kterými mohou čelit svým nepřátelům, bojují jen okrajově a mohou-li, tak protivníka svádí pomocí magie. Lamie, která je zatlačena do boje na blízko, se v něm nikdy dlouho nezdrží. Pomocí svých drápů a dýky rve maso na kusy a pak uteče pryč do bezpečí.

**Graz'ztovi poskoci.** Démonický pán Graz'zt tvoří lamie ze svých smrtelných služebníků a uděluje jim ne-smrtelnost na oplátku za ohromnou sílu a přísahu věrnosti. Graz'zt občas pověřuje lamie, aby hlídaly místa, která jsou pro něj důležitá, ale lamie v jeho službách zůstávají svobodné, aby šířily své зло, jak se jim hodí.

## LAMIE

*Velká obluda, chaotické zlo*

**Obranné číslo** 13 (přirozená zbroj)

**Životy** 97 (13k10 + 26)

**Rychlosť** 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

**Dovednosti** Klamání +7, Nenápadnost +3, Vhled +4

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

**Jazyky** démonština, obecná řeč

**Nebezpečnost** 4 (1 100 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Lamiina přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 13). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují žádné surovinné složky:

Libovolně: *přestrojení* (jakákoliv humanoidní podoba), *velký obraz*

3/den každé: *sledování*, *sugesce*, *zmam osobu*, *zrcadlový obraz*

1/den: *úkol*

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Lamie zaútočí dvakrát: jednou drápy a jednou dýkou, nebo Opojným dotykem.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 14 (2k10 + 3).

**Dýka.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k4 + 3).

**Opojný dotyk.** Útok na blízko kouzlem: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Cíl je magicky proklet na 1 hodinu. Dokud kletba neskončí, cíl má nevýhodu k záchranným hodům na Moudrost a všechna ověření vlastností.

# LÍTICE

Když padne noc, nešťastní cestovatelé slyší slabé nářky opuštěného mrtvého. Tou žalostnou duší je lítice, zlomyslný tvor stvořený z duše elfky.

Lítice se zjevuje v podobě světlíkujícího průhledného přeludu, který vzdáleně připomíná ji samotnou, když byla ještě naživu. Její obličeji je zahalen divokou změtí vlasů, její tělo je oděno do tenkých hadrů, které se kolem ní třepotají a vanou.

**Božský hněv.** Lítice jsou nemrtvé pozůstatky elfek, které, ač obdařeny velkou krásou, nedokázaly využít svůj dar k obveselení světa. Místo toho využívaly svou krásu ke kažení a ovládání ostatních. Elfky trpící prokletím lítice nezažívají žádnou radost. V přítomnosti živých pocitují jen úzkost. Jak si kletba vybírá svou daň, jejich mysl a těla se rozkládají, dokud smrt nedokončí jejich přeměnu v nemrtvé nestvůry.

**Žalostné pouto.** Lítice se navždy upoutá k mísce svého skonu a není schopna cestovat dál než pět mil od něj. Je nucena znova prožívat každý okamžik svého života s dokonalým vybavováním si vzpomínek, ale neustále odmítá přijmout zodpovědnost za svou zkázu.

**Krásní chamevíci.** Marnivost, která dala vzniknout kletbě lítice, přetrvala do nemrtvosti. Tito tvorové prahnou po krásných předmětech: jemných špercích, obrazech, sochách a jiných uměleckých předmětech. Stejně tak se lítici hnusí jakýkoliv zrcadlový povrch, neboť nestrpí pohled na ohavnost své vlastní existence. Jediný letmý pohled na sebe sama stačí na to, aby se lítice rozlítala.

**Nemrtvá povaha.** Lítice nepotřebuje dýchat, jíst, pit ani spát.



## LÍTICE

Střední nemrtvý, chaotické zlo

Obranné číslo 12

Životy 58 (13k8)

Rychlosť 0 sáhů, létání 8 sáhů (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Záchranné hody Mdr +2, Cha +5

**Odolání vůči zraněním** blesková, hromová, kyselinová, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** chladná, jedová, nekrotická

**Imunity vůči stavům** ležící, otrávená, paralyzovaná, uchvácená, únava, vystrašená, zadržená, zkamenělá, zmámená

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** elfština, obecná řeč

**Nebezpečnost** 4 (1 100 ZK)

**Odhalení života.** Lítice magicky vnímá přítomnost tvorů, kteří nejsou nemrtví ani výtvory a jsou do 5 mil od ní. Ví, jakým směrem obecně jsou, ale nezná jejich přesné polohy.

**Nehmotný pohyb.** Lítice se může pohybovat skrz ostatní tvory a objekty, jako by byli těžký terén. Pokud skončí svůj tah v objektu, utrpí silové zranění 5 (1k10).

### AKCE

**Hnilobný dotyk.** Útok na blízko kouzlem: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Nekrotické zranění 12 (3k6 + 2).

**Děsivý vzhled.** Každý tvor, který není nemrtvý, je do 12 sáhů od lítice a vidí ji, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 13, jinak se vystraší na 1 minutu. Vystrašený cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu, s nevhodou, pokud má lítici ve výhledu, a při úspěchu pro něj účinek skončí. Pokud cíl uspěje v záchranném hodu, nebo pro něj účinek skončí, bude imunní vůči Děsivému vzhledu lítice 24 hodin.

**Kvílení (1/den).** Lítice žalostně zakvílí, pokud není ve slunečním světle. Toto kvílení nijak neúčinkuje na nemrtvé a výtvory. Všichni ostatní tvorové do 6 sáhů od lítice, kteří ji slyší, si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 13. Když tvor neuspěje, klesnou mu životy na 0. Když tvor uspěje, utrpí psychické zranění 10 (3k6).

## LYKANTROPOVÉ

Lykantropie, jedna z nejdávnějších a nejobávanějších kleteb ze všech, dokáže přeměnit i toho nejcivilizovanějšího humanoida v plenící zvíře. Tvor prokletý lykantropí vypadá ve své přirozené humanoidní podobě jako obvykle. Avšak postupem času mnozí lykantropové získávají rysy, které připomínají jejich zvířecí podobu. V oné zvířecí podobě lykantrop připomíná silnou verzi normálního zvířete. Při důkladné prohlídce jeho oči vyzařují slabou jiskru nepřirozené inteligence a ve tmě mohou svítit.

Zlí lykantropové se schovávají mezi normálními obyvateli a v noci povstávají ve zvířecí podobě, kdy rozsvájí teror a krveprolití, obzvlášť za úplňku. Dobří lykantropové jsou samotářští a mezi ostatními civilizovanými tvory je jim nepřijemně. Často žijí sami v divočině daleko od vesnic a měst.

**Kletba lykantropie.** Humanoidní tvor se může nakazit lykantropií poté, co ho zraní lykantrop, nebo pokud jeden či oba jeho rodiče jsou lykantropové. Kouzlo *sejme kletbu* umí odstranit kletbu lykantropie, ale toho, kdo se už jako lykantrop narodí, lze zprostít kletby jen kouzlem *přání*.

Lykantrop bud' svojí kletbou odolává, nebo ji přijme. Pokud jí odolává, uchovává si své normální přesvědčení a osobnost, zatímco je v humanoidní podobě. Žije svůj život jako dříve a své zuřivé zvířecí pudy si uchovává v hlubokém nitru. Ale když vyjde úplněk, kletba se stane příliš silnou, než aby se jí dalo odolat. Přemění jedince ve zvířecí podobu – nebo ve strašlivou hybridní podobu, která kombinuje zvířecí a humanoidní rysy. Když měsíce ubude, tvor může zvíře ve svém nitru opět ovládat. Události své přeměny si prokletý tvor nemusí pamatovat, zvlášť pokud si není vědom svého stavu, i když tyto vzpomínky lykantropa často straší jako krvavé sny.

Někteří jedinci nevidí smysl s kletbou zápasit a přijmou, čím jsou. Časem získají zkušenosti a naučí se ovládat schopnost tvarozměny, čímž na sebe mohou brát zvířecí nebo hybridní podobu libovolně. Většina lykantropů, kteří přijmou svou zvířecí povahu, podlehnu krvežíznivosti a stanou se zlými, oportunistickými tvory, kteří se živí slabými.

## KANCODLAK

Kancodlaci jsou nevrlí a vulgární bijci. Jako humanoidi jsou zavalití a svalnatí, s krátkými, tuhými chlupy. Ve své humanoidní a hybridní podobě používají těžké zbraně, zatímco v hybridní či zvířecí podobě mají ničivý útok svými kly, kterými párou a rozšiřují svou kletbu. Kancodlak nedělá žádný rozdíl, koho nakazí. Líbí se

### VARIANTA: NELIDŠTÍ LYKANTROPOVÉ

Statistiky uvedené v této části předpokládají, že základním tvorem je člověk. Můžeš je ale použít i k uvedení nelidských lykantropů. Nelidskému lykantropovi přidáš hodnotnost tak, že mu umožníš si ponechat jeden či více jeho humanoidních rasových rysů. Například elfi vlkodlak může mít rys Vílí původ.

mu fakt, že čím víc jeho obětí odolává kletbě, tím zuřivější a divocejší se stanou.

Kancodlaci žijí v malých rodinných skupinách ve vzdálených lesních oblastech. Staví si chatrné boudy, nebo bydlí v jeskyních. Jsou nedůvěřiví vůči cizincům, ale občas uzavírají spojenectví s orky.

## KRYSDLAK

Krysdlači jsou lstitiví lykantropové s úskočnou, lakovou osobností. V humanoidní podobě jsou šlachovití a nervózní, s tenkými chlupy a těkavýma očima. V humanoidní a hybridní podobě upřednostňují lehké zbraně a přepadávání ze zálohy než boj ve smečce. I když krysdlač umí škaredě kousnout ve své krysí podobě, používá tuto podobu hlavně pro nenápadný průnik a únik než boj.

Krysdlači klan funguje velmi podobně jako zlodějský cech a předávají svou kletbu jen těm, kdo se chtějí do klanu přidat. Krysdlači, kteří jsou prokleti nešťastnou náhodou nebo se vymknou kontrole klanu, jsou rychle uloveni a zabiti.

Krysdlači klany se nalézají napříč městskou civilizací. Často sídlí ve sklepeních a katakombách. Běžně se vyskytují v kanálech pod hlavními městy a berou tyto podzemní oblasti za svá loviště. Mezi krysdlačy běžně žijí krysy a obří krysy.

## MEDVĚDOLAK

Medvědolaci jsou mocní lykantropové, kteří jsou schopni tlumit svou nestvůrnou povahu a zapuzovat své násilnické pudy. V humanoidní podobě jsou velcí, svalnatí a pokrytí chlupy stejné barvy jako srst jejich medvědí podoby. Medvědolak je od přírody samotář. Bojí se, co by se mohlo stát nevinným tvorům kolem něj, když ho přemůže jeho zvěřecí povaha.

Když se medvědolak přemění, naroste do enormní velikosti a mláti kolem sebe zbraněmi nebo drápy. Bojuje s medvědí zuřivostí, i když i ve své zvěřecí podobě se vyhýbá kousání, aby nepředal svou kletbu. Medvědolak obvykle předává lykantropii jen na vybrané společníky či učně. S novým lykantropem pak tráví čas, aby mu pomohl přijmout a ovládnout kletbu.

Medvědolaci jsou osamělí tvorové, kteří ve svém teritoriu působí jako strážci. Ochráňují zvěřata a rostliny před humanoidy i nestvůrami. Přestože většina medvědolaků má dobré přesvědčení, někteří jsou do puntíku stejně zlá jako ostatní lykantropové.

## TYGRODLAK

Tygrodlači jsou draví lovci a válečníci s nadutou a zhýkanou povahou. V humanoidní podobě jsou mrštní a hladce svalnatí. Jsou nadprůměrně vysocí a úzkostlivě upravení. Ve zvěřecí a hybridní podobě narostou do enormní velikosti, ale pokud mohou, bojují ve své noblesnější humanoidní podobě. Neradi předávají svou kletbu, protože každý nový tygrodlač znamená soutěž o teritorium a kořist.

Tygrodlači žijí v džunglích na okraji humanoidní civilizace. Za obchodem či zábavou cestují do izolovaných osad. Žijí a loví sami nebo v malých rodinných skupinách.

## VLKODLAK

Vlkodlak je divoký predátor. Ve své humanoidní podobě má zbyštěné smysly, vášnivou povahu a sklon jít polosyrové maso. Ve vlčí podobě je to hrůzostrašný predátor, ale ve své hybridní podobě je ještě mnohem hroznější — srstnaté a dobře stavěné humanoidní tělo je nahoře zakončeno žravou vlčí hlavou. Vlkodlak může v hybridní podobě držet zbraně, ale raději trhá nepřátele na kusy svými mocnými drápy a kousáním.

Většina vlkodlaků prchá z civilizovaných území nedlouho poté, co se nakazí. Ti, kteří odolávají kletbě, se bojí, co se stane, když zůstanou mezi přáteli a rodinou. Ti, kteří kletbu přijmou, se bojí odhalení a důsledků svých vražedných skutků. V divočině vlkodlaci utváří smečky, které obsahují i vlky a líté vlky.

## HRÁČSKÉ POSTAVY JAKO LYKANTROPOVÉ

Postava, která se stane lykantropem, si uchová své statistiky, kromě věcí uvedených pro konkrétní typ lykantropa. V nehumanoidní podobě postava získá lykantropovou rychlosť, imunitu vůči zraněním, rysy a akce, které nezahrnují vybavení. Postava je zdatná s lykantropovými přirozenými útoky, například kousnutím a drápy, které způsobují zranění, jak je uvedeno v lykantropových statistikách. Ve zvířecí podobě postava nemůže mluvit.

Nelykantropí humanoid zasažený útokem, jenž obnáší kletbu lykantropie, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost (SO je  $8 + \text{lykantropův zdatnostní bonus} + \text{lykantropova oprava Odolnosti}$ ), jinak se stane prokletý. Pokud postava kletbu přijme, její přesvědčení se změní na to, které je uvedeno u lykantropa. PJ může rozhodnout, že po změně přesvědčení přejde postava pod kontrolu PJ, dokud se nezprostí kletby lykantropie.

Následující informace platí pro konkrétní lykantropy.

**Kancodlak.** Postava získá Sílu 17, není-li už její hodnota vyšší, a zatímco je v kančí nebo hybridní podobě, tak i bonus  $+1$  k OČ (z přirozené zbroje). Hody na útok a zranění pro přírodní zbraně jsou založeny na Síle.

**Krysdlač.** Postava získá Obratnost 15, není-li už její hodnota vyšší. Hody na útok a zranění pro kousnutí jsou založeny na Síle, nebo Obratnosti, podle toho, co má postava vyšší.

**Medvědolak.** Postava získá Sílu 19, není-li už její hodnota vyšší, a zatímco je v medvědí nebo hybridní podobě, tak i bonus  $+1$  k OČ (z přirozené zbroje). Hody na útok a zranění pro přírodní zbraně jsou založeny na Síle.

**Tygrodlač.** Postava získá Sílu 17, není-li už její hodnota vyšší. Hody na útok a zranění pro přírodní zbraně jsou založeny na Síle. SO pro rys Strhnutí je roven  $8 + \text{zdatnostní bonus postavy} + \text{oprava Síly}$ .

**Vlkodlak.** Postava získá Sílu 15, není-li už její hodnota vyšší, a zatímco je ve vlčí nebo hybridní podobě, tak i bonus  $+1$  k OČ (z přirozené zbroje). Hody na útok a zranění pro přírodní zbraně jsou založeny na Síle.



## KANCODLAK

*Střední humanoid (člověk, tvaroměnec), neutrální zlo*

**Obranné číslo** 10 v humanoidní podobě, 11 (přirozená zbroj) v kančí nebo hybridní podobě

**Životy** 78 (12k8 + 24)

**Rychlosť** 6 sáhů (8 sáhů v kančí podobě)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (-1)

**Dovednosti** Vnímání +2

**Imunity** vůči zraněním bodná, drtivá a sečná z nemagic-kých útoků, kromě stříbrných zbraní

**Smysly** pasivní Vnímání 12

**Jazyky** obecná řeč (v kančí podobě nemůže mluvit)

**Nebezpečnost** 4 (1 100 ZK)

**Tvaroměnec.** Kancodlak se může pomocí své akce proměnit v kančího humanoidního hybrida či v kance, nebo zpět do své skutečné podoby, kterou je humanoid. Jeho statistiky, kromě jeho OČ, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

**Zteč (jen v kančí nebo hybridní podobě).** Pokud se kancodlak pohně aspoň o 3 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne svými kly, cíl utrpí dodatečné sečné zranění 7 (2k6). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 13, jinak je sražen k zemi.

**Neúprosnost (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Pokud kancodlak utrpí zranění 14 či méně, které sníží jeho životy na 0, sníží se jeho životy místo toho na 1.

### AKCE

**Vícenásobný útok (jen v humanoidní či hybridní podobě).**

Kancodlak zaútočí dvakrát, z čehož jen jednou to může být jeho kly.

**Palice (jen v humanoidní či hybridní podobě).** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 10 (2k6 + 3).

**Kly (jen v kančí nebo hybridní podobě).** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 10 (2k6 + 3). Je-li cílem humanoid, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak je proklet kancodlačí lykantropií.

## KRYSDOLAK

*Střední humanoid (člověk, tvaroměnec), zákonné zlo*

**Obranné číslo** 12

**Životy** 33 (6k8 + 6)

**Rychlosť** 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

**Dovednosti** Nenápadnost +4, Vnímání +2

**Imunity** vůči zraněním bodná, drtivá a sečná z nemagic-kých útoků, kromě stříbrných zbraní

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů (jen v krysí podobě), pasivní Vnímání 12

**Jazyky** obecná řeč (v krysí podobě nemůže mluvit)

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Tvaroměnec.** Krysodlak se může pomocí své akce proměnit v kryšího humanoidního hybrida či v obří krysu, nebo zpět do své skutečné podoby, kterou je humanoid. Jeho statistiky, kromě jeho velikosti, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zmře, navrátí se do své skutečné podoby.

**Bystrý čich.** Krysodlak má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírají o čich.

### AKCE

**Vícenásobný útok (jen v humanoidní či hybridní podobě).**

Krysodlak zaútočí dvakrát, z čehož jen jednou to může být kousnutím.

**Kousnutí (jen v krysí či hybridní podobě).** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2). Je-li cílem humanoid, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11, jinak je proklet krysoladačí lykantropií.

**Krátký meč (jen v humanoidní či hybridní podobě).** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

**Ruční kuše (jen v humanoidní či hybridní podobě).** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).



## MEDVĚDOLAK

*Střední humanoid (člověk, tvaroměnec), neutrální dobro*

**Obranné číslo** 10 v humanoidní podobě, 11 (přirozená zbroj) v medvědí nebo hybridní podobě

**Životy** 135 (18k8 + 54)

**Rychlosť** 6 sáhů (8 sáhů, šplhání 6 sáhů v medvědí či hybridní podobě)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

**Dovednosti** Vnímání +7

**Imunity vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemagic-kých útoků, kromě stříbrných zbraní

**Smysly** pasivní Vnímání 17

**Jazyky** obecná řeč (v medvědí podobě nemůže mluvit)

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Tvaroměnec.** Medvědolak se může pomocí své akce proměnit ve Velkého medvědohumanoidního hybrida či ve Velkého medvěda, nebo zpět do své skutečné podoby, kterou je humanoid. Jeho statistiky, kromě jeho velikosti

a OČ, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

**Bystrý čich.** Medvědolak má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** V medvědí podobě medvědolak zaútočí dvakrát kousnutím. V humanoidní podobě zaútočí dvakrát obouruční sekera. V hybridní podobě může zaútočit jako medvěd, nebo humanoid.

**Kousnutí (jen v medvědí či hybridní podobě).** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 15 (2k10 + 4). Je-li cílem humanoid, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 14, jinak je proklet medvědolačí lykantropií.

**Drápy (jen v medvědí či hybridní podobě).** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 13 (2k8 + 4).

**Obouruční sekera (jen v humanoidní či hybridní podobě).** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 10 (1k12 + 4).



## TYGRODLAK

*Střední humanoid (člověk, tvaroměnec), neutrální*

**Obranné číslo 12**

**Životy 120 (16k8 + 48)**

**Rychlosť 6 sáhů (8 sáhů tygří podobě)**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

**Dovednosti** Nenápadnost +4, Vnímání +5

**Imunity vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemagic-kých útoků, kromě stříbrných zbraní

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 15

**Jazyky** obecná řeč (v tygří podobě nemůže mluvit)

**Nebezpečnost** 4 (1 100 ZK)

**Tvaroměnec.** Tygrodjak se může pomocí své akce proměnit v tygřího humanoidního hybrida či v tygra, nebo zpět do své skutečné podoby, kterou je humanoid. Jeho statistiky, kromě jeho velikosti, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

**Bystrý sluch a čich.** Tygrodjak má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opřaje o sluch nebo čich.

**Strhnutí (jen v tygří či hybridní podobě).** Pohně-li se tygrodjak aspoň 3 sáhy přímo k cíli a pak ho zasáhne drápy ve stejném tahu, cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 14, jinak je sražen k zemi. Je-li cíl sražen k zemi, tygrodjak na něj může jednou zaútočit kousnutím jako bonusovou akci.

### AKCE

**Vícenásobný útok (jen v humanoidní či hybridní podobě).**

V humanoidní podobě tygrodjak zaútočí buď dvakrát scimitarem, nebo dvakrát dlouhým lukem. V hybridní podobě může zaútočit jako humanoid, nebo dvakrát drápy.

**Kousnutí (jen v tygří či hybridní podobě).** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (1k10 + 3). Je-li cílem humanoid, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak je proklet tygrodlačí lykantropií.

**Drápy (jen v tygří či hybridní podobě).** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 7 (1k8 + 3).

**Scimitar (jen v humanoidní či hybridní podobě).** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k6 + 3).

**Dlouhý luk (jen v humanoidní či hybridní podobě).** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostrel 30/120 sáhů, jeden cíl.

Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2).



„Družina ČERNÉHO MĚSÍCE – TO BYVALI DOBRODRUZI ODDANI RISI. TEĎ SE TOULAJÍ PO LESÍCH JAKO VLKODLACI. KRAL SLÍBL LÉNA, TITULY A ZLATO TOMU, KDO Z NICH DOKÁŽE SEJMOUT ONU KLETBU. JA ALE O TAKOVÉ ODŘENY NESTOJÍM.“

– TRNOVEC, ELFÍ DRUID

## VLKODLAK

Střední humanoid (člověk, tvaroměnec), chaotické зло

Obranné číslo 11 v humanoidní podobě, 12 (přirozená zbroj) ve vlčí nebo hybridní podobě

**Životy** 58 (9k8 + 18)

**Rychlosť** 6 sáhů (8 sáhů ve vlčí podobě)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

**Dovednosti** Nenápadnost +3, Vnímání +4

**Imunity** vůči zraněním bodná, drtivá a sečná z nemagic-kých útoků, kromě stříbrných zbraní

**Smysly** pasivní Vnímání 14

**Jazyky** obecná řeč (ve vlčí podobě nemůže mluvit)

**Nebezpečnost** 3 (700 ZK)

**Tvaroměnec.** Vlkodlak se může pomocí své akce proměnit ve vlčího humanoidního hybrida či ve vlka, nebo zpět do své skutečné podoby, kterou je humanoid. Jeho statistiky, kromě jeho OČ, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

**Bystrý sluch a čich.** Vlkodlak má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo čich.

### Akce

**Vícenásobný útok** (jen v humanoidní či hybridní podobě).

Vlkodlak zaútočí dvakrát: buď dvakrát kopím (v humanoidní podobě), nebo jednou kousnutím a jednou drápy (v hybridní podobě).

**Kousnutí** (jen ve vlčí či hybridní podobě). Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2). Je-li cílem humanoid, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak je proklet vlkodlačí lykantropií.

**Drápy** (jen v hybridní podobě). Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Sečné zranění 7 (2k4 + 2).

**Kopí** (jen v humanoidní podobě). Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2), nebo bodné zranění 6 (1k8 + 2), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce.



## MAGMAR

Rozšklebený, zlomyslný magmar připomíná podsadičho humanoida vyřezaného z černé lávové skořápky. Dokonce i když zrovna neplane a nesálá horko jako táborač, z jeho póravité kůže tryskají malé proudy ohně.

**Přivolání žháří.** Magmarí jsou ohnivé elementální duše spoutané do fyzické podoby pomocí magie a v Materiální sféře se vyskytují, jen když je někdo přivolá. V hořlavých předmětech vidí palivo pro velký požár a jen magická kontrola jejich přivolávačů jim zamezuje v tom, aby zapálili vše, čeho se dotknou. Díky svému sklonu k požáru a zmatku jsou ideální pro šíření chaosu a destrukce. Horda magmarů přivolávaná uvnitř hradu ho může během pár minut přeměnit v hořící skořápku.

**Ohnivá zkáza.** Ačkoliv je magmarův oheň silný, jeho tvrdá lávová skořápka zabránuje, aby okamžitě zapálil vše, s čím přijde o styku. Avšak magmarové jsou rozmarní a nepředvídatelní jako oheň v nich. Navíc jako prostí elementální tvorové nedabají na zranění, která tvorům Materiální sféry způsobuje jejich rodny živel.

Pokud má magmar během služby svému pánovi možnost, vyhledává oblasti s velkým žárem, jako jsou lesní požáry nebo bublající láva aktivní sopky. Jindy magmar neodolatelně tryská oheň ze svých konečků prstů a vychutnává si zapalování předmětů.

## MAGMAR

*Malý elementál, chaoticky neutrální*

**Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)**

**Životy 9 (2k6 + 2)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

**Odolání vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** ohnivá

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** ignanština

**Nebezpečnost** 1/2 (100 ZK)

**Smrtící výbuch.** Když magmar zemře, vybuchne ohněm a lávou. Každý tvor do 2 sáhů od něj si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 11. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 7 (2k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Zápalné předměty v oblasti, které nikdo nedrží ani nenese, vzplanou.

**Zápalné svícení.** Magmar může vzplanout nebo uhasit své plameny jako bonusovou akci. Když magmar hoří, osvítí jasným světlem okruh o poloměru 2 sáhy a slabým světlem další 2 sáhy.

### AKCE

**Dotyk.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Ohnivé zranění 10 (2k6 + 3). Je-li cílem tvor nebo hořlavý předmět, tak vzplane. Dokud někdo neprovede akci k uhašení ohně, cíl utrpí ohnivé zranění 3 (1k6) na konci každého svého tahu.



„MANTIKORY MILUJÍ CHUŤ LIDSKÉHO MASA. PROTO NA SVÝCH VÝLETECH PO HORÁCH CESTUJÍ VŽDY S LIDSKÝMI STRÁŽEMI.“  
— MARTHOK ULDARR,  
TRPASLÍČÍ OBCHODNÍK S MĚDÍ

## MANTIKORA

Velká obluda, zákonné zlo

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 68 (8k10 + 24)

Rychlosť 6 sáhů, létání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky obecná řeč

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Dorůstání ocasních trnů.** Mantikora má dvacet čtyři ocasní trny. Použité trny jí dorostou, když si důkladně odpočine.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Mantikora zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy, nebo třikrát ocasními trny.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k8 + 3).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k6 + 3).

**Ocasní trn.** Útok na dálku zbraní: +5 k zásahu, dostrel 20/40 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k8 + 3).

## MANTIKORA

Mantikora, nestvůra v každém smyslu slova, má neurčitě humanoidní hlavu, lví tělo a dračí křídla. Po zádech se jí táhne ježatá hříva a její dlouhý ocas je zakončen chomáčem smrtících bodlin, kterými dokáže zapíchnout kořist v úchvatném dostřelu.

**Zlí predátoři.** Mantikory jsou divocí zabijáci, kteří loví kořist široko daleko. Spolupracují, aby zabili obzvlášť velké či nebezpečné tvory, a po zabité kořisti se dělí o maso. Mantikora začíná svůj útok salvou ocasních bodlin, pak přistane a útočí drápy a kousáním. Když je pod širým nebem a stojí proti přesile, pomocí svých křídel zůstává ve vzduchu a útočí z dálky, dokud nevyčerpá své bodliny.

Mantikora není nijak zvlášť bystrá, ale má zlomyslnou povahu a umí mluvit. Při útočení osočuje své protivníky a nabízí, že je zabije rychle, pokud budou prosit o své životy. Pokud mantikora vidí, že by bylo výhodné ušetřit tvorů život, udělá to a bude požadovat poplatek nebo oběť rovnou ztrátě žrádla.

**Obludné vztahy.** Mantikory slouží zlým pánum, kteří se o ně dobře starají a pravidelně jim poskytují kořist. Mantikora může poskytovat vzdušnou podporu orčí horď nebo skurutí armádě. Nebo může sloužit jako lovecký společník vůdcí kopcových obrů, nebo střežit vstup do lamiina doupeče.

Mezi největší teritoriální soupeře mantikor patří gryfové, chiméry, perytoni a vyverny. Kromě těchto tvorů se mantikory bojí draků a vyhýbají se jim. Mantikory, které loví ve smečce, mají často výhodu většího počtu.



## MEDÚZA

Medúzy mají hadí vlasy a jsou stejně smrtící jako nádherné. Trpí nesmrtnou kletbou způsobenou svou ještěností. Číhají v tichém vyhnanství v polorozpadlých zříceninách svých bývalých životů, obklopeny zkamenělymi ostatky bývalých obdivovatelů a rádoby hrdinů.

**Nesmrtevná nádhera.** Muži a ženy, kteří touží po věčném mládí, krásce a zbožňování, se mohou modlit ke zlovolným bohům, prosit draky o pradávnou magii, nebo vyhledat mocné arcimágy, aby splnili jejich přání. Jiní činí oběti démonickým pánum či arcidáblům a nabízí za tento dar všechno. Zapomínají ale na prokletí, které ho provází. Ti, kteří uzavřou takový obchod, získají fyzickou krásu, obnovené mládí, nesmrtevnost a zbožňování od všech, kteří na ně pohlédnou, což jim dává vliv a moc, po kterých tak touží. Ale po letech žít jako polobůh mezi smrťníky musí zaplatit cenu za svou ještěnost a aroganci, a navždy se přeměnit v medúzy. Vlasy medúzy se změní v hnizdo jedovatých hadů a všichni, kteří na medúzu pohlédnou, zkamení a stanou se kamennými památníky její zkaženosti.

**Doupata medúz.** Medúzy žijí navěky v odloučení. Jsou odcizeny od okolního světa svou obludnou podobou a rozmarem. Jejich domovy postupně chárají, až

jsou jen stinnými ruinami pokrytými trny a popínavými rostlinami, prošpikovanými překážkami a skrýšemi. Ztřeštění plenetlé a dobrodruzi, kteří vstoupí, často nevědí o přítomnosti medúzy, dokud není mezi nimi.

Medúza podléhá své vlastní kletbě. Když se ještěně podívá na svůj odraz, zkamení stejně jistě jako jakýkoliv žijící smrťník. Kvůli tomu medúza ničí nebo odstraňuje všechna zrcadla a odrazivé povrchy ve svém doupěti.

## MEDÚZA

Střední obluda, chaotické zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 127 (17k8 + 51)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Dovednosti Klamání +5, Nenápadnost +5, Vhled +4, Vnímání +4

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky obecná řeč

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

**Zkameňující pohled.** Když tvor začne svůj tah do 6 sáhů od medúzy a vidí medúziny oči, medúza ho může donutit hodit si záchranný hod na Odolnost se SO 14, pokud medúza není neschopná a tvora vidí. Pokud tvor neuspěje o 5 či více, okamžitě zkamení. Jinak tvor, který jen neuспěje, začne kamenět a je zadržený. Zadržený tvor musí zopakovat záchranný hod na konci svého příštího tahu a při neúspěchu zkamení, nebo při úspěchu pro něj účinek skončí. Zkamenění trvá, dokud není osvobozen pomocí kouzla *mocné navrácení* nebo jiné magie.

Pokud tvor není překvapený, může odvrátit svůj zrak, aby se vyhnul záchrannému hodu na začátku svého tahu. Udělá-li to, nevidí medúzu do začátku svého příštího tahu, kdy může opět odvracet svůj zrak. Podívá-li se mezitím na medúzu, musí si okamžitě hodit záchranný hod.

Uvidí-li medúza svůj odraz do 12 sáhů od sebe v jasné světle, ovlivní se, kvůli svému prokletí, svým vlastním pohledem.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Medúza zaútočí buď třikrát na blízko — jednou hadími vlasy a dvakrát krátkým mečem — nebo dvakrát na dálku dlouhým lukem.

**Hadí vlasy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2) plus jedové zranění 14 (4k6).

**Krátký meč.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

**Dlouhý luk.** Útok na dálku zbraní: +5 k zásahu, dostrel 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2) plus jedové zranění 7 (2k6).

# MEFITI

Mefiti jsou vrtkaví, dáblikovití tvorové, kteří jsou doma v živelných sférách. Existují v šesti variantách, přičemž každý představuje směsici dvou živlů.

Mefiti jsou nestárnoucí šibalové, kteří se shromažďují ve velkém ve Sférách živlů a v Chaosu živlů. Také si nachází cestu do Materiální sféry, kde rádi přebývají na místech, na nichž je hojně jejich základních živlů. Například magmatický mefit je složen z ohně a země a má rád sopečná doupata, zatímco ledový mefit, který se skládá z vody a vzduchu, má rád chladná místa.

**Elementální povaha.** Mefit nepotřebuje jíst, pít ani spát.

## BAHENNÍ MEFIT

Mefiti jsou pomalí, mazlaví tvorové z vody a země. Stěžují si všem, kdo jim naslouchá, a bez ustání žadoní o pozornost a poklad.

## KOUŘOVÝ MEFIT

Kouřoví mefiti jsou hrubí, líní tvorové z ohně a vzduchu, z nichž se neustále line kouř. Málodky mluví pravdu a milerádi zesměšňují a uvádí v omyl ostatní tvory.



## BAHENNÍ MEFIT

Malý elementál, neutrální зло

Obranné číslo 11

Životy 27 (6k6 + 6)

Rychlosť 4 sáhy, létání 4 sáhy, plavání 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	7 (-2)

Dovednosti Nenápadnost +3

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky akvanština, terranština

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Smrtící výbuch.** Když mefit zemře, vybuchne lepkavým blátem. Každý Střední či menší tvor do 1 sáhu od něj musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 11, jinak je zadržený do konce svého příštího tahu.

**Falešný vzhled.** Dokud mefit zůstává nehybný, je k nerozeznání od normální kupy bahna.

## AKCE

**Pěsti.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k6 + 1).

**Bahenní dech (obnovení 6).** Mefit vychrlí mazlavé bahno na jednoho tvora do 1 sáhu od sebe. Je-li cíl Střední či menší, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 11, jinak bude zadržený 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

## KOUŘOVÝ MEFIT

Malý elementál, neutrální зло

Obranné číslo 12

Životy 22 (5k6 + 5)

Rychlosť 6 sáhů, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +2

Imunity vůči zraněním jedová, ohnivá

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky auranština, ignanština

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Smrtící výbuch.** Když mefit zemře, zanechá po sobě oblak kouře, který vyplní kouli o poloměru 1 sáh se středem na jeho místě. Koule je hustě zahalená. Vydrží 1 minutu, nebo dokud ho nerozfouká vítr.

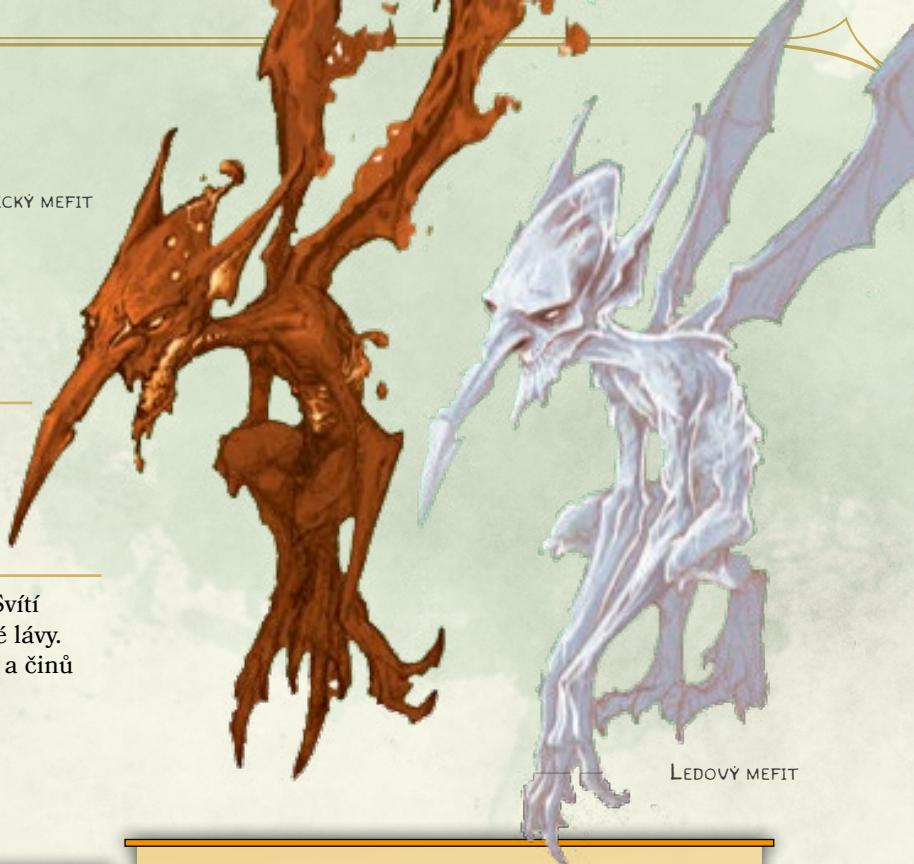
**Přirozené sesílání kouzel (1/den).** Mefit umí přirozeně sesílat kouzlo *tančící světla*, jež od něj nevyžaduje žádné surovinové složky. Jeho přirozená sesílací vlastnost je Charisma.

## AKCE

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Sečné zranění 4 (1k4 + 2).

**Škvárový dech (obnovení 6).** Mefit vydechně doutnající popel v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v dané oblasti musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 10, jinak oslepne do konce mefitova příštího tahu.

MAGMATICKÝ MEFIT



## LEDOVÝ MEFIT

Ledoví mefiti se skládají z vody a ledového vzduchu. Jsou lhostejní a chladní a převyšují všechny ostatní mefity v nelítostné krutosti.

## MAGMATICKÝ MEFIT

Magmatictí mefiti se skládají z ohně a země. Svítí matně červenou barvou, jak potí krúpěje žhavé lávy. Jsou příliš hluoupí na to, aby chápali smysl slov a činů ostatních.

### LEDOVÝ MEFIT

*Malý elementál, neutrální зло*

Obranné číslo 11

Životy 21 (6k6)

Rychlosť 6 sáhů, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Dovednosti Nenápadnost +3, Vnímání +2

Zranitelnosti vůči zraněním drtivá, ohnivá

Imunity vůči zraněním chladná, jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky akvanština, auranština

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Smrtící výbuch.** Když mefit zemře, vybuchne zubatým ledem. Každý tvor do 1 sáhu od něj si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 10. Když tvor neuspěje, utrpí sečné zranění 4 (1k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Falešný vzhled.** Dokud mefit zůstává nehybný, je k nerozeznání od normálního kusu ledu.

**Přirozené sesílání kouzel (1/den).** Mefit umí přirozeně sesílat kouzlo *oblak mlhy*, jež od něj nevyžaduje žádné surovinové složky. Jeho přirozená sesílací vlastnost je Charisma.

### AKCE

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Sečné zranění 3 (1k4 + 1) plus chladné zranění 2 (1k4).

**Ledový dech (obnovení 6).** Mefit vydechne chladný vzduch v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 10. Když tvor neuspěje, utrpí chladné zranění 5 (2k4), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

### MAGMATICKÝ MEFIT

*Malý elementál, neutrální зло*

Obranné číslo 11

Životy 22 (5k6 + 5)

Rychlosť 6 sáhů, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Dovednosti Nenápadnost +3

Zranitelnosti vůči zraněním chladná

Imunity vůči zraněním jedová, ohnivá

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky ignanština, terranština

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Smrtící výbuch.** Když mefit zemře, vybuchne lávou. Každý tvor do 1 sáhu od něj si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 11. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 7 (2k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Falešný vzhled.** Dokud mefit zůstává nehybný, je k nerozeznání od normální kupy lávy.

**Přirozené sesílání kouzel (1/den).** Mefit umí přirozeně sesílat kouzlo *rozpal kov* (SO záchrany kouzla je 10), jež od něj nevyžaduje žádné surovinové složky. Jeho přirozená sesílací vlastnost je Charisma.

### AKCE

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Sečné zranění 3 (1k4 + 1) plus ohnivé zranění 2 (1k4).

**Ohnivý dech (obnovení 6).** Mefit vydechne oheň v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 11. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 7 (2k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## PARNÍ MEFIT

Parní mefiti se skládají z ohně a vody. Syčí proudy páry a kudy projdou, zanechávají za sebou cestičku horké vody. Jsou panovační a přecitlivělí, samozvaní vládci všech mefitů.

## PRAŠNÝ MEFIT

Prašní mefiti se skládají ze vzduchu a země a přitahuje je katakomby. Smrt se jim zdá morbidně fascinující.

### VARIANTA: PŘIVOLÁVÁNÍ MEFITŮ

Některí mefiti mohou mít možnost akce, která jim umožňuje přivolat další mefity.

**Přivolej mefity (1/den).** Mefit má 25% šanci přivolat 1k4 mefitů svého druhu. Přivoláný mefit se objeví na volném místě do 12 sáhů od přivolávače, jedná jako přivolávačův spojenec a nemůže přivolat další mefity. Vydrží 1 minutu, dokud on sám či jeho přivolávač nezemře, nebo dokud ho přivolávač nezruší jako akci.



PRAŠNÝ MEFIT

PARNÍ MEFIT

## PARNÍ MEFIT

Malý elementál, neutrální zlo

Obranné číslo 10

Životy 21 (6k6)

Rychlosť 6 sáhů, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
5 (-3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Imunity vůči zraněním jedová, ohnivá

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky akvanština, ignanština

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Smrtící výbuch.** Když mefit zemře, vybuchne v oblaku páry. Každý tvor do 1 sáhu od mefta musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 10, jinak utrpí ohnivé zranění 4 (1k8).

**Přirozené sesílání kouzel (1/den).** Mefit umí přirozeně sesílat kouzlo rozmažání, jež od něj nevyžaduje žádné surovinové složky. Jeho přirozená sesílací vlastnost je Charisma.

### AKCE

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Sečné zranění 2 (1k4) plus ohnivé zranění 2 (1k4).

**Parní dech (obnovení 6).** Mefit vydechně horkou páru v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 10. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 4 (1k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## PRAŠNÝ MEFIT

Malý elementál, neutrální zlo

Obranné číslo 12

Životy 17 (5k6)

Rychlosť 6 sáhů, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
5 (-3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +2

Zranitelnosti vůči zraněním ohnivá

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky auranština, terranština

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Smrtící výbuch.** Když mefit zemře, vybuchne prachem. Každý tvor do 1 sáhu od něj musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak oslepne na 1 minutu. Slepý tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Přirozené sesílání kouzel (1/den).** Mefit umí přirozeně sesílat kouzlo spánek, jež od něj nevyžaduje žádné surovinové složky. Jeho přirozená sesílací vlastnost je Charisma.

### AKCE

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Sečné zranění 4 (1k4 + 2).

**Oslepující dech (obnovení 6).** Mefit vydechně oslepující prach v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 10, jinak oslepne na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.



## MIMIK

Střední obluda (tvaroměnec), neutrální

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 58 (9k8 + 18)

Rychlosť 3 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +5

Imunity vůči zraněním kyselinová

Imunity vůči stavům ležící

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky —

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Tvaroměnec.** Mimik se může pomocí své akce proměnit v předmět, nebo zpět do své skutečné, amorfní podoby. Jeho statistiky jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navráti se do své skutečné podoby.

**Přilnavý (jen v podobě předmětu).** Mimik přilne k čemukoliv, čeho se dotkne. Obrovský či menší tvor, který přilne k mimikovi, je jím také uchvacený (SO úniku je 13). Ověření vlastností pro únik z tohoto uchvacení mají nevhodou.

**Falešný vzhled (jen v podobě předmětu).** Dokud mimik zůstává nehybný, je k nerozeznání od normálního předmětu.

**Zápasník.** Mimik má výhodu k hodům na útok proti jakémukoliv tvorovi, kterého uchvacuje.

### AKCE

**Panožka.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 7 (1k8 + 3). Je-li mimik v podobě předmětu, cíl je podroben jeho rysu Přilnavý.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k8 + 3) plus kyselinové zranění 4 (1k8).

## MIMIK

Mimici jsou tvaroměňaví predátoři, kteří na sebe umí brát podoby neživých předmětů, díky čemuž číhají na tvory, aby jim přivodili zkázu. V jeskyních na sebe tito mazaní tvorové berou zpravidla podobu dveří či truhly. Zjistili, že takové podoby přitahují stálý proud kořisti.

**Napodobující predátoři.** Mimici umí měnit svou vnější texturu, aby připomínala dřevo, kámen a jiné základní materiály, a naučili se napodobovat vzhled předmětů, se kterými ostatní tvorové nejspíš přijdou do kontaktu. Mimik ve své změněné podobě je téměř k nerozeznání, dokud se nepřimotá do jeho dosahu potenciální kořist, načež nestvůra vypustí své panožky a zaútočí.

Když mimik změní svůj tvar, vyloučí lepidlo, které mu pomáhá uchopit kořist a zbraně, kterých se dotkne. Lepidlo se absorbuje, když mimik zaujmeme svou amorfní podobu a částečně ho používá ke svému pohybu.

**Mazaní lovci.** Mimici žijí a loví sami, ačkoliv sem tam sdílí svou potravní základnu s jinými tvory. I když většina mimiků má jen predátorskou inteligenci, u vzácné hrstky z nich se vyvinula větší chytrost a schopnost vést jednoduché rozhovory v obecné řeči nebo temnobecné řeči. Takoví mimici mohou dovolit bezpečný průchod svým územím, nebo poskytnout užitečnou informaci výměnou za jídlo.

„NEKDY JE TRUHLA PROSTĚ TRUHLA, ALE NESÁZEJ NA TO.“  
— 3. PRÁVIDO PŘEŽITÍ V JESKYNI MÝSTIKA X

# MINOTAURUS

Minotaurov řev je divošský bojový pokřik, kterého se bojí většina civilizovaných tvorů. Minotauři, zrození do smrtelné říše pomocí démonických obřadů, jsou divoci dobyvatelé a masožravci, jejichž životem je lov. Jejich hnědá nebo černá kožešina je potřísňena krví padlých nepřátel a páchnete smrtí.

**Zvíře uvnitř.** Minotauři jsou většinou osamělí masožravci, kteří bloudí labryntem klikatých jeskyní, pravěkých lesů a spletitých ulic a chodeb pustých rozvalin. Minotaurus si umí představit každou trasu, kterou by si mohl zkrátit vzdálenost od kořisti.

Pach krve, drásání masa a praskot kostí podněcuje minotaurovu touhu po krveprolití, která zaslepuje veškerý rozum a uvažování. Minotaurus v zuřivosti po krvi vezme ztečí vše, co vidí. Trká a sráží jako beranidlo a pak rozsekává padlého ve dví.

Kromě toho, že minotaurus přepadává ze zálohy tvory, kteří se zatoulají do jeho labryntu, nedodržuje téměř žádnou strategii ani taktyku. Minotauři se zřídka organizují. Nerespektují autoritu ani hierarchii a je notoricky těžké je zotročit, natož ovládat.

**Kulty Rohatého krále.** Minotauři jsou temními potomky humanoidů přeměněných rituály kultů, které odmítají útisk autorit a navrátili se do přírody. Odvedenci si tyto kulty často pletou s druidskými kruhy nebo totemovými náboženstvími, jejichž obřady zahrnují vstup do labryntu, zatímco mají na sobě obřadní svířecí masky.

V těchto ohraničených prostředích kultisté loví, zabíjí a jedí divoká zvířata, čímž uspokojují své nejzákladnější primitivní pudy. Ale nakonec jsou obětní zvířata vyměněna za humanoidní oběť — někdy za odvedence, který se snaží uniknout kultu, když se dozví jeho tajemství. Z těchto labryntů se stávají krví nasáklé jateční síně, v nichž se odráží divoštví kultistů.

Jen nejvýše postavení vůdci vědí, že tyto tajemné kulty jsou výtvory démonického pána Bafometa, Rohatého krále, jehož vrstva Propasti je gigantický labrynt. Někteří z jeho následovníků jsou horliví prosebníci, kteří prosí o sľu a moc. Jiní přichází do kultu hledat život zbavený pout autority — a místo toho jsou zbaveni své lidskosti, když je Bafomet přemění v minotaury, kteří odráží jeho vlastní divošskou podobu.

Ačkoliv minotauři začínají jako výtvory Rohatého krále, mohou se spolu množit a založit rasu Bafometových divošských dětí ve světě.



## MINOTAURUS

Velká obluda, chaotické зло

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 76 (9k10 + 27)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)

Dovednosti Vnímání +7

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 17

Jazyky démonština

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Zteč.** Pokud se minotaurus pohně aspoň o 2 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne nabodnutím na rohy cíl utrpí dodatečné bodné zranění 9 (2k8). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 14, jinak je odtlačen až 2 sáhy a sražen k zemi.

**Paměť na labrynty.** Minotaurus si umí perfektně vzpomenout na jakoukoli trasu, kterou už dřív prošel.

**Bezhlavost.** Na začátku svého tahu může minotaurus získat výhodu ke všem hodům na útok na blízko zbraní, které provede během tohoto tahu, ale hody na útok proti němu budou mít výhodu až do začátku jeho příštího tahu.

### AKCE

**Obouruční sekera.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 17 (2k12 + 4).

**Nabodnutí na rohy.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 13 (2k8 + 4).



# MODRONI

Modroni jsou bytosti absolutního zákona, které lpí na hierarchii ve stylu úlu. Obývají sféru Mechanus a dohlíží na její věčně se točící soukolí. Jejich existence je rutinou dokonalého rádu jako perfektně namazaný hodinový stroj.

**Absolutní zákon a rád.** Pod vedením svého vůdce, Prima, modroni zvyšují pořádek v multivesmíru v souladu se zákony mimo chápání smrtelných myslí. Jejich vlastní myslí jsou síťově propojeny v hierarchické pyramidě, v níž každý modron obdržuje rozkazy od nadřízených a deleguje rozkazy podřízeným. Modron plní rozkazy s naprostou poslušností, maximální výkonností a bez mravních zásad nebo ega.

Modroni nemají žádné pojetí o sobě samých, kromě toho, co je nezbytné pro plnění svých povinností. Existují jako jednotný kolektiv, rozdělený podle hodností, ale přesto se na sebe vždy odkazují kolektivně. Pro modrona není žádné „já“, pouze „my“.

**Absolutní hierarchie.** Modroni komunikují jen se svou vlastní hodností a hodnostmi těsně nad a těsně pod nimi. Modroni, kteří mají o více než jednu hodnost více či méně, jsou pro pochopení buď příliš pokročilí, nebo příliš jednodušší.

**Zuby Velkého stroje.** Je-li modron zničen, zůstane rozložený. V záblesku světla se pak přemění náhrada z nejbližší nižší hodnosti. Povýšený modron je stejným způsobem nahrazen jedním ze svých podřízených, až po nejnižší úrovni hierarchie. Tam je vytvořen nový modron samotným Primem. Výsledkem toho je, že z Velké modronské katedrály stále vychází proud modronů.

**Velký modronský pochod.** Když stroje Mechanu dokončí sedmnáct cyklů každých 289 let, Primus vyšle rozsáhlou armádu modronů do Vnějších sfér, na zdánlivě průzkumnou misi. Pochod je dlouhý a nebezpečný a do Mechanu se navrátí jen malé množství modronů.

## MONODRON

Monodron umí v jednu chvíli vykonávat jen jeden jednoduchý úkol a umí přenést jednu zprávu až čtyřicet osm slov dlouhou.

## DUODRON

Hranatí duodroni velí jednotkám monodronů a umí vykonávat až dva úkoly současně.

## TRIDRON

Tridroni mají tvar obrácených pyramid. V bitvě vedou nižší modrony.

## KVADRON

Kvadroni jsou lstitví válečníci a slouží jako artillerie a polní důstojníci v plucích modronských armád.

## PENTADRON

Pentadroni dohlíží na pracující obyvatelstvo Mechanu. Umí improvizovaně reagovat na nové situace.



### VARIANTA: ODPADLÍ MODRONI

Modronská jednotka se někdy porouchá, buď kvůli přirozenému postupnému kažení, nebo když je vystavena chaotickým silám. Odpadlí modroni nejednají podle Primových přání a nařízení, porušují zákony, neposlouchají rozkazy, a dokonce se dopouští násilí. Ostatní modroni loví takové odpadlíky.

Odpadlý modron ztrácí rys Zákonná mysl a může mít jakékoli přesvědčení kromě zákonné neutrálního. Jinak má stejné statistiky jako normální modron dané hodnosti.

## MONODRON

Střední výtvor, zákonné neutrální

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 5 (1k8 + 1)

Rychlosť 6 sáhů, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Smysly pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky modronština

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

**Zákonná mysl.** Monodrona nelze přinutit spáchat čin v rozporu s jeho povahou nebo instrukcemi.

**Rozpad.** Pokud monodron zemře, jeho tělo se rozpadne na prach a zůstanou po něm jen zbraně a to, co držel nebo měl na sobě.

### AKCE

**Dýka.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 3 (1k4 + 1).

**Oštěp.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 3 (1k6).

„KAŽDÝCH 289 LET SE CELÝ MULTIVESMÍR ZBLÁZNÍ. JAKO HODINOVÝ STROJ.“  
- KWINT BOURKORACH, SKALNÍ GNOMI DOBRODRUH



## DUODRON

Střední výtvor, zákonně neutrální

**Obranné číslo 15** (přirozená zbroj)

**Životy 11** ( $2k8 + 2$ )

**Rychlosť 6** sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

**Smysly** pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** modronština

**Nebezpečnost** 1/4 (50 ZK)

**Zákonná mysl.** Duodrona nelze přinutit spáchat čin v rozporu s jeho povahou nebo instrukcemi.

**Rozpad.** Pokud duodron zemře, jeho tělo se rozpadne na prach a zůstanou po něm jen zbraně a to, co držel nebo měl na sobě.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Duodron zaútočí buď dvakrát pěstí, nebo dvakrát oštěpem.

**Pěst.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 2 (1k4).

**Oštěp.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k6 + 1).

## TRIDRON

Střední výtvor, zákonně neutrální

**Obranné číslo 15** (přirozená zbroj)

**Životy 16** ( $3k8 + 3$ )

**Rychlosť 6** sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

**Smysly** pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** modronština

**Nebezpečnost** 1/2 (100 ZK)

**Zákonná mysl.** Tridrona nelze přinutit spáchat čin v rozporu s jeho povahou nebo instrukcemi.

**Rozpad.** Pokud tridron zemře, jeho tělo se rozpadne na prach a zůstanou po něm jen zbraně a to, co držel nebo měl na sobě.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Tridron zaútočí buď třikrát pěstí, nebo třikrát oštěpem..

**Pěst.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 3 (1k4 + 1).

**Oštěp.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k6 + 1).



## KVADRON

Střední výtvor, zákonně neutrální

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Životy 22 (4k8 + 4)

Rychlosť 6 sáhů, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Dovednosti Vnímání +2

Smysly pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky modronština

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Zákonná mysl.** Kvadrona nelze přinutit spáchat čin v rozporu s jeho povahou nebo instrukcemi.

**Rozpad.** Pokud kvadron zemře, jeho tělo se rozpadne na prach a zůstanou po něm jen zbraně a to, co držel nebo měl na sobě.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Kvadron zaútočí buď dvakrát pěstí, nebo čtyřikrát krátkým lukem.

**Pěst.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 3 (1k4 + 1).

**Krátký luk.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

## PENTADRON

Střední výtvor, zákonně neutrální

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Životy 32 (5k10 + 5)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Dovednosti Vnímání +4

Smysly pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky modronština

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Zákonná mysl.** Pentadrona nelze přinutit spáchat čin v rozporu s jeho povahou nebo instrukcemi.

**Rozpad.** Pokud pentadron zemře, jeho tělo se rozpadne na prach a zůstanou po něm jen zbraně a to, co držel nebo měl na sobě.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Pentadron zaútočí pětkrát rukou.

**Ruka.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 5 (1k6 + 2).

**Paralyzující plyn (objevení 5 – 6).** Pentadron vydechne plyn do koule 6 sáhů. Každý tvor v této oblasti 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.

# MORIAN

Moriané pobývají v pobřežních vodách, živí se rybáři, mořany a nepohrdnou ani žádným jiným jedlým tvorem, který jim zkříží cestu. Tyto divoké nestvůry unáší a požírají neopatrnou kořist. Utopená těla si odnáší zpět do svých podmořských slují, kde se jimi krmí.

**Přeměnění mořané.** Kdysi dávno jeden mořanský kmen našel na dně moře sošku Demogorgona. Nevěděl, o co jde a donesl artefakt králi. Každý, kdo se sošky dotkl, zešílel, včetně krále, který nařídil, aby byl vykonán obětní rituál k otevření brány do Propasti. Oceán se zbarvil červeně krví zabitych mořanů, ale rituál fungoval a král vedl přeživší skrz podmořskou bránu do Demogorgonovy vrstvy v Propasti. Mořané tam setrvali po generace a bojovali o své životy, než je Propast zcela pokřivila. Změnila je v mohutné, zlé obludy. Tak se zrodili první moriané.

**Pobřežní násilníci.** Kdykoliv se naskytne příležitost, Démonický kníže poše moriany zpět do Materiální sféry, aby způsobovali spoušť v oceánech. Moriané jsou násilníci a útočí na všechny menší a slabší tvory než jsou oni sami.

Moriané bydlí v podmořských jeskyních plných pokladů a trofejí, které sebrali svým obětem a z potopených lodí. Chaluhovými šňůrami svazují hnijící mrtvoly nepřátele a utopených námořníků a vyznačují jimi hranice svého teritoria.



## MORIAN

*Velká obluda, chaotické зло*

**Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)**

**Životy 45 (6k10 + 12)**

**Rychlosť 2 sáhy, plavání 8 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky akvanština, démonština

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Obojživelník.** Morian může dýchat vzduch a vodu.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Morian zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy nebo harpunou.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (1k8 + 4).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 9 (2k4 + 4).

**Harpuna.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 11 (2k6 + 4). Je-li cíl Obrovský či menší tvor, musí uspět v ověření Síly v konfliktu proti morianovi, jinak je přitažen až 4 sáhy k morianovi.



## MOŘAN

Mořané, vodní humanoidé s lidskou horní částí těla a rybí spodní částí těla, zdobí svou kůži a šupiny dekoracemi z mušlí.

Mořanské kmene a království se rozkládají po celém světě a jejich obyvatelé mají nejrůznější zbarvení, kulturu a vzhled podobně jako lidské rasy na souši. Obyvatelé souše a mořané se potkávají jen vzácně a náhodou, i když zasnění námořníci vypráví romantické příběhy o těchto tvorech na mělčinách dalekých ostrovů.

Pod vlnami mořané nemají materiály a praktické důvody kovat zbraně, psát knihy a udržovat vědomosti ani opracovávat kámen ke stavbě budov a velkoměst. Proto většina žije v malých loveckých-sběračských kmenech, z nichž každý má jedinečné hodnoty a vyznání. Jen občas se mořané sjednocují pod jediného vůdce. Dělají to, když celé společné hrozbě, nebo při dobývání. Takovými sjednoceními mohou být počátky podmořských království s dynastiemi trvajícími stovky let.

**Mořanské osady.** Mořané staví své osady v rozlehlych podmořských jeskyních, korálových bludištích, rozvalinách potopených měst, nebo budovách, které dělají ze skalnatého mořského dna. Žijí v mělkých vodách, kde jde rozpozнат plynutí času podle svitu a blednutí slunečního světla ve vodě. V útesech a příkopech poblíž svých osad těží korály a hospodaří na mořském dně. Pasou hejna ryb jako statkáři na souši pasou ovce. Jen zřídka se mořané vydávají do nejtmařivších hlubin oceánu. V takových hloubkách a v podmořských jeskyních využívají světla z bioluminiscenčních květin a zvířat, například medúz, jejichž pomalé pulzující pohyby dávají mořanským osadám nadzemskou krásu.

Mořané brání své komunity kopími vyroběnými z nejrůznějších materiálů, které dokážou zachránit z lodních vraků, pláží a mrtvých podmořských tvorů.

## MOŘAN

Střední humanoid (mořan), neutrální

Obranné číslo 11

Životy 11 (2k8 + 2)

Rychlosť 2 sáhy, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Dovednosti Vnímání +2

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky akvanština, obecná řeč

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

**Obojživelník.** Mořan může dýchat vzduch a vodu.

### AKCE

**Kopí.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 3 (1k6), nebo bodné zranění 4 (1k8), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce.

# MOZKOŽROUT

Mozkoužrouti, zvaní také illitydi, jsou bičem vnímajících tvorů napříč nesčetnými světy. Jsou to psioničtí tyrani, otrokáři, mezidimenzionální cestovatelé a zákeřní géniové, kteří sklízí celé rasy pro své vlastní pochybné cíle. Z jejich chobotnicových hlav se vinou čtyři chapadla, které se nedočkavě ohýbají hladem, když se přiblíží vnímající tvorové.

V davných dobách illitydi ovládali říše, jež se rozpríali po mnoha světech. Podrobovali si a následně pokřivovali celé rasy humanoidních otroků, včetně githyanků a githzerajů, divousů a kuo-toů. Illitydi, spojeni kolektivním vědomím, osnují dalekosáhlé a zlé plány, jakých jen jsou jejich bezedné myslí schopny.

Kvůli pádu jejich impérií se illitydi kolektivu v Materiální sféře zabydleli v Temných říších.

**Psioničtí velitelé.** Mozkožrouti mají psionické schopnosti, které jim umožňují ovládat myslí tvorů jako troglodyti, divousi, quagoti a zlobři. Illitydi upřednostňují telepatickou komunikaci a pomocí své telepatie rozdávají příkazy svým vazalům.

Když illityd narazí na silný odpor, vyhne se počátečnímu boji a nařídí zaútočit svým vazalům. Tito vazalové, jako fyzická prodloužení illitydových myšlenek, se vloží mezi mozkožrouta a jeho nepřátele a obětují své životy, aby jejich pán unikl.

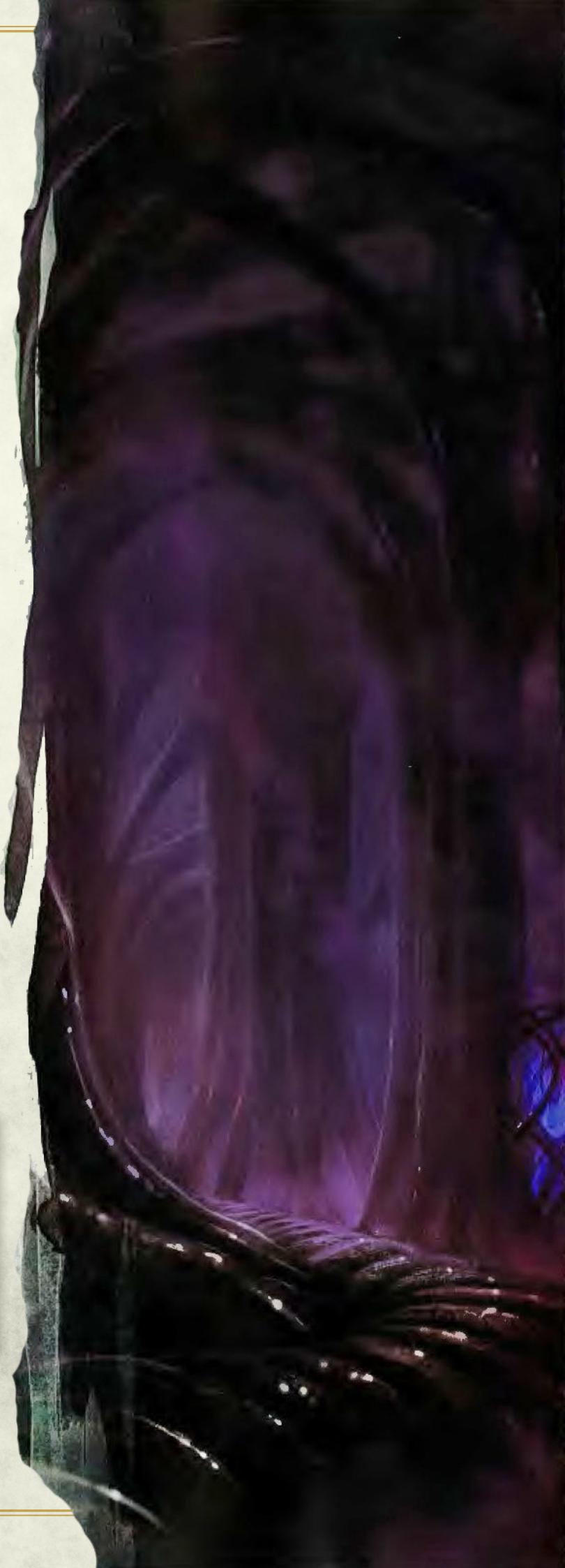
**Kolonie s myšlením úlu.** Osamělí mozkožrouti jsou jako tuláci a psanci. Většina illitydů patří do kolonie sourozeckých mozkožroutů oddaných starému mozku — masivní mozkovité bytosti, která bydlí v kádi se slanou vodou poblíž centra mozkožroutí komunity. Ze své kádě starý mozek telepaticky diktuje své tužby každému jednotlivému mozkožroutovi v okruhu 5 mil, neboť je schopný vést několik mentálních rozhovorů najednou.

**Hlad po myslích.** Illitydi se živí mozkami humanoidů. Mozky poskytují enzymy, hormony a psychickou energii nezbytnou pro jejich přežití. Illityd s dobrým zdravím díky stravě bohaté na mozek vylučuje tenkou vrstvu slizu, který obaluje jeho světle fialovou kůži.

Illityd zažívá nadšení, když požírá mozek humana, spolu se vzpomínkami, osobností a nejinernějšími strachy. Mozkožrouti mozek někdy raději sklidí, než aby ho sežrali, a použijí ho jako součást jistého cizáckého experimentu, nebo ho přemění na rozumhlta.

## KVALITŠTINA

Při vzácných příležitostech, když mozkožrouti potřebují něco napsat, píšou v kvalitštině. Tento systém hmatového písma (podobný Brailleovu) čte illityd pomocí svých chapanel. Kvalitština se zapisuje ve čtyřzádkových odstavcích a je svou stavbou tak cizácká, že neillitydi musí sáhnout po magii, aby odhalili její význam. I když se kvalitština dá používat pro udržování záznamů, illitydi ji zpravidla používají k označování portálů či jiných povrchů varováními nebo instrukcemi.





## MOZKOŽROUT

Střední zrůda, zákonné zlo

Obranné číslo 15 (kyrys)

Životy 71 (13k8 + 13)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Záchranné hodby Int +7, Mdr +6, Cha +6

Dovednosti Klamání +6, Mystika +7, Nenápadnost +4,  
Přesvědčování +6, Vhled +6, Vnímání +6

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 16

Jazyky hlubinština, temnobejná řeč, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

**Magické odolání.** Mozkožrout má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Přirozené sesílání kouzel (psionik).** Mozkožroutova přirozená sesílící vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 15). 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: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Psychické zranění 15 (2k10 + 4). Je-li cíl Střední či menší, je uchvácený (SO úniku je 15) a musí uspět v záchranném hodu na Inteligenci se SO 15, jinak je ochromen, dokud toto uchvácení neskončí.

**Vytažení mozku.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden neschopný humanoid uchvácený mozkožroutem. Zásah: Cíl utrpí bodné zranění 55 (10k10). Sníží-li toto zranění cíli životy na 0, mozkožrout cíl zabije a vytáhne a sežere jeho mozek.

**Mentální výpad (obnovení 5 – 6).** Mozkožrout magicky vypustí psychickou energii v kuželu 12 sáhů. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Inteligenci se SO 15. 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 MYSTIK

Hrstka mozkožroutů doplňuje svou psionickou schopnost mystickými kouzly. Ale jejich illitydí druži je považují za devianty a obvykle se jich straní. Mozkožroutí mystik má nebezpečnost 8 (3 900 ZK) a následující rys.

**Sesílání kouzel.** Mozkožrout je sesilatel kouzel 10. úrovně. Jeho sesílící vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava kouzla je +7). Mozkožrout má připravená následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): *mágova ruka, šokující sevření, tančící světla, znamení proti čepelím*

1. úroveň (4 pozice): *najdi magii, přestrojení, spánek, štít*

2. úroveň (3 pozice): *neviditelnost, paprsek slabosti, rozmařání*

3. úroveň (3 pozice): *blesk, jasnozravost, poselství*

4. úroveň (3 pozice): *klamný prostor, zmatek*

5. úroveň (2 pozice): *telekinez, zed'sily*



## MRCHODRAVEC

Mrchodravci očištějí hnijící maso zdechlin a hltají sлизké kosti, které zůstanou. Agresivně útočí na každého tvora, který překračuje jejich teritorium nebo je ruší od jídla.

**Požírači mršin.** Mrchodravec jde za svým jídlem po pachu smrti, ale s ostatními mrchožrouty raději nesoupeří. Proto tito oškliví tvorové dřepí v teritoriích, kde o smrt není nouze a ostatní mrchožrouti mají omezenou pohyblivost. Mezi jejich oblíbená doupata patří jeskyně, stoky a zalesněné mokřiny, ale přitahují je i bojiště a hřbitovy.

Mrchodravec se toulá na lov a jeho chlapadla sondují vzduch, jestli v něm nenajdou pach krve či rozkladu. V tunelech nebo zříceninách cupitají po stropě, když se přibližují k jídlu. Tímto způsobem předchází kontaktu se slizy, otyughy a jinými nebezpečnými obyvateli tmy a navíc překvapují potenciální jídlo, které nenapadne se podívá nahoru.

**Trpěliví predátoři.** V podzemní tmě i při nočním lovu jsou světelné signály potenciální jídlo. Mrchodravec může z dálky sledovat světelný zdroj celé hodiny a doufat, že zachytí pach krve. Navzdory své velké velikosti umí mrchodravci i snadno připravit přepadení ze zálohy a čekat schovaní za rohy, až se k nim kořist přiblíží.

Když mrchodravec čelí potenciální kořisti nebo vetřelcům, nechá jed udělat svou práci. Jakmile oběť ztuhne paralýzou, mrchodravec ji ovine svými chlapadly a odtáhne na vysokou římsu nebo do odloučené chodby, kde ji může bezpečně zabít. Pak nestvůra obnoví hlídkování svého teritoria, zatímco čeká, až jídlo uzraje.

## MRCHODRAVEC

*Velká obluda, bez přesvědčení*

**Obranné číslo** 13 (přirozená zbroj)

**Životy** 51 (6k10 + 18)

**Rychlosť** 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	1 (-5)	12 (+1)	5 (-3)

**Dovednosti** Vnímání +3

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Bystrý čich.** Mrchodravec má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

**Pavoučí šplh.** Mrchodravec umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Mrchodravec zaútočí dvakrát: jednou chlapadly a jednou kousnutím.

**Chlapadla.** *Útok na blízko zbraní:* +8 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden tvor. *Zásah:* Jedové zranění 4 (1k4 + 2) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak se otráví na 1 minutu. Dokud toto otrávení neskončí, cíl je paralyzovaný. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj otrávení skončí.

**Kousnutí.** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 7 (2k4 + 2).

## MSTITEL

Mstitel vzniká z duše smrtelníka, kterého potkal krutý a nezasloužený osud. Vyšrábe si cestu zpět do světa, aby se pomstil tomu, kdo mu ukřivil. Mstitel se znovu zhostí svého smrtelného těla a zvnějšku připomíná zombii. Ale místo bezduchých očí, mstitelovy oči žhnou rozhodností a plamenem v přítomnosti jeho protivníka. Je-li mstitelovo původní tělo zničeno nebo jinak nedostupné, duše mstitele vstoupí do jiné humanoidní mrtvoly. Bez ohledu na tělo, které mstitel použije jako schránku, jeho protivník vždy pozná, co je skutečně zač.

**Touha po pomstě.** Mstitel má jen jeden rok, aby si vymohl pomstu. Když jeho protivník zemře, nebo pokud mstitel nedokáže zabít svého protivníka před vypršením času, rozpadne se na prach a jeho duše odejde do posmrtného života. Je-li nepřítel příliš mocný, aby ho mstitel sám zničil, vyhledá ctihonodné spojence, aby mu pomohli splnit jeho úkol.

**Božská spravedlnost.** Žádná magie nedokáže schovat tvora, jehož pronásleduje mstitel. Ten vždy zná směr a vzdálenost mezi sebou a cílem své pomsty. V případech, kdy mstitel usiluje o pomstu proti více než jednomu protivníkovi, pronásleduje je postupně, přičemž začne s tvorem, který mu způsobil smrtící ránu. Je-li mstitelovo tělo zničeno, jeho duše odletí najít nové tělo, načež obnoví svůj lov.

**Nemrtvá povaha.** Mstitel nepotřebuje dýchat, jíst, pit ani spát.



## MSTITEL

Střední nemrtvý, neutrální

Obranné číslo 13 (kožená zbroj)

Životy 136 (16k8 + 64)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Záchranné hody Sil +7, Odl +7, Mdr +6, Cha +7

Odolání vůči zraněním nekrotická, psychická

Imunita vůči zraněním jedová

Imunita vůči stavům ochromený, otrávený, paralyzovaný, únava, vystrašený, zmárený

Smysly vidění v tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky jazyky, které znal za života

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Regenerace.** Mstitel si obnoví 10 životů na začátku svého tahu. Pokud mstitel utrpí ohnivé či zářivé zranění, tento rys nezfunguje na začátku jeho příštího tahu. Mstitelovo tělo se zničí, jen pokud začne svůj tah s 0 životy a neregeneruje se.

**Omlazení.** Když je mstitelovo tělo zničeno, jeho duše setrvá. Po 24 hodinách se duše zabydlí a ožíví jinou humanoidní mrtvolu ve stejně sféře existence a obnoví si všechny

životy. Zatímco je duše bez těla, dá se pomocí kouzla přání donutit, aby odešla do posmrtného života a už se nevraceala.

**Imunita vůči odvracení.** Mstitel je imunní vůči účinkům, které odvrací nemrtvý.

**Pomstychtivý stopař.** Stopař zná vzdálenost a směr k tvořovi, kterému se chce pomstít, i kdyby daný tvor a mstitel byli v jiných sférách existence. Pokud tvor, kterého mstitel stopuje, zemře, mstitel to pozná.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Mstitel zaútočí dvakrát pěstí.

**Pěst.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 11 (2k6 + 4). Je-li cílem tvor, kterému se mstitel přísahal pomstít, cíl utrpí dodatečné drtivé zranění 14 (4k6). Pokud je cíl Velký či menší, může ho mstitel uchvatit (SO úniku je 14), místo aby mu způsobil zranění.

**Pomstychtivý pohled.** Mstitel zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe a kterému se přísahal pomstít. Cíl si musí hodit záchranný hod na Moudrost se SO 15. Když neuspěje, je paralyzovaný, dokud mu mstitel nezpůsobí zranění, nebo do konce mstitelova příštího tahu. Když paralýza skončí, cíl se vystraší na 1 minutu. Vystrašený cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu, s nevhodou, pokud mstitele vidí, a při úspěchu pro něj stav vystrašený skončí.

# MUMIE

Mumie povstává pomocí temných pohřebních rituálů a šourá se z izolovaného klidu chrámu či hrobky. Když je vzbuzena, potrestá viníky svou kacířskou kletbou.

**Uchovaný hněv.** Dlouhé pohřební rituály, které doprovází pohřbení mumie, pomáhají chránit její tělo před hnilobou. Během balzamovacího procesu se vyjmou orgány nově zemřelého tvora a umístí se do speciálních nádob a mrtvola se natře konzervačními oleji a bylinkami. Když je tělo připraveno, zpravidla se zabalí do plátěných obvazů.

**Vůle temných bohů.** Nemrtvá mumie vznikne, když kněz boha smrti či jiného temného božstva rituálně prodchně připravenou mrtvolu nekromantickou magií. Plátěné obvazy mumie se popíšou nekromatickými značkami a pak pohřební rituál vyústí vzýváním temnoty. V reakci na podmínky dané rituálem mumie ožije a přetravá v nemrtvosti. Že mumie povstane, nejčastěji způsobí provinění proti její hrobce, pokladu, zemi nebo kdysi milovaným osobám.

**Potrestání.** Jakmile jedinec skoná, nemůže rozhodnout, jestli se jeho tělo stane nebo nestane mumií. Některé mumie bývali mocnými jedinci, kteří se znelíbili velekněži či faraonovi, nebo kteří spáchali velezradu, cizoložství nebo vraždu. Za trest byli prokleti věčnou nemrtvostí, nabalzámováni, mumifikováni a zataraseni. Jindy mumie slouží jako strážci hrobky a jsou stvořeni z otroků, kteří byli konkrétně zabiti, aby sloužili vyššímu cíli.

**Rituální tvor.** Mumie se řídí podmínkami a parametry, jež byly stanoveny rituály, které ji stvořily, a žene ji potrestání provinilců. Čirá hrůza, která předchází útoku mumie, může paralyzovat zamýšlenou oběť strachem. Ve dnech, které následují po dotyku mumie, tělo oběti hnije zvenku dovnitř, dokud nezůstane jen prach.

**Ukončení kletby mumie.** Vzácná magie může odčinit nebo rozptýlit rituál, který dal povstat mumii, a umožnit jí skutečně zemřít. Běžněji lze ale mumii poslat zpět do jejího nekonečného odpočinku odčiněním provinění, kvůli kterému povstala. Posvátnou sošku lze nahradit v jejím výklenku, ukradený poklad lze do hrobky vrátit, nebo chrám lze vyčistit od drancujícího krveprolití.

Pomíjivější nebo trvalejší přečiny, například vyzrazení tajemství, které si mumie přála uchovat, nebo zabít jedince, kterého mumie milovala, nelze tak snadno napravit. V takových případech mumie může zabít všechny zodpovědné tvory, a přesto neuspokojit svůj hněv.

**Nemrtvé cíle.** Mumie umí mluvit, i když se tím málokdy obtěžují. Z toho důvodu některé slouží jako nemrtvá skladiště ztracených vědomostí a mohou se s nimi radit potomci těch, kteří je vytvořili. Mocní jedinci někdy zámrně zabavují mumie pro občasné konzultace.

**Nemrtvá povaha.** Mumie nepotřebuje dýchat, jíst, pit ani spát.

## VZNEŠENÁ MUMIE

V prastarých hrobkách leží v bezesném odpočinku tyranští monarchové a velekněží temných bohů a čekají na dobu, kdy se budou moci znova chropit svých trůnů

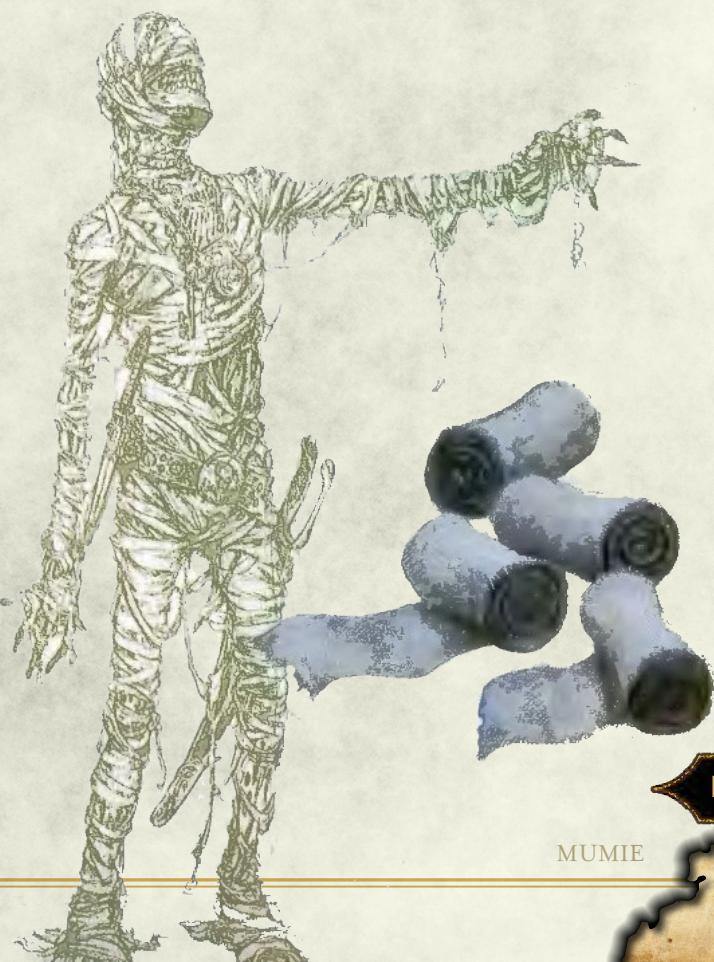
a obnovit své dávné říše. Korunovační klenoty jejich strašné vlády stále zdobí jejich plátnem obalená těla, tlející roucha vyšitá zlými symboly a bronzové zbroje s vyleptanými značkami dynastií, které padly před tisíci lety.

Pod vedením nejmocnějších kněží se rituálu, který vytváří mumii, dá zvýšit síla. Vznešená mumie, která povstane z takového rituálu, si ponechá vzpomínky a osobnost svého bývalého života a je obdařena nadpřirozenou nezlomností. Mrtví císaři třímají ty stejné hanebné runové meče jako v legendách. Vznešení čarodějové pracují se zapovězenou magií, která kdysi ovládala vyděšené obyvatelstvo a temní bohové odměňují modlitby mrtvých královských kněží božskými kouzly.

**Srdce vznešené mumie.** Srdce a vnitřnosti tvora se z mrtvoly vyjmou a umístí do uzavřených nádob jako součást rituálu, který tvoří vznešenou mumii. Tyto nádoby se obvykle vyrábí z vápence či keramiky a vyleptávají nebo malují se na ně náboženské hieroglyfy.

Dokud vysušené srdce zůstává celé, vznešenou mumii nelze zničit napořád. Když vznešené mumii klesnou životy na 0, promění se v prach a znova se zformuje v plné síle o 24 hodin později. Povstane v těsné blízkosti uzavřené nádoby obsahující její srdce. Vznešenou mumii lze zničit nebo jí zabránit, aby se znova zformovala, spálením jejího srdce na popel. Proto vznešená mumie obvykle uchovává své srdce a vnitřnosti ve skryté hrobce či sklepění.

Srdce vznešené mumie má OČ 5, 25 životů a imunitu vůči všem zraněním kromě ohně.





„NEŽ OTEVŘEŠ SARKOFÁG, ZAPAL SI POCHODEN.“  
– 11. PRAVIDLO PŘEŽITÍ V JESKYNÌ MYSTIKA X

## DOUPĚ VZNEŠENÉ MUMIE

Vznešená mumie dohlíží na prastarý chrám či hrobku, která je chráněna nižšími nemrtvými a prošpikována pastmi. V tomto chrámu je ukryt sarkofág, ve kterém vznešená mumie uchovává své největší poklady.

Střetnutí se vznešenou mumii v jejím doupěti má nebezpečnost 16 (15 000 ZK).

### AKCE DOUPĚTE

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

- Každý nemrtvý tvor v doupěti zná polohu každého živého tvora do 24 sáhů od sebe do iniciativy 20 v příštím kole.

## MUMIE

Střední nemrtvý, zákonné zlo

Obranné číslo 11 (přirozená zbroj)

Životy 58 (9k8 + 18)

Rychlosť 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	12 (+1)

Záchranné hodby Mdr +2

Zranitelností vůči zraněním ohnivá

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním jedová, nekrotická

Imunity vůči stavům otrávená, paralyzovaná, únava, vystrašená, zmámená

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky jazyky, které znala za života

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Mumie může použít Hrozivý pohled a zaútočit jednou hniliobnou pěstí.

**Hniliobná pěst.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 10 (2k6 + 3) plus nekrotické zranění 10 (3k6). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak je proklet mumií hniliobou. Prokletý cíl si nemůže obnovit životy a jeho maximum životů klesne o 10 (3k6) za každých uplynulých 24 hodin. Pokud kletba sníží maximum životů cíle na 0, cíl zemře a jeho tělo se rozpadne na prach. Kletba trvá, dokud není odstraněna kouzlem *sejmi kletbu* nebo jinou magií.

**Hrozivý pohled.** Mumie zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 12 sáhů od sebe. Pokud cíl vidí mumií, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost proti této magii se SO 11, jinak se vystraší do konce příštího tahu mumie. Neuspěje-li cíl v záchranném hodu o 5 či více, je také paralyzovaný po stejnou dobu trvání. Cíl, který uspěje v záchranném hodu, je imunní vůči Hrozivému pohledu všech mumií (ale nevznešených mumií) na příštích 24 hodin.

- Každý nemrtvý v doupěti má výhodu k záchranným hodům proti účinkům, které odvrací nemrtvé, do iniciativy 20 v příštím kole.
- Do iniciativy 20 v příštím kole každý tvor, který není nemrtvý a pokusí se seslat kouzlo 4. či nižší úrovně v doupěti vznešené mumie, zažije bolest. Tvor si může zvolit jinou akci, ale pokud se pokusí seslat kouzlo, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 16. Když neuspěje, utrpí nekrotické zranění 1k6 za každou úroveň kouzla a kouzlo nepůsobí a vyplýtvá se.

## REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Region obsahující chrám nebo hrobku vznešené mumie je deformovaný její přítomností, což vytvoří jeden či více z následujících účinků:

## VZNEŠENÁ MUMIE

*Střední nemrtvý, zákonné zlo*

**Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)**

**Životy 97 (13k8 + 39)**

**Rychlosť 4 sáhy**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

**Záchranné hody** Odl +8, In +5, Mdr +9, Cha +8

**Dovednosti** Historie +5, Náboženství +5

**Zranitelnosti vůči zraněním** ohnivá

**Imunity vůči zraněním** jedová, nekrotická; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči stavům** otrávená, paralyzovaná, únava, vystrašená, zmámená

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

**Jazyky** jazyky, které znala za života

**Nebezpečnost** 15 (13 000 ZK)

**Magické odolání.** Vznešená mumie má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Omlazení.** Zničená vznešená mumie získá nové tělo za 24 hodin, pokud je její srdce neporušené, obnoví si všechny životy a stane se znova aktivní. Nové tělo se objeví do 1 sáhu od srdce vznešené mumie.

**Sesílání kouzel.** Vznešená mumie je sesilatelka kouzel 10. úrovně. Její sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 17, útočná oprava kouzla je +9). Vznešená mumie má připravena následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): *divotvorství, posvátný plamen*

1. úroveň (4 pozice): *naváděcí blesk, rozkaz, štít víry*

2. úroveň (3 pozice): *duchovní zbraň, ticho, znehybní osobu*

3. úroveň (3 pozice): *oživ mrtvého, rozptyl magii*

4. úroveň (3 pozice): *strážce víry, věštění*

5. úroveň (2 pozice): *hmyzí zhoubá, nákaza*

6. úroveň (1 pozice): *zraň*

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Mumie může použít Hrozivý pohled a zaútočit jednou hnlobnou pěstí.

**Hnlobná pěst.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 14 (3k6 + 4) plus

- Jídlo se okamžitě zkazí a voda vypaří, když se přinese do doupěte. Jiné nemagické nápoje se zkazí — například z vína se stane octet.
- Věštecká kouzla seslaná někým jiným než vznešenou mumií mají 25% šanci, že poskytnou falešné výsledky dle volby PJ. Má-li již věštecké kouzlo šanci na neúspěch či nespolehlivost, když se sešle několikrát, ona šance se zvýší o 25 %.
- Tvor, který ukradne poklad z doupěte, je proklet, dokud se poklad nevrátí. Prokletý cíl má nevýhodu ke všem záchranným hodům. Kletbu lze také odstranit kouzlem *sejmi kletbu* či jinou magií.

Pokud je vznešená mumie zničena, tyto účinky okamžitě pominou.

nekrotické zranění 21 (6k6). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 16, jinak je proklet mumií hnlobou. Prokletý cíl si nemůže obnovit životy a jeho maximum životů klesne o 10 (3k6) za každých uplynulých 24 hodin. Pokud kletba sníží maximum životů cíle na 0, cíl zemře a jeho tělo se rozpadne na prach. Kletba trvá, dokud není odstraněna kouzlem *sejmi kletbu* nebo jinou magií.

**Hrozivý pohled.** Vznešená mumie zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 12 sáhů od sebe. Pokud cíl vidí vznešenou mumii, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost proti této magii se SO 16, jinak se vystraší do konce příštího tahu mumie. Neuspěje-li cíl v záchranném hodu o 5 či více, je také paralyzovaný po stejnou dobu trvání. Cíl, který uspěje v záchranném hodu, je imunní vůči Hrozivému pohledu všech mumií a vznešených mumií na příštích 24 hodin.

## LEGENDÁRNÍ AKCE

Vznešená mumie 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. Vznešená mumie si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Útok.** Vznešená mumie může zaútočit jednou hnlobnou pěstí, nebo použít Hrozivý pohled.

**Oslepující prach.** Kolem vznešené mumie se magicky rozvíří oslepující prach a písek. Každý tvor do 1 sáhu od vznešené mumie musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 16, jinak oslepne do konce svého příštího tahu.

**Rouhavé slovo (stojí 2 akce).** Vznešená mumie pronese rouhavé slovo. Každý tvor do 2 sáhů od ní, který magický projev slyší a sám není nemrtvý, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 16, jinak je ochromen do konce příštího tahu vznešené mumie.

**Vypuštění negativní energie (stojí 2 akce).** Vznešená mumie magicky vypustí negativní energii. Tvorové do 12 sáhů od ní, včetně těch za bariérami a rohy, si nemohou obnovit životy do konce příštího tahu vznešené mumie.

**Písečný vír (stojí 2 akce).** Vznešená mumie se magicky přemění v písečný vír, pohně se až 12 sáhů a znova se navrátí do své normální podoby. Během doby, co je v podobě písečného víru, je imunní vůči všem zraněním a nelze ji ochromit, srazit na zem, uchvatit, zadržet ani zkamenět. Vybavení, které vznešená mumie drží nebo má na sobě, si ponechá.

# MYKONIDI

Mykonidi jsou inteligentní, chodící houby, které žijí v Temných řších, usilují o osvícení a odsuzují násilí. Přistoupí-li se k mikonidům v míru, ochotně poskytou útočiště, nebo umožní bezpečný průchod jejich koloniemi.

**Kruhy a splynutí.** Největší mykonid v kolonii je panovníkem, který předsedá jedné či více společenským skupinám zvaným kruhy. Kruh se skládá z dvaceti či více mykonidů, kteří pracují, žijí a společně splývají.

Splynutí je forma společné meditace, která mykonidům umožňuje překročit svou fádní podzemní existenci. Ztotožňující výtrusy mykonidů svážou účastníky do skupinového vědomí. Halucinační výtrusy pak navodí společný sen, který poskytuje zábavu a sociální interakci. Mykonidi považují splynutí za smysl své existence. Používají ho ve snaze o vyšší vědomí, kolektivní spojení a spirituální zbožnění. Mykonidi používají své ztotožňující výtrusy k telepatické komunikaci s ostatními vnímajícími tvory.

**Rozmniožování mykonidů.** Mykonidi se, podobně jako ostatní houby, rozmnožují obyčejnými výtrusy. Pečlivě kontrolují vypouštění svých výtrusů, aby předešli přemnožení.

## ŠABLONA SPOROVÉHO SLUŽEBNÍKA

Sporový služebník je Velký nebo menší tvor obžívly pomocí oživovacích výtrusů mykonidového panovníka. Tvor, který nikdy nebyl především z masa a krve (například

### MYKONIDÍ MLADÍK

Malá rostlina, zákonné neutrální

Obranné číslo 10

Životy 7 (2k6)

Rychlosť 2 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	11 (+0)	5 (-3)

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 0 (10 ZK)

**Úzkost výtrusů.** Když mykonid utrpí zranění, všechni ostatní mykonidi do 48 sáhů od něj cítí jeho bolest.

**Sluneční slabost.** Když je mykonid ve slunečním světle, má nevýhodu k ověřením vlastnosti, hodum na útok a záchraněm hodum. Je-li vystaven přímému slunečnímu světlu víc jak 1 hodinu, zemře.

#### AKCE

**Pest.** Útok na blízko zbraní: +1 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 1 (1k4 - 1) plus jedové zranění 2 (1k4).

**Ztotožňující výtrusy (3/den).** Mykonid ze sebe vypustí oblak spor o poloměru 2 sáhy. Tyto spory se mohou rozširovat kolem rohů a ovlivňují pouze tvory s Inteligencí 2 či více, kteří nejsou nemrtví, výtvory ani elementálové. Ovlivnění tvorové spolu mohou komunikovat telepaticky, pokud jsou do 6 sáhů od sebe. Účinek trvá 1 hodinu.

elementál, nemrtvý, rostlina, sliz či výtvor), se nedá proměnit ve sporového služebníka. Následující charakteristiky změní nebo přibudou tvorovi, který se stane sporovým služebníkem.

**Uchované charakteristiky.** Služebník si uchová své Obranné číslo, životy, Kostky životů, Sílu, Obratnost, Odolnost, zranitelnosti, odolání a imunitu.

**Ztracené charakteristiky.** Služebník ztratí své původní bonusy k záchranným hodům a dovednostem, zvláštní smysly a zvláštní rysy. Ztratí každou akci, která není Vícenásobný útok nebo útok na blízko zbraní, jenž způsobuje bodné, drtivé či sečné zranění. Má-li akci nebo útok na blízko zbraní, jež způsobuje nějaký jiný typ zranění, ztratí schopnost udělovat zranění daného typu, pokud toto zranění nepochází z vybavení, například kouzelného předmětu.

**Typ.** Typ služebníka je rostlina a ztratí případné značky.

**Přesvědčení.** Služebník je bez přesvědčení.

**Rychlosť.** Sniž všechny služebníkovy rychlosti o 2 sáhy, ale aspoň 1 sáh.

**Hodnoty vlastností.** Služebníkovy hodnoty vlastností se změní takto: Int 2 (-4), Mdr 6 (-2), Cha 1 (-5).

**Smysly.** Služebník má mimožrakové vnímání na 6 sáhů a mimo tento okruh je slepý.

**Imunity vůči stavům.** Služebníka nelze paralyzovat, oslepit, vystrašit ani zmámit.

**Jazyky.** Služebník ztratí všechny známé jazyky, ale reaguje na rozkazy zadané mykonidy pomocí ztotožňujících výtrusů. Služebník dává největší prioritu rozkazům od nejmocnějšího mykonida.

**Útoky.** Nemá-li služebník žádné další prostředky, jak způsobit zranění, může použít své pěsti nebo končetiny pro údery bez zbraně. Při zásahu úder bez zbraně způsobí drtivé zranění rovně 1k4 + služebníkova oprava Síly, nebo, je-li služebník Velký, 2k4 + jeho oprava Síly.

## UKÁZKA SPOROVÉHO SLUŽEBNÍKA

Zde uvedené statistiky sporového služebníka používají quagota jako základního tvora.

### QUAGOTÍ SPOROVÝ SLUŽEBNÍK

Střední rostlina, bez přesvědčení

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 45 (6k8 + 18)

Rychlosť 4 sáhy, šplhání 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

**Imunity vůči zraněním jedová**

**Imunity vůči stavům** otrávený, paralyzovaný, slepý, vystrašený, zmámený

**Smysly** mimožrakové vnímání 6 sáhů (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 8

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 1 (200 ZK)

#### AKCE

**Vícenásobný útok.** Sporový služebník zaútočí dvakrát drápy.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k6 + 3).





## MYKONIDÍ DOSPĚLÝ

Střední rostlina, zákoně neutrální

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 22 (4k8 + 4)

Rychlosť 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky —

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Úzkost výtrusu.** Když mykonid utrpí zranění, všichni ostatní mykonidi do 48 sáhů od něj cítí jeho bolest.

**Sluneční slabost.** Když je mykonid ve slunečním světle, má nevýhodu k ověřením vlastností, hodům na útok a záchranným hodům. Je-li vystaven přímému slunečnímu světlu více jak 1 hodinu, zemře.

### AKCE

**Pěst.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 5 (2k4) plus jedové zranění 5 (2k4).

**Uklidňující výtrusy (3/den).** Mykonid vypustí spory na jednoho tvora, kterého vidí do 1 sáhu od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11, jinak bude ochromený 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Ztotožňující výtrusy.** Mykonid ze sebe vypustí oblak spor o poloměru 4 sáhy. Tyto spory se mohou rozšiřovat kolem rohů a ovlivňují pouze tvory s Inteligencí 2 či více, kteří nejsou nemrtví, výtvory ani elementálové. Ovlivnění tvorové spolu mohou komunikovat telepaticky, pokud jsou do 6 sáhů od sebe. Účinek trvá 1 hodinu.

## MYKONIDÍ PANOVNÍK

Velká rostlina, zákoně neutrální

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 60 (8k10 + 16)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky —

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Úzkost výtrusu.** Když mykonid utrpí zranění, všichni ostatní mykonidi do 48 sáhů od něj cítí jeho bolest.

**Sluneční slabost.** Když je mykonid ve slunečním světle, má nevýhodu k ověřením vlastností, hodům na útok a záchranným hodům. Je-li vystaven přímému slunečnímu světlu více jak 1 hodinu, zemře.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Mykonid použije buď Halucinační výtrusy, nebo Uklidňující výtrusy, a pak jednou zaútočí.

**Pěst.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 8 (3k4 + 1) plus jedové zranění 7 (3k4).

**Oživující výtrusy (3/den).** Mykonid zacílí jednu mrtvolu humanoida nebo Velkého či menšího zvířete do 1 sáhu od sebe a vypustí na mrtvolu spory. Za 24 hodin mrtvola povstane jako sporový služebník. Mrtvola zůstane oživená 1k4 + 1 týdnů, nebo dokud se nezničí, a nelze znova oživit tímto způsobem.

**Halucinační výtrusy.** Mykonid vypustí spory na jednoho tvora, kterého vidí do 1 sáhu od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak se otráví na 1 minutu. Zatímco otrávený cíl blouzní, je neschopný. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Uklidňující výtrusy.** Mykonid vypustí spory na jednoho tvora, kterého vidí do 1 sáhu od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12, jinak bude ochromený 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj tento stav skončí.

**Ztotožňující výtrusy.** Mykonid ze sebe vypustí oblak spor o poloměru 6 sáhů. Tyto spory se mohou rozšiřovat kolem rohů a ovlivňují pouze tvory s Inteligencí 2 či více, kteří nejsou nemrtví, výtvory ani elementálové. Ovlivnění tvorové spolu mohou komunikovat telepaticky, pokud jsou do 6 sáhů od sebe. Účinek trvá 1 hodinu.

# NÁGY

Nágy jsou inteligentní hadi, kteří obývají dávné zříceniny a hromadí mystické poklady a znalosti.

První nágy stvořila jako nesmrtelné strážkyně humanoidní rasa, jež je dálno ztracena v historii. Když tato rasa vymřela, nágy se pokládaly za právoplatné dědičky pokladů a magických poznatků svých pánů. Nágy, pracovité a čilé, příležitostně vyráží ze svých doupat za kouzelnými předměty či vzácnými knihami kouzel.

Nágy nikdy nepociťují zub času ani nepodléhají nemocem. I když je nága zabita, její nesmrtelná duše se v rámci dní opět zformuje v novém těle, připravena pokračovat v nekonečné práci.

**Laskavé diktátorky a brutální tyranky.** Nága vládne svému panství absolutní autoritou. Ať vládne soucitně, nebo hrůzostrašně, tak věří, že je paní všech ostatních tvorů, kteří obývají její panství.

**Rivalita.** Nágy cítí dlouhodobé nepřátelství k yuan-tiům, neboť každá z těchto ras vidí sama sebe jako ztělesnění hadí evoluce. Třebaže je spolupráce mezi nimi vzácná, nágy a yuan-tiové občas odloží své rozdíly stranou a pracují na společných cílech. Avšak yuan-ty vždy rozčilují autoritu nág.

**Nesmrtelná povaha.** Nága nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

## KOSTĚNÁ NÁGA

Jako odpověď na dlouhodobý konflikt mezi yuan-ty a nágy yuan-tiové stvořili nekromantický rituál, který umí přeměnit živou nágu v kosterního sluhu a zastavit tak její vzkříšení. Kostěná nága si ponechává jen několik kouzel, jež znala za života.

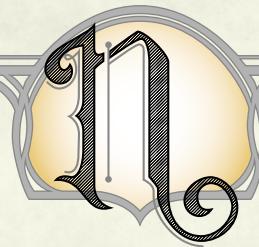
## PŘÍZRAČNÁ NÁGA

Přízračné nágy jsou zasmušilí a nevraživí. Neustále plánují pomstu tvorům, kteří jim ukřídvali — nebo o nichž se domnívají, že jim ublížili. Žijí v pochmurných jeskyních a zříceninách a tráví svůj čas vyvíjením nových kouzel a zotročováním smrtevníků, kterými se obklopují. Přízračná nága ráda mámí své nepřátele a vábí je blíž, aby do nich mohla zatnout své jedové zuby.

## STRÁŽNÁ NÁGA

Krásné strážné nágy, moudré a dobré, chrání posvátná místa a předměty s magickou mocí, aby nepadly do zlých rukou. Ve svých skrytých pevnůstkách zkoumají kouzla a osnují spletité plány na potření zlých záměrů svých nepřátel.

Strážná nága nevyhledává násilí a místo útočení rádeji vetřelce varuje. Jen pokud jsou nepřátele neobloní, zaútočí na ně svými kouzly a jedovatými plivanci.



## KOSTĚNÁ NÁGA

*Velký nemrtvý, zákonné zlo*

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 58 (9k10 + 9)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávená, paralyzovaná, únava, zmámená

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

**Jazyky** obecná řeč plus jeden další jazyk

**Nebezpečnost** 4 (1 100 ZK)

**Sesílání kouzel.** Nága je sesilatelka kouzel 5. úrovně (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4), která k seslání svých kouzel potřebuje jen verbální složky.

Byla-li nága za života strážnou nágou, její sesílací vlastnost je Moudrost a má připravena následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): *divotvorství, oprava, posvátný plamen*

1. úroveň (4 pozice): *rozkaz, štíť víry*

2. úroveň (3 pozice): *uklidni emoce, znehybni osobu*

3. úroveň (2 pozice): *uvrhní kletbu*

Byla-li nága za života přízračnou nágou, její sesílací vlastnost je Inteligence a má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): *drobná iluze, mágova ruka, mrazivý paprsek*

1. úroveň (4 pozice): *spánek, zmam osobu*

2. úroveň (3 pozice): *odhal myšlenky, znehybni osobu*

3. úroveň (2 pozice): *blesk*

## AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 10 (2k6 + 3) plus jedové zranění 10 (3k6).



„POKUD MĚ ZNIČÍŠ, VRÁTIM  
SE A KAŽDÝ, NA KOM TI ZÁLEŽÍ,  
BUDÉ TRPĚT.“  
— EXPLIKATIKA DEFILA,  
PŘÍZRAČNÁ NÁGA



## PŘÍZRAČNÁ NÁGA

*Velká obluda, chaotické зло*

**Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)**

**Životy 75 (10k10 + 20)**

**Rychlosť 8 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

**Záchranné hody** Obr +6, Odl +5, Mdr +5, Cha +6

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávená, zmámená

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

**Jazyky** démonština, obecná řeč

**Nebezpečnost** 8 (3 900 ZK)

**Omlazení.** Pokud nága zemře, obživne za 1k6 dní a obnoví si všechny své životy. Tomuto rysu může zabránit ve fungování jen kouzlo přání.

**Sesílání kouzel.** Nága je sesilatelka kouzel 10. úrovně. Její sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6) a k seslání svých kouzel potřebuje jen verbální složky Má připravena následující kouzelnická kouzla:

**Triky** (libovolně): drobná iluze, mágova ruka, mrazivý paprsek  
 1. úroveň (4 pozice): najdi magii, spánek, zmam osobu  
 2. úroveň (3 pozice): odhal myšlenky, znehybni osobu  
 3. úroveň (3 pozice): blesk, vodní dech  
 4. úroveň (3 pozice): dimenzionální dveře, hniliba  
 5. úroveň (2 pozice): podrob osobu

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden tvor. **Zásah:** Bodné zranění 7 (1k6 + 4) a cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 13. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 31 (7k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## STRÁŽNÁ NÁGA

*Velká obluda, zákonné dobro*

**Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)**

**Životy 127 (15k10 + 45)**

**Rychlosť 8 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

**Záchranné hody** Obr +8, Odl +7, Int +7, Mdr +8, Cha +8

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávená, zmámená

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

**Jazyky** nebesština, obecná řeč

**Nebezpečnost** 10 (5 900 ZK)

**Omlazení.** Pokud nága zemře, obživne za 1k6 dní a obnoví si všechny své životy. Tomuto rysu může zabránit ve fungování jen kouzlo přání.

**Sesílání kouzel.** Nága je sesilatelka kouzel 11. úrovně. Její sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 16, útočná oprava kouzla je +8) a k seslání svých kouzel potřebuje jen verbální složky Má připravena následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): divotvorství, oprava, posvátný plamen  
 1. úroveň (4 pozice): rozkaz,štít víry, zhoj zranění  
 2. úroveň (3 pozice): uklidni emoce, znehybni osobu  
 3. úroveň (3 pozice): jasnozřivost, uvrhni kletbu  
 4. úroveň (3 pozice): volnost, vypuzení  
 5. úroveň (2 pozice): plamenný úder, úkol  
 6. úroveň (1 pozice): pravdivé vidění

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden tvor. **Zásah:** Bodné zranění 8 (1k8 + 4) a cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 15. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 45 (10k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Jedovaté plivnutí.** Útok na dálku zbraní: +8 k zásahu, dostrel 3/6 sáhů, jeden tvor. **Zásah:** Cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 15. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 45 (10k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.



## NEVIDITELNÝ STOPAŘ

Střední elementál, neutrální

Obranné číslo 14

Životy 104 (16k8 + 32)

Rychlosť 10 sáhů, létání 10 sáhů (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Dovednosti Nenápadnost +10, Vnímání +8

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům ležící, otrávený, paralyzovaný, uchvácený, únava, v bezvědomí, zadržený, zkamenělý

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 18

Jazyky auranština, rozumí obecné řeči, ale neumí jí mluvit

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

**Neviditelnost.** Stopař je neviditelný.

**Bezvadný stopař.** Přivolávač zadá stopaři kořist. Stopař zná směr a vzdálenost ke kořisti, pokud je ve stejné sféře existence jako stopař. Stopař zná i polohu svého přivolávače.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Stopař zaútočí dvakrát bouchnutím.

**Bouchnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 10 (2k6 + 3).

## NEVIDITELNÝ STOPAŘ

Neviditelný stopař je vzdušný elementál, který byl přivolen ze své domovské sféry a přeměněn mocnou magií. Jeho jediným účelem je lovit tvory a získávat předměty pro svého přivolávače. Když je neviditelný stopař poražen nebo vyprší magie, která ho váže, zmizí v závanu větru.

**Řízený lovec.** Když je neviditelný stopař stvořen, drží se po přivolávacově boku, dokud mu není zadán úkol, který má vykonat. Pokud přidělený úkol nezahrnuje ulovení a zabítí konkrétního tvora nebo získání předmětu, tak magie, která neviditelného stopaře stvořila, skončí, a elementál je propuštěn. Jinak splní úkol a vrátí se k přivolávači pro další rozkazy. Je nucen sloužit, dokud nevyprchá magie, která ho váže. Pokud vyvolávač mezitím zemře, neviditelný stopař zmizí po splnění svého úkolu.

Neviditelný stopař je přinejlepším neochotný služebník. Nese nelibě každý jemu přidělený závazek. Mise, která vyžaduje výrazný čas, ho může dohnat k překroucení záměru rozkazu, pokud není řečen obezřetně.

**Neviditelná hrozba.** Neviditelní stopaři jsou ze vzduchu a jsou přirozeně neviditelní. Tvor může slyšet a cítit neviditelného stopaře procházet, ale elementál zůstává neviditelný, dokonce i když zaútočí. Kouzlo, které umožňuje vidět neviditelné, pouze odhalí stopařův neviditelný neurčitý obrrys.

**Elementální povaha.** Neviditelný stopař nepotřebuje dýchat, jíst, pit ani spát.



## Noční můra

Velký běs, neutrální zlo

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 68 (8k10 + 24)

Rychlosť 12 sáhů, létání 18 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Imunity vůči zraněním ohnivá

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky rozumí démonštině, d'ábelštině a obecné řeči, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Udělení ohnivého odolání.** Noční můra může udělit odolání vůči ohnivému zranění komukoliv, kdo na ní jede.

**Svícení.** Noční můra osvítí jasným světlem okruh o poloměru 2 sáhy a slabým světlem další 2 sáhy.

### AKCE

**Kopyta.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 13 (2k8 + 4) plus ohnivé zranění 7 (2k6).

**Éterická chůze.** Noční můra a až tři tvorové, kteří s tím souhlasí a jsou do 1 sáhu od ní, mohou vejít z Materiální sféry do Éterické sféry, nebo naopak.

## Noční můra

Noční můra se zjevuje v oblaku zvřízeného kouře a její hřívou, ocas a kopyta ovíjí plameny. Tvorova nadzemsky černá podoba se pohybuje s nadpřirozenou rychlostí a mizí v oblaku síry stejně rychle, jako se objevila.

**Hruzostrašný oř.** Noční můra, zvaná také „demonický kůň“ nebo „pekelní kůň“, slouží jako oř pro výjimečně zlé tvory. Vozí démony, d'ábyly, rytíře smrti, kostěje, noční ježibaby a jiné zlovolné tvory. Noční můra připomíná dábelského koně a její ohnivě rudé oči prozrazují zlomylnou inteligenci.

Noční můra se dá přivolat z Nižších sfér, ale pokud jí přivolávač pro přivolání nenabídne jako potratu žádnou hodnotnou oběť, nebude mu prokazovat žádnou zvláštní oddanost.

**Tvorba noční můry.** Noční můry se nevyskytují v multivesmíru přirozeně. Je nutné je tvořit z pegasů. Rituál na stvoření noční můry vyžaduje mučivou amputaci pegasových křídel a dohnání tohoto vznešeného tvora ke zlu, načež je přetvořen pomocí černé magie.



## NOH

Silueta noha vypadá na první pohled velmi podobně jako silueta jakéhokoli jiného dravce. Ale jak se snáší dolů, jeho nadzemská velikost se stává děsivě zřejmou. Nohovo rozpětí křídel má v boji čtyřicet či více sáhů. Když odpočívá, sedí na vrcholech hor, které jsou jeho domovem. Svou velikostí tento obludný pták konkuruje nejstarším drakům.

**Nebeští titáni.** V dávných dobách, když obří válčili s draky o kontrolu nad světem, Annam, otec obřích bohů, stvořil nohy, aby jeho uctíváči mohli ohrozit dominanci draků ve vzduchu. Když válka skončila, nohové byli propuštěni z nadvlády obrů a rozšířili se po světě.

I když oblační a bouřní obří si někdy tyto velké ptáky ochočují, nohové považují za potenciální kořist dokonce i obry. Při hledání potravy uletí velké vzdálenosti. Vznáší se vysoko nad mraky, aby doletěli na svá oblíbená loviště. Noh málokdy loví rychlé nebo malé tvory a ignoruje města a hvozdy, kde se kořist může snadno skrýt. Když najde velký a pomalu se pohybující cíl, například obra, velrybu či slona, snese se dolů a uchvátí kořist svými masivními pařáty.

**Vzdálení a osamělí.** Nohové jsou samotářští tvorové, kteří žijí po staletí. Mají doupě v hnázích ze stromů, stanů, rozbítých lodí a pozůstatků z karavan, které odnesou. Tyto masivní cucky umísťují v horských trhlinách mimo dosah nižších tvorů.

Nohovo hnázdo někdy obsahuje poklady z karavan a lodí, které noh přepadl, ale takovými cetkami se nezábývá. Výjimečně hnázdo ukrývá vejce ze vzácného páření nohů. Vejce jsou vyšší než člověk.

## NOH

Gigantická obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 248 (16k20 + 80)

Rychlosť 4 sáhy, létání 24 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	9 (-1)

Záchranné hody Obr +4, Odl +9, Mdr +4, Cha +3

Dovednosti Vnímání +4

Smysly pasivní Vnímání 14

Jazyky —

Nebezpečnost 11 (7 200 ZK)

**Bystrý zrak.** Noh má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o zrak.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Noh zaútočí dvakrát: jednou zobákem a jednou pařáty.

**Zobák.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 27 (4k8 + 9).

**Pařaty.** Útok na blízko zbraní: +13 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 23 (4k6 + 9) a cíl je uchvácený (SO úniku je 19). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený a noh nemůže použít své pařáty na jiný cíl.



## NOTIK

Střední zrůda, neutrální zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 45 (6k8 + 18)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Dovednosti Mystika +3, Nenápadnost +5, Vhled +4, Vnímání +2

Smysly pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky temnobecná řeč

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Bystrý zrak.** Notik má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o zrak.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Notik zaútočí dvakrát drápy.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k6 + 3).

**Hnilobný pohled.** Notik zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12 proti této magii, jinak utrpí nekrotické zranění 10 (3k6).

**Podivný vhled.** Notik zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Cíl si musí hodit na ověření Charismatu (Klamání) v konfliktu proti notikově ověření Moudrosti (Vhled). Pokud notik vyhraje, magicky se dozví o cíli jeden fakt či tajemství. Cíl automaticky vyhraje, je-li imunní vůči zmámení.

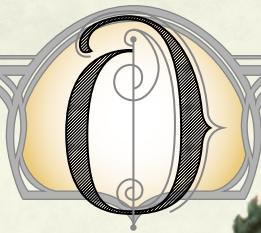
## NOTIK

Ze tmy zírá zlověstné oko. Jeho záře napovídá o podivné inteligenci a znevíořující zlovůli. Notik se většinou spokojuje s pozorováním, posuzováním a hodnocením tvorů, se kterými se střetne. Když je dotlačen k násilí, používá svůj hrůzný pohled, aby shnilo a odpadlo maso z kostí jeho nepřátel.

**Prokletí mystici.** Většina kouzelníků, kteří zasvětí své životy odkrývání mystických tajemství, dychtí po božské nadřazenosti. Někteří se ale místo toho snižují na plíživé, soužící se nestvůry pomocí temné kletby, kterou po sobě zanechal Vekna, mocný kostěj, který, v některých světech, překročil svou nemrtvou existenci a stal se bohem tajemství. Notici si neuchovávají povědomí o svém bývalém já. Potulují se mezi stíny a strašidelnými místy bohatými na magické znalosti. Přitahují je vzpomínky a impulzy, kterým nezcela rozumí.

**Temní rádci.** Notici mají podivný magický vhled, který jim umožňuje vydobývat znalosti z ostatních tvorů. Díky tomu unikátně chápou tajemství a zakázané vědění, o které se za jistou cenu podělí. Notik prahne po kouzelných předmětech a dychtivě takové dary přijímá od tvorů, kteří žádají o jeho znalosti.

**Záškodníci na magických místech.** Notici jsou známí tím, že vnikají do mystických akademíí a na jiná místa bohatá na magické učení. Žene je mlhavá domněnka, že existuje metoda, jak obrátit jejich stav. Nejde o jasně cílevědomou činnost, ale spíš o utkvělý zápal někde hluboko v jejich myslí. Někteří notici jsou natolik chytří, že si uvědomují že jde o pouhou součást podivné lekce za jejich bláhovost, falešnou naději, která je žene za dalšími mystickými tajemstvími.



## OBRNĚNÝ DĚS

Tento výtvor vykazuje inteligenci, schopnost uvažovat a přizpůsobovat svou taktiku a neochvějnou oddanost svému tvůrci, která přetrvává dokonce i po tvůrcově smrti. Obrněný děs připomíná oživlou prázdnou plátovnou zbroj a slouží bez ambicí či emocí.

**Magický účel.** I když tvorba obrněného děsu spotrebuje více magických zdrojů než tvorba nižší oživlé zbroje, obrněný děs vyžaduje méně řízení a údržby při plnění svých stanovených úkolů. Obrněný děs se řídí rozkazy naprostě spolehlivě a je dostatečně inteligentní, aby chápal rozdíl mezi záměrem a přesným zněním rozkazu. Na rozdíl od mnoha jiných výtvorů se snaží plnit to první než se otrocky řídit tím druhým.

**Chytrá taktika.** Obrněný děs bojuje chytře jako zkušený válečník. Létá ve vzduchu a útočí nejprve na slabší postavy a sesilatele kouzel. Avšak obrněnému děsu schází pochopení pro změnu prostředí, opevnění nebo ostatní aktivní prostředky pro zvýšení své obranné pozice.

**Povaha výtvoru.** Obrněný děs nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.



## OBRNĚNÝ DĚS

Střední výtvor, neutrální

Obranné číslo 20 (plátová zbroj, štít)

Životy 60 (8k8 + 24)

Rychlosť 6 sáhů, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Dovednosti Vnímání +4

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě adamantinekých zbraní

Imunity vůči zraněním jedová, nekrotická, silová

Imunity vůči stavům hluchý, ochromený, otrávený, paralyzovaný, slepý, vystrašený, zkamenělý, zmámený

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 14

Jazyky rozumí jazykům svého tvůrce, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

**Magické odolání.** Obrněný děs má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Imunita vůči kouzlům.** Obrněný děs je imunní vůči třem kouzlům, jež zvolil jeho tvůrce. Typické imunity zahrnují blesk, ohnivou kouli a rozpálený kov.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Obrněný děs zaútočí dvakrát dlouhým mečem.

**Dlouhý meč.** 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.





## OBŘI

Prastaré říše kdysi vrhaly dlouhé stíny na svět, který se otřásal pod nohami obrů. V oněch dobách byly tyto vysoko se tyčící postavy drakobijci, snílci, řemeslníci a králové, ale jejich sláva již dávno povadla. Ale i když se obři rozštěpili na samotářské kmény roztroušené po světě, stále udržují staré zvyky a tradice.

**Starý jako legenda.** Poslední zbylé podstavce, monolyty a sochy velkých obřích říší sklání své hlavy v pustém zapomnění v odlehлých oblastech světa. Tam, kde se kdysi tyto říše rozkládaly napříč všemi zeměmi, žijí obři nyní v izolovaných kmenech a klanech.

Obři jsou téměř stejně staří jako draci, kteří bývali mladí, když těžké nohy obrů poprvé otřásly základy světa. Jak se rozpínali na nová území, obři a draci spolu vedli hořké generační války, které téměř přivedly obě strany do záhuby. Žádný živý obr si už nevpomíná, co konflikt vyvolalo, ale myty a příběhy o slavném úsvitu jejich rasy, které hanobí pravé šarkany, jsou v jejich usedlostech a statcích stále opěvovány. Obři a draci k sobě nadále cítí zášť, a když se potkají nebo obývají stejnou oblast, téměř vždy dojde k boji.

## ŘAŽENÍ

Všechny hlavní obří rasy — bouřné, kamenné, kopcové, mrazivé, oblačné a ohnivé obry — spojují společné prvky historie, náboženství a kultury. Považují se za příbuzná a vůči sobě udržují svou vrozenou nevraživost kvůli teritoriu a ctižádosti na minimu.

Obři spadají do kastovního systému zvaného řazení. Řazení přisuzuje každému obrovi společenskou hodnotu na základě společenské třídy a je vysoce organizovaný. Díky pochopení svého místa v řazení obr ví, kteří obři jsou mu podřízení či nadřízení, neboť žádní dva obři si nejsou rovní. Každá z obřích ras hodnotí pro určení řazení jinou kombinaci dovedností či kvalit. Obři vidí smysl svých životů ve vynikání v těchto kvalitách.

Na nejvyšší úrovni řazení mají rasy obrů také svůj status. Bouřní obři jsou v řazení nejvyšší, následují oblační obři, ohniví obři, mraziví obři, kamenní obři, kopcoví obři a konečně obří příbuzní jako fomoriané, etini a zlobři.

Bez ohledu na obrova hodnost v jeho vlastní rase, vůdce kmene kopcových obrů je podřízený nejprostšímu kamenným obrům. Nejníže postavený obr libovolného typu je nadřízený nejvýše postavenému obrovi nižšího typu.

Nectít, či dokonce zradit obra jiného typu se nepovažuje za zlo, pouze za nevychovanost.

„NA NAŠE HRADBY ZAÚTOČILY BALVANY A ROZBILY JE.  
ZŮSTALY V NICH TRHLINY, JIMIŽ PROŠLI OBŘI SE ZBRA-  
NĚMI V RUKÁCH.“  
— ČÁST Z VYPRÁVĚNÍ KAPITÁNA DWERNIA KAZOKAMENE  
O OBLÉHÁNÍ ZADOBRÁNY

## BOUŘNÝ OBR

Bouřní obří jsou rozjímaví věšti, kteří žijí na místech daleko od civilizace smrtelníků. Většina z nich má světle fialovošedou kůži a vlasy, a třpytivé smaragdové oči. Někteří vzácní bouřní obří mají fialovou pleť, tmavě fialové nebo modročerné vlasy a stříbrnošedé nebo fialové oči. Jsou laskaví a moudří, pokud je něco nerozehněvá. Zuřivost rozhněvaného bouřného obra může ovlivnit osud tisíců.

**Vzdálení králové prorocví.** Bouřní obří žijí v izolovaných útočištích tak vysoko nad povrchem světa nebo pod hladinou moře, že jsou mimo dosah většiny ostatních tvorů. Někteří si dělají své příbytky v do nebe se tyčících hradech, jež jsou tak vysoké, že létající draci vypadají dole jako skvrnky. Jiní žijí na vrcholech hor, které probodávají mraky. Někteří obývají paláce pokryté řasami a korály na dně oceánu, nebo chmurné pevnosti v podmořských trhlinách.

**Odloučení věšti.** Bouřní obří si připomínají slávu dávných obřích říší vytvořených bohem Annamem. Snaží se obnovit to, co bylo ztraceno, když tyto říše padly. Nesoupeří o postavení v řazení, ale staletí své existence žijí v hloubavém ústraní a pozorují hvězdné nebe a hlubiny oceánu, jestli nespatří znaky, symboly a znamení Annamovy přízně.

Bouřní obří vidí světové události v široké perspektivě. Umí předpovědět vzestup a pád králů a říší, vidí začátky a konec štěstí a neštěstí a hledají vzorce mezi zdánlivě nesouvisejícími událostmi. Čtením znamení a prorokováním se bouřní obří dozvídají tajemství, která byla dříve neznámá, a cenné znalosti, jež byly doslova zapomenuty.

Králové povstanou a padnou, války budou vyhrány a prohrány, a dobro a zlo budou spolu zápasit. Bouřní obří zhlédli tyto události za dobu mnoha lidských životů způsobem smrtelných bohů a vědí, že je zbytečné se vměšovat. I tak může bouřní obr dobrovolně odhalit jistá tajemství laskavým bytostem, které ho navštíví za konkrétním účelem v jeho vzdáleném panství. Ale takoví tvorové musí mluvit a jednat uctivě, neboť popudit bouřného obra k hněvu je naprostě zhoubné.

**Osamělé životy.** Bouřní obří komunikují s ostatními svého druhu jen občas. Dělají to obvykle proto, aby si

porovnali svá znamení a předzvěsti, nebo kvůli vzácným námluvám.

Bouřní obří jako rodiče spolu zůstávají, aby vychovávali dítě do dospělosti a pak se vrátí do osamělé izolace, kterou si opatrují.

Některé humanoidní kultury uctívají bouřné obry jako nižší bohy. Vytváří báje a příběhy o smělých činech a obrovských znalostech obrů. Bouřný obr se ale rád hlasem svého svědomí a ne zákony ani kodexy ctí nějaké kultury. Proto bouřný obr, jehož mysl se pokřiví chamtivostí nebo chutí po moci, se může snadno stát strašlivou hrozbou.

## KAMENNÝ OBR

Kamenní obří jsou samotářští, tiší a klidní, dokud jsou o samotě. Jejich žulové šedá kůže, vyzáblé rysy a černé, zapadlé oči dodávají kamenným obrům přísný výraz. Milují soukromí a skrývají se před světem, jakož i své umění.

**Obyvatelé kamenného světa.** Domovem kamenných obrů jsou odlehle jeskyně. Sítě jeskyní jsou jejich města, skalní chodby jejich silnice a podzemní potoky jejich vodní cesty. Izolovaná horská pásma jsou jejich kontinenty, přičemž obrovská rozpětí půdy mezi nimi berou skalní obří jako oceány, které jen zřídkakdy překračují.

Ve svých tmavých, tichých jeskyních kamenní obři němě odštěpují kámen na propracované sochy a měří čas rozlěhajícím se kapáním vody do jeskynních tún. V nejhlubších místnostech osad kamenných obrů, daleko od štěbetajících netopýrů či hlídkujících jeskynních medvědů, kteří jsou společníky obrů, jsou posvátná místa, kde je absolutní ticho a tma. Kámen použitý na tyto jeskyní katedrály je té nejposvátnější kvality a krása jejich opěrných pilířů a sloupů zahanbuje i legendární kamenictví trpaslíků.

**Řezbáři a věšti.** Umění se mezi kamennými obry považuje za nejvyšší ctnost. Kamenní obří vytváří složité fresky přes celé jeskynní stěny a oddávají se široké škále i jiných uměleckých disciplín. Kamenictví chovají v úctě jako největší z dovedností.

Kamenní obří se snaží dělat tvary ze surového kamene, o nichž věří, že odhalují význam inspirovaný jejich bohem, Skorem Kamenokostrou. Nejlepší kameníci ustanovují za své vůdce, šamany a proroky. Svaté

BALVAN OBLAČNÉHO  
OБРА



BALVAN MRAZIVÉHO OBRA



BALVAN OHNIVÉHO OBRA



BALVAN KAMENNÉHO OBRA

BALVAN KOPCOVÉHO OBRA



BALVAN BOUŘNÉHO OBRA



OBŘI

ruce takových obrů se během práce stávají rukami boha.

**Ladní atleti.** Navzdory své velké velikosti a svalstvu jsou kamenní obři pružní a ladní. Dovední vrhači balvanů mají zaručené vysoké pozice v obřím řazení. Cvičí a předvádí svou schopnost vrhat a chytat enormní balvany. Takoví obři zaujímají přední řady, když kmen musí bránit svůj domov, nebo když útočí na své nepřátele. Ale i v boji je klíčová umělecká zručnost. Kamenný obr vrhající balvan předvádí nejen výkon hodný brutální sily, ale i úžasnou atletiku a postoj.

**Snílci pod oblohou.** Kamenní obři pohlíží na svět mimo jejich podzemní domovy jako na říši snů, kde nic není zcela opravdové či skutečné. Ve světě na povrchu se chovají způsobem, jakým by se možná chovali humanoidi v jejich vlastních snech. Berou malý ohled na své činy a nikdy úplně nevěří tomu, co vidí a slyší. Slib daný na povrchu není třeba dodržet. Urážky lze říkat bez omluvy. Není žádný důvod cítit vinu ze zabití kořisti nebo vnímající bytosti ve světě snů pod oblohou.

Kamenní obři, kterým chybí atletický půvab nebo umělecká dovednost, jsou na okraji společnosti. Slouží svému kmenu jako odlehlí strážci a daleko putující lovci. Když vetřelci zabloudí příliš daleko do horského teritoria kmene kamenných obrů, tito strážci je uvítají vrženými balvany a sprškou roztříštěných kamenů. Přeživší po takových střetnutích šíří přeběhy o násilí kamenných obrů, aniž by si kdy uvědomili, jak málo tito surovcové přebývající ve zdánlivém snovém světě připomínají jejich tiché a umělecké druhy.

## KOPCOVÝ OBR

Kopcoví obři jsou sobečtí, tupí surovci, kteří kvůli neustálému hledání jídla loví, sbírají plody a pořádají nájezdy. Potácí se přes kopce a hvozdy a sežerou, co můžou a zastrašují menší tvory, aby je krmili. Jejich lenost a nechápavost by dávno zapříčinily jejich konec, nebýt jejich hrozivé velikosti a sily.

**Primitivní.** Kopcoví obři sídlí v horách a horských údolích na celém světě. Shromažďují se v zemědělských usedlostech postavených ze surového dříví nebo ve shlucích dobře chráněných chatrčí z bláta a latí. Jejich pokožka je opálená ze života stráveného taháním vytěženého dříví nahoru a dolů po kopcových svazích a podřimováním na slunci. Jejich zbraněmi jsou vykřížené stromy a balvany vytažené ze země. Pot z jejich těl přispívá k zápacímu surovým zvířecím kůžím, které nosí, špatně sešíty vlasy a koženými řemínky.

**Větší znamená lepší.** Ve světě kopcového obra jsou humanoidi a zvířata snadná kořist, kterou lze beztrestně lovit. Tvorové jako draci a ostatní obři jsou tuží protivníci. Kopcoví obři dávají rovnítko mezi velikostí a silou.

Kopcoví obři si neuvědomují, že se řídí řazením. Jen ví, že jiní obři jsou větší a silnější, což znamená, že je mají poslouchat. Vůdce kmene kopcových obrů je obvykle ten nejvyšší a nejlustnější obr, který se ještě může pohybovat. Jen ve vzácném případě se vyskytnete kopcový obr s větším rozumem než mohutností, který

pomocí své prohnanosti získá oblibu obrů s vyšším postavením a chytře rozvrátí společenský řád.

**Nenasytní jedliči.** Kopcoví obři jedí tak často, jak to jen jde, nic jiného je tak nezaměstnává. Kopcový obr loví a sbírá plodiny osamoceně nebo se svým lítým vlčím společníkem, aby se nemusel dělit s ostatními členy kmene. Sní cokoliv, co není očividně smrtící jako například tvorové, o kterých je známo, že jsou jedovatí. Ale shnilé maso je v pohodě, stejně jako uhynulé rostlinky, a dokonce i bahno.

Statkáři kopcové obry nenávidí a bojí se jich. Tam, kde predátor, například ankheg, rozryje pole a sežere jednu dvě krávy, než je odehnán pryč, kopcový obr sežere celé stádo dobytka, následně se přesune na ovce, kozy a kuřata a pak se vrhne na ovoce, zeleninu a obilí. Je-li nabízkou statkářova rodina, může slupnout i ji.

**Hloupí a smrtící.** Schopnost kopcových obrů strávit téměř cokoliv jim umožnila přežít po věky, jistá a množit se v kopcových kmeních jako zvířata. Nikdy se nemuseli přizpůsobit a změnit, takže jejich mysl a emoce zůstávají prosté a nerozvinuté.

Kopcoví obři nemají svou vlastní kulturu. Napodobují tradice tvorů, které se jim podaří nějakou dobu pozorovat, než je sežerou. Ale nepřemýšlí nad svou velikostí a silou. Jsou známý případem kmenů kopcových obrů, které se snažily napodobit elfy a skácely celé lesy, když se pokoušely žít ve stromech. Jiné se snažily převzít humanoidní města či vesnice, ale dostaly se jen ke dveřím a oknům budov a zbouraly jejich zdi a střechy, když se snažily vstoupit.

Při rozhovoru jsou kopcoví obři tupí a přímí a mají jen mlhavý pojem o klamání. Kopcového obra by slo oklamat, aby utekl před jiným obrem, pokud by se několik vesničanů krylo dekami, stáli by si na ramenou a drželi by namalovanou obří dýňovou hlavu. Domluva s kopcovým obrem je marná, i když chytří tvorové ho občas mohou podnítit, aby provedl akce, z nichž budou mít prospěch.

**Běsnící tyraní.** Kopcový obr, který nabude dojmu, že byl oklamán, uražen nebo že si z něj někdo tropil blázny, si vylije svůj strašlivý hněv na čemkoliv, na co narazí. I poté, co rozbije na padřty, co ho urazili, běsní dál, dokud jeho hněv nepoleví, nevšimne si něčeho zajímavějšího nebo nedostane hlad.

Pokud se kopcový obr prohlásí za krále území, na kterém žijí další humanoidi, vládne přísně pomocí strachu a tyranie. Svá rozhodnutí mění podle nálady a pokud zapomene na titul, který si udělil, bez mrknutí oka sežere své poddané.

## MRAZIVÝ OBR

Mraziví obři, gigantičtí plenitelé ze zmrzlých území mimo civilizaci, jsou divoci, otužilí válečníci, kteří přežívají na kořisti z nájezdů a drancování. Respektují pouze hrubou sílu a zručnost v souboji, jež předvádí svými jizvami a hroznými trofejemi, které odebrali svým nepřátelům.

**Srdce z ledu.** Mraziví obři jsou tvorové ledu a sněhu. Jejich vlasy a vousy jsou světle bílé nebo světle modré, slepené mrazem a řinčí rampouchy. Jejich tělo je modré jako ledovec.

Mraziví obři obývají vysoké vrcholy a ledovcové trhliny, kde slunce schovává svou zlatou hlavu zimou.

„A ZDE PADL BARBAR ANGERROT V SOUBOJI S OBŘI HORDOU. JEHO KOSTI LEŽÍ TAM POD TÍM BALVANEM.“

— STÁŘEŠINA ZELAN Z ISTIVINU LIČÍCI VÁLKY S OBRY

V jejich ledových domovinách nerostou plodiny a kromě toho, co ukořistí na svých nájezdech na civilizované země, chovají jen málo dobytka. V tundrách a horách loví zvěř, ale nevaří ji, neboť čerstvě zabité maso chutná jejich chuťovým buňkám dostatečně horce.

**Plenitelé bouře.** Válečné rohy mrazivých obrů vyjí, když pochoduji ze svých ledových pevností a ledovcových trhlin uprostřed skučící vánice. Když se vánice utiší, vesnice a usedlosti leží v troskách a krkavci se slétají na hostinu z mrtvol tvorů, kteří měli smůlu nebo byli natolik pošetilí, že se postavili do cesty obrům.

Hostince a krčmy trpí pod těhou škod, jejich sklepy jsou poničené, sudy piva a medoviny pryč. Kovárny jsou také vzhůru nohama, jejich železo a ocel ukradené. Kupodivu neporušené jsou domy lichvářů a bohatých měšťanů, neboť nájezdníci mají pramalé použití pro mince či cetky. Mraziví obři si cení drahokamů a šperků, které jsou okázalé a dostatečně velké, aby je mohli nosit. Avšak i tyto poklady jsou nejčastěji uchovávány pro obchodní přešlestitosti s ostatními obry, kteří jsou zběhlejší v tvorbě kovových zbraní a zbrojí.

**Vládci pomocí síly.** Mraziví obři si nade vše cení hrubé síly a místo mrazivého obra v řazení závisí na důkazu fyzické síly, jako je špičkové svalstvo, jizvy ze slavných bitev nebo trofeje vyrobené z těl zabitých nepřátel. Činnosti jako lov, výchova dětí a výroba jsou svěřeny obrům na základě jejich fyzické síly a otužilství.

Když se setkají mraziví obři různých kmenů a jejich postavení je nejasné, zápasí spolu o nadvládu. Taková setkání mohou připomínat slavnosti, kde obři fandí svým šampionům, chvástatí se a odvážně se vyzývají. Jindy se neformální obřad může změnit na chaotický otevřený boj, ve kterém se na sebe vrhnou oba kmeny a padají stromy, tříští se led zamrzlých jezer a dochází k lavinám na zasněžených horských stráních.

**Válcení, ne vyrábění.** Třebaže mraziví obři považují vyrábění věcí za něco podřadného, co jich není hodno, řezbářství a kožedlští jsou ceněné dovednosti. Své oblečení dělají z kůží a kostí zvířat, a z kostí nebo slonoviny vyřezávají šperky a rukojeti zbraní a nástrojů. Opětovně používají zbraně a zbroje menších nepřátel. Štíty navlékají do šupinové zbroje a čepele mečů přivazují k dřevěným ratištím a dělají z nich obří kopí. Největší válečné trofeje pochází ze zdolaných draků. Největší jarlové, vůdci mrazivých obrů, nosí zbroje z dračích šupin nebo cepíny a palice vyrobené z dračích zubů a drápů.

## OBLAČNÝ OBR

Oblační obři žijí extravagantní životy nad světem a svízele jiných ras je zajímají jen málo, a když, tak pro zábavu. Jsou svalnatí, mají světlou kůži a stříbrné nebo modré vlasy.

**Vysoci a mocní.** Oblační obři jsou rozprostřeni po větřech a obklopují rozsáhlé oblasti světa. V dobách nesnází se jejich roztroušené rodiny spojují do jednoho kmene. Ale málokdy to dokážou udělat rychle.

Oblační obři jsou sladěni s magií svých vzdušných panství a umí se proměnit v mlhu a vytvořit dmoucí oblaka. Sídlí v hradech na vysokých horských vrcholech, nebo na pevných mracích, které bývaly jejich lény. Tyto

magické mraky občas stále zdobí oblohu a jsou trvalým pozůstatkem ztracených obřích říší.

Někteří oblační obři jsou lepší sesilatele kouzel než většina ostatních obrů a umí ovládat počasí, přinášet bouřky a řídit vítr též stejně dobře jako jejich bratranci, bouřní obři.

**Zámožná knížata.** Ačkoliv jsou oblační obři v řazení níže než bouřní obři, samotářští bouřní obři se jen zřídka zabývají zbytkem obřího plemene. Kvůli tomu se mnozí oblační obři považují za nejvýše postavenou a nejmocnější obří rasu. Přikazují nižším obrům, aby jejich jménem hledali bohatství a umění, zaměstnávají ohnivé obry jako kováře a řemeslníky a využívají mrazivé obry jako plenitele, nájezdníky a lupiče. Pitomí kopcoví obři jim slouží jako bijci a bojové spotřební zboží — někdy bojují pro zábavu oblačných obrů. Oblačný obr může přikázat kopcovým nebo mrazivým obrům, aby kradli v blízkých humanoidních zemích, což se považuje za spravedlivou daň za svou pokračující dobročinnost.

Oblační obři udržují na svých horských hřebenech a pevných mracích mimořádné zahrady. Rostou tam hrozny velké jako jablka, spolu s jablkami o velikosti dýní a dýně velké jako vozy. Zbloudilá semena z těchto zahrad dala ve smrtelné říši vzniknout příběhům o magických fazolích a plodinách o velikosti chatrčí.

Stejně jako humanoidní šlechtici chovají v hnězdech lovecké jestřáby, i oblační obři chovají gryfy, perytony a vyverny jako své vlastní létařící dravce. Takoví tvorové také hlídají zahrady oblačných obrů v noci, spolu s cvičenými šelmami jako sovovdědy a lyvami.

**Děti Šejdře.** Božím patronem a otcem oblačných obrů je Šejdří Memnor, nejchytrější a nejúskočnější z obřích božstev. Oblační obři se slučují s Memnorovými aspekti a činy, které nejvíce obdivují. Zlí oblační obři napodobují jeho prolhanost a sobeckost a dobrí oblační obři napodobují jeho intelekt a vytříbenou mluvu. Členové rodiny se obvykle hlásí ke stejnemu směru.

**Bohatství a moc.** Oblačný obr získává své místo v řazení podle pokladů, které nashromáždí, zdobeného oblečení, které má na sobě, a darů, které věnuje ostatním oblačným obrům. Ale hodnota je pouze jedna část hodnocení. Výstřední oblečení, které oblačný obr nosí, nebo jeho obydlí musí být také krásné či úžasné. Pytle zlata či drahokamů jsou pro oblačného obra bezcenné. Hodí se jen na šperky, které se z nich dají vyrobit a které pak přináší úctu jeho domácnosti.

Spíš než aby si oblační obři kradli navzájem nebo bojovali o poklady, jsou zarytí sázkáři s hladem po vysokých sázkách a vysokých výhrách. Často se sází o výsledek událostí, které jsou nominálně mimo jejich kontrolu, jako například životy nižších tvorů. Postavení v řazení či královské jméně se dá vyhrát či prohrát v sázkách na vojenská vítězství humanoidních národů. Podvádění pomocí zásahu do konfliktu způsobí ztrátu sázky, ale taková zákeřnost se považuje za podvod, jen když je odhalena. Jinak je to vychytralost vzdávající čest Memnorovi.

## OHNIVÝ OBR

Ohniví obři, mistrní řemeslníci a organizovaní válečníci, sídlí mezi sopkami, lávovými průdy a skalnatými

horami. Jsou to nemilosrdní vojenští bijci, jejichž umění zpracovávat kov je legendární.

**Vykovaní v ohni.** Pevnosti ohnivých obrů jsou postaveny kolem a uvnitř sopek nebo poblíž jeskyní plných lávy. Prudký žár jejich domovů podporuje výhně ohnivých obrů a způsobuje, že železo v jejich hradbách svítí uklidňující oranžovou barvou. V zemích, které jsou velmi vzdálené od sopečného žáru, ohniví obři těží uhlí na spalování. Tradiční kovárny zaujmají na panstvích čestná místa a kamenné pevnosti obrů neustále chrlí oblaka čadícího kouře. Na vzdálenějších základnách pálí ohniví obři dřevo, aby udrželi hořet své kovářské výhně, odlesňováním půdy široko daleko.

Ohniví obři se vyhýbají zimě, jako se jejich bratranci mraziví obři vyhýbají horku. Ale s úsilím se dokážou přizpůsobit chladnému počasí, kdy nechávají jasně hořet ohně ve svém srdci a nosí těžké vlněné oblečení a kožešiny, aby jim bylo teplo.

**Bojoví experti.** Ohnivý obr se od narození učí, jak pojmut dědictví války. V kolébce mu rodiče broukají válečné písni. Jako děti si ohniví obři hrají na válku a přes břehy lávových řek na sebe vrhají žhavé balvany.

## BOHOVÉ OBRŮ

Když padly obří rýše, Annam, otec všech obrů, opustil své děti a svět. Přísahal, že se na nic z toho znova nepodívá, dokud obři nezískají zpět svou slávu a prvorozné právo jako vládci světa. Důsledkem toho se obři nemodlí k Annamovi, ale k jeho božským dětem a spoustě hrdinských božstev a božských padouchů, kteří tvoří panteon obrů.

Těmto bohům vévodí děti Annama, jehož synové představují každý typ obra: Stronmaus bouřného obra, Memnor oblačného obra, Skorus Kamenokostra kamenného obra, Thrym mrazivého obra, Surtur ohnivého obra a Grolantor kopcového obra. Ale ne všichni obři automaticky uctívají primární božstvo svého druhu. Mnoho dobrých oblačných obrů odmítá uctívat prolhaného Memnora a bouřný obr sídlící v ledových horách na severu může vzdávat větší hold Thrymovi než Stronmausovi. Jiní obři cítí silnější spojení s Annamovými dcerami, které zahrnují Hiateu, lovkyň a strážkyně domova; Iallanisu, bohyň lásky a míru; a Diankastru, vznětlivou a domýšlivou podvodnicí.

Někteří obři se vzdávají svých vlastních bohů a přecházejí na uctívání démonických kultů. Uctívají Bafometa nebo Kostšije. Uctívat je nebo jiné neobří božstvo je velkým hříchem proti řazení a téměř jistotou, že bude obr vyhnán.

V pozdějších letech se stává integrální součástí života formální bojový výcvik v obřích pevnostech a podzemních říších kouře a popela. Písně ohnivých obrů jsou ódy na vyhrané a prohrané bitvy, zatímco jejich tance jsou bojové formace dupání nohou, které se rozléhají napříč jejich zakouřenými síněmi jako kladiva kovářů.

Stejně jako ohniví obři předávají své řemeslnické znalosti z generace na generaci, jejich proslulá bojová zručnost nepochází z divoké zuřivosti, ale z neutuchající disciplíny a výcviku. Nepřátelé dělají tu chybu, že podceňují ohnivé obry na základě jejich brutálních způsobů, a až příliš pozdě zjistí, že tito obři žijí pro boj a umí být chytrými taktiky.

**Feudální páni.** Humanoidi dobytí ve válce se stávají nevolníky ohnivých obrů. Nevolníci pracují na statcích a polích v okolí sálů a pevností ohnivých obrů. Starají se o dobytek a obdělávají pole a desátek posílají králu ohnivých obrů.

Ohniví obři řemeslníci se opírají při práci spíš o vzhled a zkušenosti než o psaní či počty. Ačkoliv většina ohnivých obrů se moc nezajímá o takové nicotnosti, občas si vydržují otroky u dvora, kteří se vyznají v takových dovednostech. Nevolníci, kteří se nehodí ke dvoru ani na pole (obzvlášť trpaslíci), jsou odvedeni do horských říší ohnivých obrů, aby těžili rudu a drahokamy z hlubin země.

Ohniví obři, kteří mají nízké postavení v řazení, vedou štoly a otroky, kteří v nich dřou, z nichž málodko přežije těžkou a nebezpečnou práci dlouho. I když jsou ohniví obři zkušení v důlním inženýrství a těžení rudy, bezpečnosti svých otroků přikládají menší důležitost než tavbě a zpracování produkce těchto otroků.

**Zkušení řemeslníci.** Ohniví obři mají hrůzostrašnou pověst jako vojáci a dobyvatelé a pro svou schopnost pálit, plenit a ničit. Přesto právě ohniví obři produkují největší řemeslníky mezi obry. Vynikají v tavení a řemeslnické práci, stejně jako v inženýrství z kovu a kamene a kvalita jejich umění se ukazuje i v jejich ničících nástrojích a válečných zbraních.

Ohniví obři se snaží vybudovat nejsilnější pevnosti a obléhací zbraně. Experimentují se slitinami, aby vytvořili nejtvrdší zbroj a pak vykovávají meče, které ji dokážou probodnout. Taková práce vyžaduje sílu i inteligenci ve stejně míře a ohniví obři, kteří jsou v řazení vysoko, mají tendenci být nejchytřejší a nejsilnější svého druhu.





## BOUŘNÝ OBR

Obrovský obr, chaotické dobro

**Obranné číslo** 16 (šupinová zbroj)

**Životy** 230 (20k12 + 100)

**Rychlosť** 10 sáhů, plavání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

**Záchranné hody** Sil +14, Odl +10, Mdr +9, Cha +9

**Dovednosti** Atletika +14, Historie +8, Mystika +8, Vnímání +9

**Odolání vůči zraněním** chladná

**Imunity vůči zraněním** blesková, hromová

**Smysly** pasivní Vnímání 19

**Jazyky** gigantština, obecná řeč

**Nebezpečnost** 13 (10 000 ZK)

**Obojživelník.** Obr může dýchat vzduch a vodu.

**Přirozené sesílání kouzel.** Obrova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 17). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné surovinové složky:

Libovolně: *levitace, najdi magii, pomalý pád, světlo*  
3/den každé: *ovládni počasí, vodní dech*

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Obr zaútočí dvakrát obouručním mečem.

**Obouruční meč.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 30 (6k6 + 9).

**Balvan.** Útok na dálku zbraní: +14 k zásahu, dostřel 12/48 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 35 (4k12 + 9).

**Bleskový úder (obnovení 5 – 6).** Obr vrhne magický blesk do bodu, který vidí do 100 sáhů od sebe. Každý tvor do 2 sáhů od tohoto bodu si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 17. Když tvor neuspěje, utrpí bleskové zranění 54 (12k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## KAMENNÝ OBR

Obrovský obr, neutrální

**Obranné číslo** 17 (přirozená zbroj)

**Životy** 126 (11k12 + 55)

**Rychlosť** 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

**Záchranné hody** Obr +5, Odl +8, Mdr +4

**Dovednosti** Atletika +12, Vnímání +4

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

**Jazyky** gigantština

**Nebezpečnost** 7 (2 900 ZK)

**Kamenné maskování.** Obr má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání ve skalnatém terénu.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Obr zaútočí dvakrát těžkým kyjem.

**Těžký kyj.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 19 (3k8 + 6).

**Balvan.** Útok na dálku zbraní: +9 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.

### REAKCE

**Chytání balvanu.** Letí-li na obra balvan či podobný předmět a obr uspěje v záchranném hodu na Obratnost se SO 10, může ho chytit a neutrpít z něj žádné drtivé zranění.



## KOPCOVÝ OBR

*Obrovský obr, chaotické зло*

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 105 (10k12 + 40)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Dovednosti Vnímání +2

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky gigantština

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Obr zaútočí dvakrát těžkým kyjem.

**Těžký kyj.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 18 (3k8 + 5).

**Balvan.** Útok na dálku zbraní: +8 k zásahu, dostřel 12/48 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 21 (3k10 + 5).



## MRAZIVÝ OBR

*Obrovský obr, neutrální зло*

Obranné číslo 15 (slátaná zbroj)

Životy 138 (12k12 + 60)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	9 (-1)	21 (+5)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Záchranné hody Odl +8, Mdr +3, Cha +4

Dovednosti Atletika +9, Vnímání +3

Imunity vůči zraněním chladná

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky gigantština

Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Obr zaútočí dvakrát obouruční sekeraou.

**Obouruční sekera.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 25 (3k12 + 6).

**Balvan.** Útok na dálku zbraní: +9 k zásahu, dostřel 12/48 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 28 (4k10 + 6).



## OBLAČNÝ OBR

Obrovský obr, neutrální dobro (50%) či neutrální zlo (50%)

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 200 (16k12 + 96)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Záchranné hody Odl +10, Mdr +7, Cha +7

Dovednosti Vhled +7, Vnímání +7

Smysly pasivní Vnímání 17

Jazyky gigantština, obecná řeč

Nebezpečnost 9 (5 000 ZK)

**Bystrý čich.** Obr má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

**Přirozené sesílání kouzel.** Obrova přirozená sesílací vlastnost je Charisma. Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné surovinové složky:

Libovolně: *najdi magii, oblak mlhy, světlo*  
3/den každé: *leť, mlžný krok, pomalý pád, telekinez*  
1/den každé: *mlžná podoba, ovládni počasí*

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Obr zaútočí dvakrát kropáčem.

**Kropáč.** Útok na blízko zbraní: +12 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 21 (3k8 + 8).

**Balvan.** Útok na dálku zbraní: +8 k zásahu, dostřel 12/48 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 30 (4k10 + 8).



## OHNIVÝ OBR

Obrovský obr, zákonné zlo

Obranné číslo 18 (plátová zbroj)

Životy 162 (13k12 + 78)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
25 (+7)	9 (-1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Záchranné hody Obr +3, Odl +10, Cha +5

Dovednosti Atletika +11, Vnímání +6

Imunity vůči zraněním ohnivá

Smysly pasivní Vnímání 16

Jazyky gigantština

Nebezpečnost 9 (5 000 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Obr zaútočí dvakrát obouručním mečem.

**Obouruční meč.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 28 (6k6 + 7).

**Balvan.** Útok na dálku zbraní: +11 k zásahu, dostřel 12/48 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 29 (4k10 + 7).



## OHNIVÁ LEBKA

Lebku bez těla doprovází sálající zelené plameny a rezonující šílený smích, když hlídkuje na svém území. Když nemrtvá ohnivá lebka objeví větřelce, zasypává je ohnivými paprsky ze svých očí a děsivými kouzly vyvolanými z temných zákoutí své paměti.

Temní sesilatelé kouzel vytváří ohnivé lebky z ostatků mrtvých kouzelníků. Když je rituál dokončen, z lebky vyšlehnou zelené plameny, aby dokončily její příšernou přeměnu.

**Odkaz života.** Ohnivá lebka připomíná svůj dřívější život jen matně. Ačkoliv může mluvit svým starým hlasem a líčit klíčové události ze své minulosti, je to jen ozvěna jejího bývalého já. Avšak její nemrtvá proměna jí umožňuje plný přístup k magii, kterou ovládala za života, díky čemuž může sesílat kouzla a současně ignorovat surovinové a pohybové složky, které ji už netrápí.

**Věčně svázaná.** Ohnivá lebka je inteligentní a osražitá. Slouží svému tvůrci tím, že chrání skrytu hromadu pokladů, tajnou místo nebo konkrétního jedince. Plní pokyny, které jí byly dány při stvoření, a interpretuje je doslovně. Pán ohnivé lebky musí sestavit své pokyny opatrně, aby zajistil, že tento tvor splní své úkoly rádně.

**Zahalená v ohni.** Oheň halící ohnivou lebku hoří neustále a vydává jasné světlo, které tvor kontroluje. Plameny tohoto ohně používá ohnivá lebka jako zbraň a soustředěně je vypouští ze svých očních důlků jako ohnivé paprsky.

**Tajuplné omlazení.** Rozbité fragmenty ohnivé lebky se znova scelí, pokud se nepokropí svěcenou vodou nebo se na ně nesešle kouzlo *rozptyl magii* či *sejmi kletbu*. Pokud scelená ohnivá lebka již nemůže plnit svůj zamýšlený účel, přestane být svázaná a stane se nezávislou.

**Nemrtvá povaha.** Ohnivá lebka nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

## OHNIVÁ LEBKA

Drobny nemrtvý, neutrální zlo

Obranné číslo 13

Životy 40 (9k4 + 18)

Rychlosť 0 sáhů, létání 8 sáhů (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Dovednosti Mystika +5, Vnímání +2

Odolání vůči zraněním blesková, bodná, nekrotická

Imunity vůči zraněním chladná, jedová, ohnivá

Imunity vůči stavům ležící, otrávená, paralyzovaná, vystrašená, zmámená

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky obecná řeč

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

**Svícení.** Ohnivá lebka osvítí buď slabým světlem okruh o poloměru 3 sáhy, nebo jasným světlem okruh o poloměru 3 sáhy a slabým světlem další 3 sáhy. Mezi těmito možnostmi může přepínat jako akci.

**Magické odolání.** Ohnivá lebka má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Omlazení.** Je-li ohnivá lebka zničena, za 1 hodinu si obnoví všechny životy, pokud se její ostatky nepokropí svěcenou vodou, nebo se na ně nesešle kouzlo *rozptyl magii* či *sejmi kletbu*.

**Sesílání kouzel.** Ohnivá lebka je sesilatelka kouzel 5. úrovně. Její sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). K sesílání svých kouzel nepotřebuje žádné pohybové ani surovinové složky. Ohnivá lebka má připravena následující kouzelnická kouzla:

Trik (libovolně): *mágova ruka*

1. úroveň (3 pozice): *magická střela*, *štít*

2. úroveň (2 pozice): *planoucí koule*, *rozmažání*

3. úroveň (1 pozice): *ohnivá koule*

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Ohnivá lebka použije dvakrát Ohnivý paprsek.

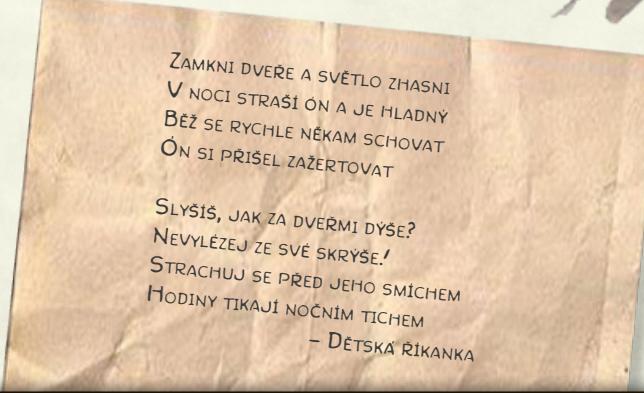
**Ohnivý paprsek.** Útok na dálku kouzlem: +5 k zásahu, dosah 6 sáhů, jeden cíl. Zásah: Ohnivé zranění 10 (3k6).

# ÓN

Óni jsou hrůzostrašní bubáci z dětských říkanek, kteří jsou nočními můrami dětí i dospělých, jenomže jsou velmi skuteční a vždy hladoví. Chutnají jim hlavně lidská miminka. Óni vypadají jako démoničtí zlobří s modrou nebo zelenou kůží, tmavými vlasy a dvěma krátkými slonovinovými rohy, které jim vyčnívají z čela. Jejich oči jsou tmavé s pozoruhodně bílými zorničkami a jejich zuby a drápy jsou uhlově černé.

**Noční lovci.** Za bílého dne ón skrývá svou skutečnou podobu pomocí magie a získává důvěru těch, které má v úmyslu zradit, když padne tma. Tito tvorové umí měnit svou velikost i tvar. Když prochází městy, mohou vypadat jako humanoidi a předstírat, že jsou cestovatelé, dřevorubci nebo obyvatelé z pohraničí. V takové podobě ón provádí výběr humanoidů v osadě a vymýší způsoby, jak některé z nich unést a sežrat.

**Magičtí zlobří.** Ónum se také někdy říká zlobří mágové, kvůli jejich přirozené magické schopnosti. I když jsou jen vzdáleně příbuzní se skutečnými zlobry, mají s nimi společný zvyk spojovat své síly s jinými zlými tvory. Ón slouží nějakému pánovi, je-li to pro něj výnosné, nebo pokud mu poskytuje luxusní, dobře bráněný domov. Óni prahnu po magii a výměnou za užitečné kouzelné předměty pracují pro zlé kouzelníky a ježibaby.



## ÓN

*Velký obr, zákonné zlo*

Obranné číslo 16 (drátěná zbroj)

Životy 110 (13k10 + 39)

Rychlosť 6 sáhů, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Záchranné hody Obr +3, Odl +6, Mdr +4, Cha +5

Dovednosti Klamání +8, Mystika +5, Vnímání +4

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky gigantština, obecná řeč

Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Ónova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 13). Ón může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinnové složky:

Libovolně: *neviditelnost, tma*

1/den každé: *kužel mrazu, mlžná podoba, spánek, zmam osobu*

**Magické zbraně.** Ónovy útoky zbraní jsou magické.

**Regenerace.** Ón si obnoví 10 životů na začátku svého tahu, má-li aspoň 1 život.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Ón zaútočí dvakrát, buď drápy, nebo kůsou.

**Drápy (jen v podobě óna).** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 8 (1k8 + 4).

**Kůsa.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 15 (2k10 + 4), nebo sečné zranění 9 (1k10 + 4) v Malé či Střední podobě.

**Změna podoby.** Ón se magicky promění v Malého či Středního humanoida, ve Velkého obra, nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky, kromě jeho velikosti, jsou v každé podobě stejné. Jediné vybavení, které se přemění, je jeho kůsa, která se zmenší tak, aby ji mohl používat v humanoidní podobě. Pokud ón zemře, navrátí se do své skutečné podoby a kůsa se navrátí do své normální velikosti.



## ORKOVÉ

Orkové jsou divocí nájezdníci a plenitelé se shrbeným držením těla, nízkými čely a prasečími obličeji s výraznými spodními špičáky, které připomínají kly.

**Jednoočí Grúmš.** Orkové uctívají Grúmše, nejmocnějšího z orčích božstev a svého stvořitele. Orkové věří, že v dávných dobách se bozi shromázdili, aby rozdělili svět mezi své stoupence. Když se Grúmš přihlásil o hory, zjistil, že je již zabrali trpaslíci. Vznesl požadavek na hvozdy, ale ty již byly obsazeny elfy. Každé místo, které Grúmš chtěl, už bylo zabráno. Ostatní bohové se Grúmšovi vysmáli, a ten reagoval zuřivým řevem. Popadl své mocné kopí, zpustošil hory, zapálil hvozdy a vyryl velké brázdy v polích. Vyhlásil, že taková je role orků. Vzít a zničit vše, co jim ostatní rasy odeprou. Orkové dodnes vedou nekonečnou válku s lidmi, elfy, trpaslíky a ostatními obyvateli.

Orkové cítí nenávist hlavně k elfům. Elfí bůh Corellon Larethian zpola oslepil Grúmše dobře mířeným šípem do oka orčího boha. Od té doby mají orkové zvláštní radost ze zabíjení elfů. Grúmš proměnil své zranění ve zhoubný dar. Každému šampionovi, který si dobrovolně vytrhne jedno oko na jeho počest, udělí božskou moc.

**Kmeny jako mor.** Orkové se sdružují v kmenech, které uplatňují svou převahu a ukájejí krvežíznivost pleněním vesnic, žerou nebo zahání toulající se stáda a zabíjejí humanoidy, kteří se jim postaví. Poté, co orkové osadu zpustoší, ji vyčistí od bohatství a předmětů, které se jim hodí v jejich vlastních zemích. Zbytky vesnice či tábora zapálí a pak odtáhnou, odkud přišli, jejich krvežíznivost je ukojena.

**Potulující se mrchožrouti.** Touha po zabíjení si žádá, aby orkové vždy sídlili v úderném dosahu od nových cílů. Proto se jen vzácně usazují trvale, a místo toho přestavují zříceniny, jeskynní komplexy a vesnice poražených nepřátel na opevněné tábory a pevnosti. Orkové budují jen na obranu. Ve svých sídlech nedělají žádné inovace ani vylepšení, kromě nabodávání useknutých částí těl svých obětí na špičaté palisádové zdi nebo píky vyčnívající z příkopů.

Když orčí kmen ze stávajícího území vyčerpá všechno jídlo, rozděl se na toulavé skupiny, které pátrají po tipu na loviště. Když se každá skupina vrátí, přinese trofeje a zprávy o cílech zralých na útok, z nichž se zvolí ten nejbohatší. Kmen pak hromadně vyrazí na krvavou cestu do nového teritoria.

Ve vzácných případech se kmenový vůdce rozhodne zdržovat v obzvlášť obranyschopném doupěti po desetiletí. Orkové takového kmene se musí toulet napříč krajinou, aby ukojili své choutky.

**Vůdcovství a moc.** Orčí kmény jsou většinou patriarchální a chlubí se takovými temperamentními či groteskními tituly jako Mnohošp, Křičcí oko a Elfovák. Občas mocný náčelník sjednotí roztroušené orčí kmény do jediné běsnící hordy, která brutálně řádí v ostatních orčích kmenech a humanoidních osadách z pozice ohromující síly.

Síla a moc jsou největší orčí ctnosti a orkové přijímají do svých kmén všechny druhy mocných tvorů. Odmítají představy o rasové čistotě a ve svých řadách hrdě vítají zlobry, trollů, půlorky i orogy. Orkové také

respektují a bojí se velikosti a moci zlých obrů a často jim slouží jako stráže a vojáci.

**Orčí mísenci.** Lutyka, orčí bohyně plodnosti a Grúmšova žena, požaduje, aby se orkové často a bez rozdílu rozmnožovali, aby se tak orčí hordy zvětšovaly generaci za generací. Úsilí orků se rozmnožovat je silnější než u jakékoliv jiné humanoidní rasy a orkové se ochotně kříží s jinými rasami. Když se ork rozmnožuje s neorčím humanoidem podobné velikosti a postavy (například člověkem či trpaslíkem), výsledné dítě je buď ork, nebo půlork. Když se ork rozmnožuje se zlobrem, jejich dítě je polozlobor zvaný zlobrián s hroznou silou a zvěřecími rysy.

## ORČÍ NÁČELNÍK

Náčelník orčího kmene je jeho nejsilnější a nejmazanější člen. Náčelníkova vláda trvá jen tak dlouho, dokud se ho bojí ostatní členové kmene a má jejich úctu. Krvežíznivost kmene se musí pravidelně uspokojovat, jinak náčelník vypadá jako slaboch.

**Potomci zabíjení.** Grúmš propůjčuje zvláštní požehnaní náčelníkům, kteří se opakovaně osvědčí v bitvách. Naplňuje je kousky své divokosti. Požehnaný náčelník zjistí, že jeho zbraně se zařezávají do nepřátel hlouběji a může způsobovat větší krveprolití.

## KRÁL OBOULD MNOHOŠÍP

Král Obould Mnohošíp z kmene Mnoho šípů je mezi orčími náčelníky v Zapomenutých říších legendou a je nejslavnejším orčím náčelníkem v historii hry D&D.

Obould byl chytřejší a intuitivnější než většina jeho plemene. Zabil náčelníka, aby převzal kontrolu nad svým kmenem. Obould se vyznal v umění války a byl známý svou násilnickou povahou. Obould se v bitvách opakovaně ukázal být obávaným protivníkem. Během let zahrnul ostatní orčí kmény do svého, až velel hordě tisíců.

Obould si svou silou a vlivem vydobyl království v Páteři světa, horském pásmu s mnoha trpasličími, lidskými a elfími pevnostmi.

Po letech krvavého konfliktu s civilizovanějšími sousedy udělal Obould něco nemyslitelného: sjednal mírovou dohodu se svými nepřáteli. Tato dohoda mávla mnoho orků pod Obouldovým velením. Buď to byl Obouldův chytrý trik, jak získat čas, zatímco posíloval své vojsko ke konečnému, rozhodujícímu smetení Divokého pomezí, nebo to bylo znepokojující znamení, že Obould opustil Grúmšovy způsoby a potřeboval by být zničen.

## ORČÍ GRÚMŠOVO OKO

Když ork zabije elfa ve jménu Grúmše a nepřítelovu mrtvolu nabídne jako oběť bohu zabíjení, může se objevit bohovo zjevení. Toto zjevení požaduje další oběť: jedno z orkových očí, což symbolizuje Grúmšovu ztrátu, kterou utrpěl z rukou jeho největšího nepřítele, Corellona Larethiana.

Pokud si ork vyrve své oko, Grúmš mu může udělit schopnost sesflat kouzla a zvláštní přízeň, spolu s přivilegiem nazývat se Grúmšovo oko. Když tito divocí přívřezenci boha zabíjení zrovna neradí svým náčelníkům pomoci věštění, vrhají se do bitev a zbarvují své zbraně krví.

## OROG

Orogové jsou orkové požehnaní překvapivě bystrým rozumem, o němž se obyčejně orkové domnívají, že je darem od orčí bohyně Lutyky. Podobně jako Lutyka dávají orogové přednost životu pod zemí, i když nedostatek jídla je často přivádí lovit na povrch. Orkové si váží orogovy síly a mazanosti a jeden orog může velet orčí válečné skupině.

**Silnější a chytřejší.** Orog používá svou sílu k zastrašování ostatních orků a svou inteligenci k překvapování nepřátele na bojišti. Mnohý až příliš sebejistý elf, lidský nebo trpasličí velitel byl svědkem, jak „prostý“ orčí vojevůdce chytrým manévrem obklíčil a zničil nepřátelské vojsko, aniž by si uvědomil, že tím orkem byl orog.

Když je orogů hodně, vytvoří své vlastní oddíly v rámci mnohem větších orčích hor a jsou vždy v čele jakéhokoli útoku. Spoléhají na svou mimořádnou sílu a taktický vhled, že jimi překonají vše, co se jim postaví do cesty.

Některé orčí kmény aktivně vyhledávají orogy, aby poslili jejich řady. Mimořádnost orogů z nich dělá ideální vůdce, a tak i soupeře pro orčí náčelníky, kteří se musí mít na pozoru před orogskou proradností.

**Lhostejní zabijáci.** Jediným přání orogů je rozsekat nepřátele na kusy a jejich přítomnost na bojišti je děsivá. Nevytváří žádné vazby, ani s rodiči a sourozenci, a nemají žádné pojetí lásky ani obětavosti. Uctívají orčí pantheon bohů — především Grúmše a Lutyku — protože věří, že bohové mají nepochopitelnou sílu a fyzická síla je to jediné, co uznávají.

**Služebníci temnoty.** Někteří orogové, kterým orkové nevěří, utváří nezávislé žoldnéřské válečné skupiny, které se prodávají nejvyšší nabídce. Dokud jsou orogští žoldnéři odměnováni, ochotně slouží zlým kouzelníkům, zvráceným obrům a jiným padouchům jako elitní válečníci a úderné oddíly.

SE SVÝM ZUBATÝM DLOUHÝM NOŽEM ZACHÁZEL DIVOCÉ. ZA JÁSAVÉHO POKŘIKU  
SVÝCH LEGIÍ ROZPARAL KRÁLOVO HRDLO. A ZURIVÝ ORK NEZŮSTAL JEN U TOHO.  
BEZCITNĚ ZABODÁVAL A VYRVÁVAL ČEPEL TAM A ZPĚT, AŽ ODDĚLIL HLAVU TRPASLI-  
ČÍHO KRÁLE OD ZBYTKU TĚLA.  
- VYPRÁVĚNÍ O BRUTALITĚ NÁČELNÍKA HARTUSKA  
PO BITVĚ U CHLADNÉHO ÚDOLÍ



TYPICKÝ ORK

## ORK

Střední humanoid (ork), chaotické zlo

Obranné číslo 13 (usňová zbroj)

Životy 15 (2k8 + 6)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Dovednosti Zastrášování +2

Smysly vidění ve měřítku 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.

### AKCE

**Obouruční sekera.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 9 (1k12 + 3).

**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).

## ORČÍ NÁČELNÍK

Střední humanoid (ork), chaotické zlo

Obranné číslo 16 (drátěná zbroj)

Životy 93 (11k8 + 44)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	11 (+0)	11 (+0)	16 (+3)

Záchranné hodby Sil +6, Odl +6, Mdr +2

Dovednosti Zastrášování +5

Smysly vidění ve měřítku 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky obecná řeč, orkština

Nebezpečnost 4 (100 ZK)

**Agresivita.** Jako bonusovou akci se ork může pohnout až svou rychlosťí k nepřátelskému tvorovi, kterého vidí.

**Grúmšovo běsnění.** Ork způsobí dodatečné zranění 4 (1k8), když zasáhne útokem zbraní (započítáno v útocích).

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Ork zaútočí dvakrát obouruční sekerou, nebo kopím.

**Obouruční sekera.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 15 (1k12 + 4 + 1k8).

**Kopí.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 12 (1k6 + 4 + 1k8), nebo bodné zranění 13 (2k8 + 4), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce.

**Bojový pokřik (1/den).** Každý tvor dle náčelníkovy volby, který je do 6 sáhů od něj, slyší ho a ještě na něj nepůsobí Bojový pokřik, získá výhodu k hodům na útok do začátku náčelníkova příštího tahu. Náčelník pak může jednou zaútočit jako bonusovou akci.



TYPICKÝ OROG

## ORČÍ GRÚMŠOVO OKO

*Střední humanoid (ork), chaotické zlo*

**Obranné číslo 16** (kroužková zbroj, štít)

**Životy 45** (6k8 + 18)

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	13 (+1)	12 (+1)

**Dovednosti** Náboženství +1, Zastrášování +3

**Smysly** vidění ve mě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

**Jazyky** obecná řeč, orkština

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Agresivita.** Jako bonusovou akci se ork může pohnout až svou rychlosťí k nepřátelskému tvorovi, kterého vidí.

**Grúmšovo běsnění.** Ork způsobí dodatečné zranění 4 (1k8), když zasáhne útokem zbraní (započítáno v útoku).

**Sesílání kouzel.** Ork je sesilatel kouzel 3. 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*

1. úroveň (4 pozice): *požehnání, rozkaz*

2. úroveň (2 pozice): *duchovní zbraň (kopí), předvídání*

### AKCE

**Kopí.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 11 (1k6 + 3 + 1k8), nebo bodné zranění 12 (2k8 + 3), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce.

## OROG

*Střední humanoid (ork), chaotické zlo*

**Obranné číslo 18** (plátová zbroj)

**Životy 42** (5k8 + 20)

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

**Dovednosti** Přežití +2, Zastrášování +5

**Smysly** vidění ve mě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** obecná řeč, orkština

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Agresivita.** Jako bonusovou akci se orog může pohnout až svou rychlosťí k nepřátelskému tvorovi, kterého vidí.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Orog zaútočí dvakrát obouruční sekera.

**Obouruční sekera.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 10 (1k12 + 4).

**Oštěp.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 6/24 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 7 (1k6 + 4).



## OTYUGH

Otyugh je groteskní, baňatý tvor narozený s třemi statnými nohami. Jeho oči a nos jsou posazeny na révovitém tykadle, které se klikatí z horní části jeho na-fouknutého těla. Dvě pryžová chapadla končí ježatými, listovitými přívěsky, které otyugh používá k nabírání potravy do svého zejícího chrtánu.

Otyugh se zahrabává do hromad odpadků a zdechlin, až vyčnívá jen jeho smyslové tykadlo. Když jde kolem jedlého tvora, otyughova chapadla vyrazí ze smetí a tvora chytí.

Otyughové umí na maximum zužitkovat jakoukoliv příležitost k přepadení a sezráni kořisti. Používají omezenou formu telepatie k vábení vnímajících tvorů ke svým doupatům, přičemž občas předstírají, že jsou něco jiného.

**Obyvatelé tmy.** Otyughové snáší jasné světlo, jen když leží na dosah značné zásoby mršin či odpadků. V divočině obývají stojaté bažiny, kálné rybníky a vlhké lesní kotliny. V civilizovaných oblastech je láká pach hřbitovů, městské kanalizace, vesnická hnojisti a zvířecí ohrady s mrvou.

Protože se otyughové zajímají jen o jídlo, v jejich hnizdech se občas hromadí různé poklady z jejich obětí smíšené mezi haraburdím.

**Symbiotičtí strážci.** Vnímající podzemní bytosti mohou koexistovat s otyughym a zaměstnávat je na čištění odpadu. S tak hojnou stravou ve svém pelechu tloustnou, aniž by s nimi cokoliv hnulo. Jejich sedavá žravost z nich dělá spolehlivé strážce. Dokud je otyugh krmén, neútočí na ostatní tvory. Ale rádoby otyughovi páni mohou snadno podcenit množství odpadu, mršin a masa, které je potřebné, aby otyugh nevyhledával potravu sám. Nejeden „vycvičený“ otyugh sežral svého chovatele poté, co sežral všechn odpad ve svém pelechu.

## OTYUGH

*Velká zrůda, neutrální*

**Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)**

**Životy 114 (12k10 + 48)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

**Záchranné hodby** Odl +7

**Smysly** vidění ve mě 24 sáhů, pasivní Vnímání 11

**Jazyky** otyughština

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Omezená telepatie.** Otyugh může magicky vysílat jednoduché zprávy a obrázky jakémukoli tvorovi do 24 sáhů od sebe, který rozumí jazyku. Tato forma telepatie neumožňuje přijímacímu tvorovi, aby telepaticky odpověděl.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Otyugh zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát chapadlem.

**Kousnutí.** **Útok na blízko zbraní:** +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 12 (2k8 + 3). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15 proti nemoci, jinak se otráví, dokud se jeho nemoc nevyléčí. Za každých uplynulých 24 hodin musí cíl záchranný hod zopakovat, a když neuspěje, sníží se jeho maximum životů o 5 (1k10). Při úspěchu se nemoc vyléčí. Pokud nemoc sníží maximum životů cíle na 0, cíl zemře. Toto snížení maxima životů cíle trvá, dokud se nemoc nevyléčí.

**Chapadlo.** **Útok na blízko zbraní:** +6 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 7 (1k8 + 3) plus bodné zranění 4 (1k8). Je-li cíl Střední či menší, je uchvacený (SO úniku je 13) a zadržený, dokud toto uchvacení neskončí. Otyugh má dvě chapadla, z nichž každé může uchvacovat jeden cíl.

**Bouchnutí chapadlem.** Otyugh bouchne s tvory, které uchvacuje, o pevný povrch, nebo o sebe navzájem. Každý tvor musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 14, jinak utrpí drtivé zranění 10 (2k6 + 3) a je ochromen do konce otyughova příštího tahu. Při úspěšné záchrane utrpí cíl poloviční drtivé zranění a není ochromen.

## OŽIVLÉ PŘEDMĚTY

Oživlé předměty se vyrábí pomocí mocné magie, aby plnily rozkazy svých tvůrců. Když nemají nové rozkazy, plní poslední příkaz, který obdržely, jak nejlépe umí, a jednoduché instrukce umí plnit nezávisle. Některé oživlé předměty (včetně mnohých z těch vytvořených ve Vídni divočině) mohou plynne hovořit nebo získat osobnost, ale většina z nich jsou jednoduché automaty.

**Povaha výtvoru.** Oživlý předmět nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

Magie, která oživuje předmět, se rozptýlí, když výtvor klesnou životy na 0. Oživlý předmět, kterému se sníží životy na 0, se stane neživý a příliš poškozený, než aby byl k něčemu užitečný.

### DUSÍCÍ BĚHOUN

Rádoby zloději a bezohlední hrdinové dorazí na práh příbytku nepřítele s očima na štopkách a nastraženýma ušima kvůli pastem, jen aby skončili svou výpravu předčasně, když běhouny pod jejich nohami oživnou a udusí je.

Dusící běhoun může mít mnoho různých podob, od jemně tkaného koberce jako pro královnu po hrubou rohož ve venkovské chatřci. Tvorové, kteří jsou schopni vnímat magii, vycítí falešnou magickou auru běhounu.

V některých případech se dusící běhoun maskuje jako *létající koberec* nebo jiný prospěšný kouzelný předmět. Ale postava, která si na něj stoupne či sedne nebo která se pokusí pronést zaklínadlo, je rychle lapena, když se dusící běhoun pevně sroluje kolem své oběti.

### LÉTAJÍCÍ MEČ

Létající meč tančí ve vzduchu a bojuje s jistotou válečníka, kterého nelze zranit. Meče jsou nejběžnější zbraně, které se ožívují magií. Ví se, že i dýky, kopí, kyje, palcátý, sekery, a dokonce i samonabíjecí kuše existují v podobě oživlého předmětu.

### OŽIVLÁ ZBROJ

Tato prázdná kovová skořápka lomozí, když se pohybuje. Těžké pláty o sebe naráží a vrzají jako pomstychtitiv duch padlého rytíře. Tento magický strážce, těžkopádný, ale vytrvalý, je téměř vždy plátovou zbrojí.

Oživlá zbroj je často očarovaná předpřipraveným proslovem, aby byla ještě hroznější, a tak zbroj může pronášet varování, požadovat hesla nebo doručovat hádky. Vzácné oživlé zbroje jsou schopné vést skutečný rozhovor.



### DUSÍCÍ BĚHOUN

*Velký výtvor, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 12**

**Životy 33 (6k10)**

**Rychlosť 2 sáhy**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

**Imunity vůči zraněním** jedová, psychická

**Imunity vůči stavům** hluchý, otrávený, paralyzovaný, slepý, vystrašený, zkamenělý, zmámený

**Smysly** mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 6

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Náchylnost na antimagii.** Běhoun je neschopný, když je v oblasti antimagického pole. Je-li běhoun cílem *rozptyl magii*, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost proti SO záchrany kouzla sesilatele, jinak upadne do bezvědomí na 1 minutu.

**Přesun zranění.** Zatímco běhoun uchvacuje tvora, obdržuje pouze polovinu utrpěného zranění (zaokrouhleno dolů) a druhou polovinu obdržuje tvor, kterého běhoun uchvacuje.

**Falešný vzhled.** Dokud běhoun zůstává nehybný, je k nerozeznání od normálního koberce.

### AKCE

**Dušení.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden Střední či menší tvor. **Zásah:** Tvor je uchvacený (SO úniku je 13). Dokud toto uchvacení neskončí, cíl je zadržený, slepý a hrozí mu udušení a běhoun nemůže dusit jiný cíl. Navíc na začátku každého tahu cíle cíl utrší drtivé zranění 10 (2k6 + 3).



## LÉTAJÍCÍ MEČ

*Malý výtvar, bez přesvědčení*

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 17 (5k6)

Rychlosť 0 sáhů, létání 10 sáhů (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Záchranné hody Obr +4

Imunity vůči zraněním jedová, psychická

Imunity vůči stavům hluchý, otrávený, paralyzovaný, slepý, vystrašený, zkamenělý, zmámený

Smysly mimožrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 7

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Náchylnost na antimagii.** Meč je neschopný, když je v oblasti antimagického pole. Je-li meč cílem rozptýl magii, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost proti SO záchrany kouzla sesilatele, jinak upadne do bezvědomí na 1 minutu.

**Falešný vzhled.** Dokud meč zůstává nehybný, je k nerozeznání od normálního meče.

### AKCE

**Dlouhý meč.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (1k8 + 1).

## OŽIVLÁ ZBROJ

*Střední výtvar, bez přesvědčení*

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 33 (6k8 + 6)

Rychlosť 5 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Imunity vůči zraněním jedová, psychická

Imunity vůči stavům hluchá, otrávená, paralyzovaná, slepá, vystrašená, zkamenělá, zmámená

Smysly mimožrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 6

Jazyky —

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Náchylnost na antimagii.** Zbroj je neschopná, když je v oblasti antimagického pole. Je-li zbroj cílem rozptýl magii, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost proti SO záchrany kouzla sesilatele, jinak upadne do bezvědomí na 1 minutu.

**Falešný vzhled.** Dokud zbroj zůstává nehybná, je k nerozeznání od normálního brnění.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Zbroj zaútočí dvakrát útokem na blízko.

**Bouchnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 5 (1k6 + 2).



## PAVOUČNATEC

Pavoučatci jsou humanoidní pavouci, kteří se starají, krmí a dohlíží na pavouky tak, jako pastýř pečeje o stádo ovcí. Žijí hluboko v odlehých hvozdech.

Ze žláz v pavoučnatcově břichu proudí jemná vlákna hedvábí, díky nimž může vystřelovat lepkavá vlákna pavučiny a oslepit, chytit nebo uškrtit jimi své oběti. Svými pavučinami může také dělat komplikované léčky a sítě, které často zdobí jeho doupě.

**Tisí zabijáci.** Když se cestovatelé a průzkumníci odváží do pavoučnatcova teritoria, pavoučnatec je sleduje. Některé potká jejich konec, když slepě zabloudí do pastí nebo částí lesa uzavřených pavučinami. Jiné pavoučnatec uškrtí pavučinovými prameny, nebo otráví svým jedovatým kousnutím.

**Nicitelé lesa.** Ačkoliv pavoučatci bydlí v divočině, netouží žít v harmonii s přírodou. Hvozd zamorený pavoučatci se přemění na ponuré místo zanesené pavučinami a zamorené obřími pavouky, obřím hmyzem a jinými zlověstnými predátory. Tvorové, kteří zajdou příliš hluboko do takového lesa, se brzy ztratí v bludišti pavučin, jež visí spolu s kostmi a ztracenými poklady obětí pavoučatců.

**Nepřatelé vš.** Pavoučatci jsou přirození nepřátele vších tvorů. Tito hnusní tvorové nastražují pavučinové léčky a chytají do nich poletuchy a diblíky, které hladově požírají, a pavučinami obalují strom dryády v marém pokusu ji lapit. Jindy plaché výly někdy přichází k cizincům, jestli by jim nepomohli se vypořádat se zamorením pavoučatci, neboť výly jsou špatně vybaveny na to, aby se s takovými zlovolnými tvory vypořádaly samy.

### VARIANTA: PAVUČINOVÉ ŠKRTIDLO

Někteří pavoučatci rádi škrtí kořist pomocí škrtidla vyrobeného z pavučiny. Takto vyzbrojený pavoučnatec získá následující možnost akce, kterou používá místo drápů.

**Pavučinové škrtidlo.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden Střední či Malý tvor, proti kterému má pavoučnatec výhodu k hodu na útok. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k4 + 2) a cíl je uchvacený (SO úniku je 12). Dokud toto uchvacení neskoční, cíl nemůže dýchat a pavoučnatec má výhodu k hodům na útok proti němu.

## PAVOUČNATEC

Střední obluda, neutrální зло

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 44 (8k8 + 8)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +4, Přežití +3, Vnímání +3

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Pavoučí splh.** Pavoučnatec umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

**Vnímání pavučiny.** Když se pavoučnatec dotýká pavučiny, zná přesné polohy všech tvarů, kteří se dotýkají stejně pavučiny.

**Pavučinnochodec.** Pavoučnatec ignoruje pohybová omezení, jež způsobují pavučiny.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Pavoučnatec zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápu.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2) plus jedové zranění 4 (1k8). Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11, jinak se otráví na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 7 (2k4 + 2).

**Pavučina (obnovení 5 – 6).** Útok na dálku zbraní: +4 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. Účinek skončí a pavučina se zničí. Pavučina má OČ 10, 5 životů, je zranitelná vůči ohnivému poškození a imunní vůči drtivému poškození.



„POHLED, PEGAS. NA OTEVŘENÉM  
NEBI DOKÁZE ZAHANBIT DRAKA A JEN  
TI NEJLEPŠÍ Z NÁS MOHOU KDY  
DOUFAT, že SE NA NĚM PROJEDOU.  
PŘILÉHAVÝ SYMBOL PRO NÁS VELKÝ  
ROD, NEMYSLÍS?“  
— TYLLERVAN D'ORIEN, DRAČÍ  
DĚDIC  
A HRDÝ PREDSTAVITEL  
RODU ORIENŮ

## PEGAS

Velký nebešťan, chaotické dobro

Obranné číslo 12

Životy 59 (7k10 + 21)

Rychlosť 12 sáhů, létání 18 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Záchranné hody Obr +4, Mdr +4, Cha +3

Dovednosti Vnímání +6

Smysly pasivní Vnímání 16

Jazyky rozumí elfštině, sylvánštině, nebesštině a obecné řeči, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

## AKCE

**Kopyta.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 11 (2k6 + 4).

## PEGAS

Bílý okřídlený koně známí jako pegasové letící po obloze jsou obrazem slušnosti a vznešenosti. Když dosednou na pevnou zem, setrvávají na ni jen krátce. Pijí z horských pramenů a nedotčených jezer. Jakýkoliv zvuk či známka jiného tvora je vyplaší a jsou impulzem k opětovnému vzlétnutí do oblak.

**Vznešená letecká zvířata.** Pegasové jsou vysoce cenní jako rychlí a spolehliví oři. Jsou rychlejší a méně temperamentní než gryfové, hipogryfové a vyverny. Avšak tito divocí a plaší tvorové jsou stejně inteligentní jako humanoidi, a tak je nelze tradičně zkrotit a ochočit. Pegasa je nutné přesvědčit, aby sloužil tvorovi s dobrým přesvědčením jako letecké zvíře, ale když se to povede, utvoří si se svým novým společníkem celoživotní pouto.

**Zrození ze sféry.** Pegasové kořeny sahají do Olympských mytin Arboreji, kde létatí po nebi této sféry a slouží jako věrná letecká zvířata Seldarinu, pantheonu elfích bohů. Ví se, že tito bohové poslali pegasy do Materiální sféry, aby pomohli potřebným.

**Pegasí hnizda.** Pegasové tvoří páry na celý život. Staví si hnizda v těžko dostupných oblastech a plodí živá mláďata.



## PEKELNÝ OHAŘ

Střední běs, zákonné zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 45 (7k8 + 14)

Rychlosť 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Dovednosti Vnímání +5

Imunity vůči zraněním ohnivá

Smysly vidění ve mě 12 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky rozumí dábelštině, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Bystrý sluch a čich.** Ohař má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo čich.

**Taktika smečky.** Ohař má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden ohařův spojeneц, jenž není neschopný.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k8 + 3) plus ohnivé zranění 7 (2k6).

**Ohnivý dech (obnovení 5 – 6).** Ohař vydechně oheň v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 12. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 21 (6k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## PEKELNÝ OHAŘ

Pekelní ohaři jsou obludní běsi s ohnivým dechem, kteří mají podobu mohutných psů. Nachází se na bojištích Acheronu a v celých Nižších sférách. V Materiální sféře lze pekelné ohaře nejčastěji spatřit ve službách d'áblů, ohnivých obrů a jiných zlých tvorů, kteří je používají jako hlídací zvířata a společníky.

**Palčivý hlad.** Pekelní ohaři loví ve smečkách a živí se tvory, kteří vypadají jedle. Vyhýbají se potenciálně nebezpečným protivníkům a raději útočí na nejslabší kořist svým divokým kousnutím a ohnivým dechem. Pronásledují kořist do hořkého konce, čímž dávají najevu své neúprosné odhadláni.

Když se pekelní ohaři krmí, maso, které požírají, živí pekelný oheň, jenž v nich hoří. Když pekelný ohař zemře, tento oheň stráví tvorovy ostatky ve výbuchu kouče a žhavého popela. Zbudou jen chomáče černé srsti.

**Skrznaskrz zlí.** Pekelní ohaři jsou chytřejší než obyčejná zvířata a díky své zákonné povaze se hodí k plnění příkazů. Kvůli zlé nátuře ale pekelného ohaře nelze vycvičit v nic jiného než nelítostného zabijáka. Není-li pekelnému ohaři dovoleno uspokojovat svůj zlovolný hlad, rychle opustí svého pána, nebo se obrátí proti němu.



## PERYTON

I když tento obludný masožravec požírá všechny tvory, upřednostňuje humanoidy, zejména elfy, půlelfy a lidi. Když peryton zabije humanoida, vyrve své kořisti srdce a s vyrvaným srdcem se vrátí do hnizda, kde ho sežere.

Peryton je prapodivný tvor, ve kterém se snoubí tělo a křídla dravce a hlava jelena. Nejpodivnějším rysem je jeho stín, který vypadá spíš jako od humanoida než jeho fyzické podoby. Mudrci se domnívají, že první perytoni byli humanoidi přeměnění strašlivou kletbou nebo magickým experimentem. Ale bardí vypráví jiný příběh o muži, kvůli jehož nevěře jeho opovrhovaná žena vyřízla srdce své mladší, krásnější sokyně a rituálně ho snědla, aby navždy získala srdce svého manžela. Rituál uspěl, dokud nedošlo k odhalení podlosti té ženy. Za svůj zločin byla oběšena, ale přetrvávající magie jejího hanebného rituálu způsobila, že supi, kteří hodovali na její mrtvole, se přeměnili v první perytony.

**Nepřrozený hlad.** Reprodukční cyklus perytona závisí na srdci čerstvě zabitého humanoida. Orgán musí sežrat perytoní samice, aby se mohla rozmnožovat. Když samice sežere srdce, její stín se na okamžik změní a připomíná její skutečnou obludnou podobu.

Když peryton útočí na humanoida, je umírněný a neúprosný. Bojuje, dokud on nebo jeho kořist nezemře. Je-li peryton nějak zahnán pryč, sleduje svou ztracenou kořist z dálky, a když nastane příležitost, zaútočí na ni znovu.

**Zhouba z hor.** Perytoni sedávají na vrcholech horských hřebenů a sídlí ve vysoko položených jeskyních. Živí se tvory, kteří žijí či prochází v údolích, nebo cestovatelů na osamělých horských cestách, kteří nedávají pozor na nebe. Protože normální zbraně jsou proti perytonům méně účinné, obyvatelé hor vědí, že je lepší se těmto nestvůram vyhnout za každou cenu.

Osady jsou pro perytony atraktivní jako obnovitelné zdroje potravy. Proto vesničtí rychtáři a místní šlechtici často najímají dobrodruhy, aby zničili hnizda perytonů.

## PERYTON

*Střední obluda, chaotické зло*

**Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)**

**Životy 33 (6k8 + 6)**

**Rychlosť 4 sáhy, létání 12 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)

**Dovednosti** Vnímání +5

**Odolání vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Smysly** pasivní Vnímání 15

**Jazyky** rozumí elfštině a obecné řeči, ale neumí mluvit

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Střemhlavý útok.** Pokud Peryton letí a klesne aspoň o 6 sáhů přímo k cíli a pak ho zasáhne útokem na blízkou zbraní, útok způsobí cíli dodatečné zranění 9 (2k8).

**Oblet.** Peryton nevyvolává příležitostní útok, když odletí z dosahu nepřítele.

**Bystrý zrak a čich.** Peryton má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o zrak nebo čich.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Peryton zaútočí jednou nabodnutím na rohy a jednou pařáty.

**Nabodnutí na rohy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k8 + 3).

**Pařáty.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (2k4 + 3).

## PLÁŠTNÍK

Velká zrůda, chaoticky neutrální

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 78 (12k10 + 12)

Rychlosť 2 sáhy, létání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Dovednosti Nenápadnost +5

Smysly vidění ve mě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky hlubinština, temnobecná řeč

Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

**Přesun zranění.** Zatímco je pláštník přisátý k tvorovi, obdržuje pouze polovinu utrpěného zranění (zaokrouhleno dolů) a druhou polovinu obdržuje tvar, ke kterému je přisátý.

**Falešný vzhled.** Dokud pláštník zůstává nehybný bez odkrytého rubu, je k nerozeznání od tmavého koženého pláště.

**Citlivost na světlo.** Když je pláštník v jasném světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Pláštník zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou ocasem.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvar. Zásah: Bodné zranění 10 (2k6 + 3) a je-li cílem Velký či menší tvar, pláštník se přisaje. Má-li pláštník výhodu proti cíli, přisaje se na jeho hlavu a cíl je slepý a nemůže dýchat, zatímco je špláštník přisátý. Zatímco je pláštník přisátý, může takto útočit jen proti tomuto cíli a má výhodu k hodu na útok. Pláštník se může odpojit utracením 1 sáhu pohybu. Jakýkoli tvar, včetně cíle, může použít svou akci na odpojení pláštníka, pomocí úspěšného ověření Síly se SO 16.

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden tvar. Zásah: Sečné zranění 7 (1k8 + 3).

**Sténání.** Každý tvar do 12 sáhů od pláštníka, který ho slyší a není zrůda, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 13, jinak se vystraší do konce pláštníkova příštího tahu. Je-li tvarův záchranný hod úspěšný, bude vůči pláštníkově sténání imunní 24 hodin.

**Vidina (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).**

Pláštník magicky vytvoří tři iluzorní duplikáty sebe, pokud není v jasném světle. Duplikáty se pohybují spolu s ním a napodobují jeho akce a přesouvají svou polohu tak, aby bylo nemožné vysledovat, který pláštník je ten pravý. Ocitne-li se pláštník někdy v oblasti jasného světla, duplikáty zmizí.

Kdykoliv tvar zacílí pláštníka útokem či zraňujícím kouzlem, zatímco má pláštník aspoň jeden duplikát, hodí si na náhodné určení, jestli zacílí pláštníka, nebo jeden z duplikátů. Pokud tvar nevidí nebo se spolehá na jiné smysly než zrak, tento magický účinek na něj nepůsobí.

Duplikát má pláštníkovo OČ a používá jeho záchranné hody. Zasáhne-li útok duplikát, nebo neuspěje-li duplikát v záchranném hodu proti účinku, který způsobuje zranění, duplikát zmizí.



## PLÁŠTNÍK

Pláštníci přišli ke svému názvu kvůli své podobnosti s tmavými koženými pláštěmi. Tito nenápadní dravci číhají ve vzdálených jeskyních na osamělou či zraněnou kořist, která se belhá tmou.

**Maskovaní záškodníci.** Pláštníkovo tělo se skládá z chrupavky a svaloviny jako tělo rejnoka. S ocasem a roztaženými ploutvemi letá tmou a číhá ve stínech jeskyně stejným způsobem, jako rejnok plachtí vodou a schovává se u dna oceánu. Podél jeho zad vedou souběžné řady kulatých, černých skvrnek ve tvaru očí jako knoflíky, a drápy slonovinové barvy na jeho kutně připomínají kostěné přezky.

Když se pláštník rovní a pohně k útoku, odhalí svůj světlý spodek a svou skutečnou podstatu. Nad řadami ostrých zubů svítí rudé oči a za ním se mrská dlouhý převislý ocas.

**Přležitostní dravci.** Když pláštníci loví, plachtí ve stínech v bezpečné vzdálenosti za skupinami jiných tvorů procházejících Temnými říšemi. Následují družiny humanoidů a živí se zraněnými po souboji, nebo pronásledují stáda zvířat Temných říší a útočí na nemocné, slabé či opožděné.

Pláštníci útočí rychle a konzumují své jídlo co nejrychleji, přičemž svou oběť obalí a sežerou. Zatímco se pláštník krmí, používá k obraně svůj rychlý, bičíkovitý ocas, ačkoliv jen vzácně se staví proti nebezpečným nepřátelům nebo skupinám tvorů. Pláštníci umí vytvořit své iluzorní kopie pro větší ochranu.

**Strášidelné sténání.** Myšlenky pláštníků jsou cizácí pro ostatní formy života. Komunikují spolu podzvukovým sténáním, které je pro většinu tvorů neslyšitelné. Při vyšších intenzitách se pláštníkovo sténání stává slyšitelné a u tvarů, kteří ho slyší, vyvolává pocity zmaru a hrůzy.

**Tajné porady pláštníků.** Pláštníci mají rádi izolaci, ale občas se schází s ostatními pláštníky kvůli obraně, nebo aby si vyměnili informace o nových nebezpečích, vhodných lovištích či osadách, která by mohla mít vliv na jejich obyvatele. Když je jejich tajná porada u konce, pláštníci se znova rozejdou.



## PLAZIVÝ PAŘÁT

Plazivé pařáty jsou useknuté ruce vrahů oživené černou magií tak, aby mohly dál zabíjet. Kouzelníci a černokněžníci s temnými sklony používají plazivé pařáty ve svých laboratořích jako dodatečné ruce.

**Magický původ.** Pomocí temných nekromantických rituálů se sváže životní síla vraha s jeho useknutou rukou a oživí ji. Pokud je již duše mrtvého vraha jiným nemrtvým tvorem, byl-li vrah vzkříšen, nebo přešala-li již duše dávno do jiné sféry, rituál selže.

Rituál vyvolaný k tvorbě plazivého pařátu funguje nejlíp s rukou, která byla vrahovi useknuta nedávno. Kvůli tomu liturgici a jejich služebníci navštěvují věrné popravy, aby získali vhodné ruce, nebo uzavírají dohody s vrahůmi a mučiteli.

**Ovládání tvůrcem.** Plazivý pařát se nedá odvrátit, ani se nedá ovládat kouzly, které ovládají nemrtvé. Tyto odporné nestvůry jsou zcela podřízené vůli svého tvůrce, který se může soustředit na pařát ve výhledu a mentálně mu přikazovat každou akci. Pokud tvůrce plazivému pařátu nerozkazuje, pařát plní poslední rozkaz, jak nejlépe umí.

Rozkazy dané plazivému pařátu musí být jednoduché. Nelze mu nařídit, aby vyhledal a zabil konkrétní osobu, protože jeho omezené smysly a inteligence mu brání ve stopování a zvolení konkrétních jedinců. Ale rozkaz k zabítí všech tvorů v konkrétní oblasti funguje. Plazivý pařát umí snadno rozpoznat obrys klíčů a klik a placit se z místo do místo při svém slepém vražedném řádění.

**Zhoubná inteligence.** Plazivý pařát má jen málo rozumu a vzpomínek jedince, jehož kdysi býval živou součástí. Avšak nenávist, žárlivost či chameťost, které hnaly danou osobu k vraždění, přetrvávají a jsou zvětšeny torzovitým stavem pařátu. Plazivý pařát je pochán svému osudu a napodobuje a znova dělá stejné vražedné činy, jaké páchal za života.

**Živé pařáty.** Je-li plazivý pařát oživen z useknuté ruky ještě stále živého vraha, rituál sváže pařát s vrahovou duší. Ruka oddělená od těla se pak může navrátit ke svému bývalému údu. Její nemrtvé maso srostne s živým předloktím, ze kterého byla ruka useknuta.

Jakmile je vrah zase celý, jedná, jako by mu ruka nikdy nebyla useknuta a jako by se rituál nikdy nestal. Když se plazivý pařát znova oddělí, živé tělo upadne do kómatu. Zničení plazivého pařátu, když je mimo tělo, zabije i vrah. Ale zabítí vrahů nemá žádný účinek na plazivý pařát.

**Nemrtvá povaha.** Plazivý pařát nepotřebuje dýchat, jíst, pit ani spát.

### PLAZIVÝ PAŘÁT

Drobny nemrtvy, neutrální zlo

Obranné číslo 12

Životy 2 (1k4)

Rychlosť 4 sáhy, šplhání 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	5 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Imunita vůči zraněním jedová

Imunita vůči stavům otrávený, únava, zmámený

Smysly mimožrakové vnímání 6 sáhů (mimo tento okruh je slepá), pasivní Vnímání 10

Jazyky rozumí obecné řeči, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Imunita vůči odvracení.** Pařát je imunní vůči účinkům, které odvrací nemrtvé.

#### AKCE

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 3 (1k4 + 1), nebo sečné zranění (dle pařátovy volby).

„URČITĚ BY TĚ ZAJÍMALO, CO SE DÁ DĚLAT SE VŠEMI TĚMI OSTATNÍMI ČÁSTMI VRÁHŮ, ŽE?“  
– NEKROMANTKA EVANGELIZA LAVAINOVÁ

# POLETUCHA

V tajných hájích a stinných údolích třepotají svými vážkovými křídly poletuchy. Přes veškerou svou vili nádheru ale poletuchy postrádají vřelost a soucit. Jsou to agresivní a neohrožené bojovnice, které přijímají závažná opatření, aby ochránily své domovy před cizinci. U cizinců, kteří se příliš přiblíží, posoudí jeho morální charakter a pak ho buď uspí, nebo zastraší.

**Ochránkyně hvozdu.** Poletuchi si staví vesničky ve větvích stromů a ochoťných entech, na zelených mýtinách rozjasněných mechem, polným kvítím a muchomůrkami. Milují divokou přírodu a nestrpí žádné narušitele. Když poletuchy zahlednou narušitele, svedou je z cesty zlověstným šelestem z kroví a vzdáleným praskáním větviček. Tvorové, kteří jsou natolik hloupí, že pokračují v narušování území poletuch, jsou střeleni jedovatými šípy a uspáni do bezvědomého spánku. Když spí, poletuchy úspěšně uletí a ustoupí do ještě odlehlejší části hvozdu.

**Věštkyně srdce.** Poletuchi umí vycítit, jestli je tvor dobrý nebo zlý dle zvuku jeho srdce a zváží tvořovy předchozí činy. Poletucha dokáže říci, jestli srdce bije rychle láskou, či pomalu smutkem, nebo jestli je potemnělé nenávistí a chamtivostí. Její schopnost vnímat srdce vždy ukazuje pravdu, protože srdce nedokáže lhát.

**Varčici jedu.** Ve svých lesních panstvích poletuchi vaří jedy, masti a protijedy, včetně uspávacího jedu, kterými natírají své šípy. Vydávají se hluboko do hvozdů, kde sbírají vzácné bylinky, mechy a houby a někdy kvůli tomu překračují nebezpečné území. Když jsou zoufalé, kradou své přísady dokonce z ježibabích zahrad.

**Dobrosrdečné.** Protože poletuchi jsou soudkyně srdce a mají v oblibě dobré tvory, vzdorují vůli zlých věl a při každé příležitosti maří konání zlých arcivíl. Pokud potkají dobrodruhy na výpravě za odstraněním zlého vlivu tvora či skřetí hrozby v jejich hvozd, slíbí jim podporu, a dokonce jim přijdou na pomoc, když to dobrodruzi budou nejméně čekat.

Na rozdíl od diblíků se poletuchi málokdy oddávají lehkovážnému veselí a zábavě. Jsou to striktní bojovnice, ochránkyně a soudkyně. Kvůli jejich přísnosti je ostatní vily považují za přehnaně zarputilé a vážné. Ale vily, které respektují území poletuch, je mají za spolehlivé spojence v obtížných dobách.

„PŘÍSAHÁM, že ve větvích stromu byla malá víska. Další věc, kterou si vybavuju, že jsem ležel v hlině čelem dolů. Kolem hlavy mi létaly hvězdičky, a když jsem se postavil a rozhlédl kolem, strom i ta víska byly pryč.“

– HISTORKA PŮLORČÍHO HRANIČÁRE



## POLETUCHA

Drobná víla, neutrální dobro

Obranné číslo 15 (kožená zbroj)

Životy 2 (1k4)

Rychlosť 2 sáhy, létání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
3 (-4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Dovednosti Nenápadnost +8, Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky elfština, obecná řeč, sylvánština

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

### AKCE

**Dlouhý meč.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 1.

**Krátký luk.** Útok na dálku zbraní: +6 k zásahu, dostrel 8/32 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 1 a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak se otráví na 1 minutu. Je-li výsledek záchranného hodu 5 či méně, otrávený cíl upadne do bezvědomí na stejnou dobu, či dokud neutrpí zranění, nebo pokud někdo nepoužije akci, aby s ním zatásl, a tak ho vzbudil.

**Srdceční zrak.** Poletucha se dotkne tvora a magicky pozná jeho aktuální citové rozpoložení. Pokud cíl neuspěje v záchranném hodu na Charisma se SO 10, poletucha také pozná tvořovo přesvědčení. Běsi, nebeštané a nemrtví v záchranném hodu automaticky neuspějí.

**Neviditelnost.** Poletucha se magicky zneviditelní, dokud nezaútočí či nesešle kouzlo, nebo dokud neskončí její soustředění (jako by se soustředila na kouzlo). Vybavení, které poletucha drží nebo má na sobě, se zneviditelní spolu s ní.



## RUDÝ POLODRAČÍ VETERÁN

Střední humanoid (člověk), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 18 (plátová zbroj)

Životy 65 (10k8 + 20)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Dovednosti Atletika +5, Vnímání +2

Odolání vůči zraněním ohnivá

Smysly mimožrakové vnímání 2 sáhy, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

### AKCE

**Vicenásobný útok.** Veterán zaútočí dvakrát dlouhým mečem. Má-li tasený krátký meč, může zaútočit i krátkým mečem.

**Dlouhý meč.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 7 (1k8 + 3), nebo sečné zranění 8 (1k10 + 3), pokud se použije dvěma rukama.

**Krátký meč.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

**Těžká kuše.** Útok na dálku zbraní: +3 k zásahu, dostřel 20/80 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k10 + 1).

**Ohnivý dech (obnovení 5 – 6).** Veterán vydechně oheň v kruhu 3 sáhy. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 15. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 24 (7k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## POLODRAK

Když se drak v proměněné podobě páří s jiným tvorem, toto spojení občas vytvoří polodračího potomka. Tvor se může přeměnit v polodraka i v důsledku kouzla šíleného kouzelníka, nebo rituálním vykoupáním v dračí krvi. Ve všech těchto případech je výsledkem tvor, který

v sobě kombinuje dračí podstatu s podobou původní rasy. Nezávisle na svém původu mají všichni polodraci podobné rysy a vzhled, zvláštní smysly, odolání vůči ničivé energii a dračí dech.

**Dračí povaha.** Polodraci nejsou schopni mít potomky narozené přirozenou cestou. Ti, kteří se chtějí množit, musí najít jiné způsoby, jak to udělat, což téměř vždy obnáší magii. Jako kompenzaci jsou polodraci obdařeni dlouhým životem. Nedojde-li k nepředvídanému neštěstí, tak typická očekávaná délka života polodraka je dvojnásobná vůči jeho nedračí linii. Takže například lidský polodrak se může dožít víc než sto padesáti let.

Polodraci dědí osobnostní rysy společné s jejich dračím předkem, takže zlatí polodraci jsou často plaší a mlčenliví, zatímco mědění polodraci jsou rozpustilí a hraví. Zelení polodraci jsou létat, zatímco bílí polodraci jsou často houpaví bijci. Tyto rysy se mísí s druhou linií polodraka, ale charakter, arogance a paranoia jsou vlastnosti, které zpravidla mají i polodraci s dobrým přesvědčením.

## ŠABLONA POLODRAKA

Polodrakem se může stát zvíře, humanoid, obr nebo obluda. Když se tvor stane polodrakem, zachová si všechny své statistiky kromě níže uvedených.

**Smysly.** Polodrak získá mimozrakové vnímání na 2 sáhy a vidění ve tmě na 12 sáhů.

**Odolání.** Polodrak získá odolání vůči typu zranění dle své barvy.

### Barva Odolání vůči zranění

Bílá nebo stříbrná	Chladné
Bronzová nebo modrá	Bleskové
Černá nebo měděná	Kyselinové
Mosazná, rudá či zlatá	Ohnivé
Zelená	Jedové

**Jazyky.** Polodraci umí navíc mluvit dračí řečí.

**Nová akce: Dračí dech.** Polodrak má dech své dračí poloviny. Třída velikosti polodraka určuje, jak tato akce funguje.

### Velikost Dračí dech

Velká či menší	Jako dráče
Obrovská	Jako mladý drak
Gigantická	Jako dospělý drak

**Nebezpečnost.** Abys předešel přepočítávání nebezpečnosti tvora, použij šablonu jen na tvora, který splňuje volitelné předpoklady pro dračí dech dle tabulky níže. V opačném případě po použití šablony použij pokyny v *Průvodci Pána jeskyně* pro přepočítání nebezpečnosti.

Třída velikosti	Dračí dech	Volitelný předpoklad
Velká či menší	Jako dráče	Nebezpečnost 2 či vyšší
Obrovská	Jako mladý drak	Nebezpečnost 7 či vyšší
Gigantická	Jako dospělý drak	Nebezpečnost 8 či vyšší

## PŘÍKLAD POLODRAKA

Zde uvedenou šablonu polodraka jsme použili na lidského veterána k vytvoření rudého polodračího veterána. Lamelová zbroj byla nahrazena plátovou.



## POLOKOSTĚJ

Drobny nemrtvy, neutrální zlo

Obranné číslo 20 (přirozená zbroj)

Zivoty 80 (32k4)

Rychlosť 0 sáhů, létání 6 sáhů (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
1 (-5)	20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	17 (+3)	20 (+5)

Záchranné hody Odl +6, Int +11, Mdr +9, Cha +11

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá a sečná z magických útoků

Imunity vůči zraněním jedová, nekrotická, psychická; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči stavům hluchý, ležící, ochromený, otrávený, únava, paralyzovaný, vystrašený, zkamenělý, zmámený

Smysly pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 18 (20 000 ZK)

**Vyhnutí se.** Je-li polokostěj vystaven účinku, který mu umožnuje, aby pomocí záchranného hodu utrpěl jen poloviční zranění, tak místo toho neutrpí žádné zranění, když v záchráně uspěje, nebo utrpí jen poloviční zranění, když neuspěje.

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li polokostěj v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

**Imunita vůči odvracení.** Polokostěj je imunní vůči účinkům, které odvrací nemrtvé.

### AKCE

**Kvílení (obnovení 5 – 6).** Polokostěj ze sebe vydá hrůzostrašné kvílení. Každý tvor do 6 sáhů od něj, který ho slyší, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15,

jinak mu klesnou životy na 0. Pokud tvor uspěje, bude vystrašený do konce svého příštího tahu.

**Vysátí života.** Polokostěj zacílí až tři tvory, které vidí do 2 sáhů od něj. Každý cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 19, jinak utrpí nekrotické zranění 21 (6k6) a polokostěj si obnoví životy rovné celkovému zranění udělenému všem cílům.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Polokostěj 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. Polokostěj si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Let.** Polokostěj uletí až poloviční rychlosť letu.

**Oblak prachu.** Polokostěj magicky zvíří zaprášené ostatky.

Každý tvor do 2 sáhů od polokostěje, včetně těch za rohem, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak oslepne do konce polokostějova příštího tahu. Tvor, který v záchranném hodu uspěje, je imunní vůči tomuto účinku do konce polokostějova příštího tahu.

**Vysátí energie (stojí 2 akce).** Každý tvor do 6 sáhů od polokostěje si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 15. Když tvor neuspěje, jeho maximum životů se magicky sníží o 10 (3k6). Sníží-li tento účinek tvorovo maximum životů na 0, tvor zemře. Tvorovo maximum životů lze obnovit kouzlem *mocné navrácení* či podobnou magií.

**Odporná kletba (stojí 3 akce).** Polokostěj zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak je magicky proklet. Dokud kletba neskončí, cíl má nevhodu k hodům na útok a záchranným hodům. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu kletba skončí.

„JA, ACERERAK VĚČNÝ, VÁM PŘITAKÁM NA VAŠI ZKÁZU.  
POJĎTE, BLÁHOVI, VYDRANCUJTE MŮJ POKLAD, OPOVÁŽÍTE-LI SE! UŽ TO ZKUSILI JINÍ. NIKDO NEUSPĚL!  
Z VAŠICH KŮŽÍ BUDOU GOBELÍNY A VAŠE KOSTI BUDOU  
POKRYVAT MOU HROBKU. JEN JA JSEM MIMO DOSAH  
SMRTI. JEN JA ZNÁM TAJEMSTVÍ SKUTEČNÉ NESMRTEL-  
NOSTI!“

— POLOKOSTĚJŮV EPITAF

# POLOKOSTĚJ

Nesmrtevnost daná kostějovi trvá jen tak dlouho, dokud žíví svůj škapulíř dušemi smrtelníků. Pokud zaváhá nebo se mu tato činnost nepovede, jeho kosti se rozpadnou na prach a zůstane jen lebka. Tento „polokostěj“ obsahuje jen fragment kostějovy zlovolné životní síly — jen tolik, že když je vyrušen, tyto ostatky se vznesou do vzduchu a zaujmou přízračnou podobu. Lebka pak vyluzuje hrůzostrašné vytí, které může bázlivě zabít a ostatní pořádně vystrašit. Když zůstane osamotě, snese se opět na zem a vrátí se do prázdného klidu své existence.

Jen málokterý kostěj usiluje o to stát se polokostějem, neboť to znamená konec existence, kterou věřil, že zachová tím, že se stane nemrtvý. Ale zub času může nahlodat kostějovo uvažování a paměť a způsobit, že se stáhne do prastaré hrobky a zapomene se krmit dušemi. Kouzla, která kdysi znal, se mu vytratí z paměti, a mystická energie, kterou ovládal jako kostěj, jím přestane proudit. Ale i jako pouhá lebka zůstává smrtícím a obtížným nepřítelem.

**Trvalá existence.** I poté, co se kostěj omezí do stavu polokostěje, jeho škapulíř přežije. Dokud je škapulíř netknutý, polokostěje nelze trvale zničit. Po 1k10 dnech se lebka znovu zformuje a tvor obnoví svůj mizerný stav. Pokud je polokostěj dostečně duchapřítomný, může obnovit svou moc tím, že sežere aspoň jednu duši ze svého škapulíře. To přemění polokostěje opět do kostěje a znovuvytvorí jeho nemrtvé tělo.

**Nemrtvá povaha.** Polokostěj nepotřebuje dýchat, jít, pít ani spát. Polokostějova vůle přežít je tak velká, že místo průměrných životů má vždy maximální počet životů ze svých Kostek životů.

## POLOKOSTĚJOVO DOUPĚ

Polokostěj skrývá své pozemské ostatky a poklady v bludišťové hrobce střežené nestvůrami a pastmi. V srdci tohoto labyrintu odpočívá polokostějova lebka a prach z jeho ostatních kostí.

Ve své kryptě má polokostěj přístup k akcím doupe a dodatečným použitím pro své legendární akce. Jeho celé doupe má také unikátní rysy. Polokostěj ve svém doupeti má nebezpečnost 20 (24 500 ZK).

### AKCE DOUPĚTE

Na iniciativu 20 (prohrávající všechny remízy) si polokostěj hodí k20. Při hodu 11 či více polokostěj provede akci doupe, která způsobí jeden z následujících účinků; polokostěj nemůže použít stejný účinek dvě kola po sobě.

- Hrobka se na okamžik vehementně zachvěje. Každý tvor na podlaze hrobky musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 19, jinak je sražen k zemi.
- Polokostěj zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 12 sáhů od sebe. Místo cíle zaplní *antimagické pole* a pohybuje se s ním do iniciativy 20 v příštím kole.
- Polokostěj zacílí libovolný počet tvorů, které vidí do 6 sáhů od sebe. Žádný z cílů si nemůže obnovit životy do iniciativy 20 v příštím kole.

### RYSY DOUPĚTE

Polokostějova hrobka může mít nějaké či všechny z následujících místních účinků:

- Když nezlý tvor poprvé vstoupí do oblasti hrobky, utrpí nekrotické zranění 16 (3k10).
- Nestvůry v hrobce mají výhodu k záchranným hodům proti vystrašení či zmámení a proti schopnosti, které odvrací nemrtvé.
- Hrobka je chráněna před magickým cestováním tvorů, kterým to polokostěj neschválil. Takoví tvorové se nemohou teleportovat do oblasti hrobky ani z ní, ani pro vstup nebo opuštění použít sférické cestování. Účinky, které umožňují teleportaci nebo sférické cestování fungují v rámci hrobky, pokud nejsou použity k opuštění nebo vstupu do oblasti hrobky.

Je-li polokostěj zničen, tyto účinky odezní během 1k10 dní.

## ACERERAK A JEHO UČEDNÍCI

Přeměna v polokostěje není trpkým koncem pro všechny kostěje, kteří ho zažijí. Jako vědomá volba se cesta polokostěje stává dalším krokem v temné evoluci. Kostěj Acererak — mocný kouzelník, démonolog a neblaze proslulý pán Hrobky děsů — předvídal svou přeměnu a připravil se na ni zasazením očarovaných drahokamů do očních důlků a zubů své lebky. Každý z těchto duševních drahokamů měl moc lapat duše, kterými se měl krmit jeho škapulíř.

Acererak přijal, že zplesniví a rozpadne se na prach, opustil své fyzické tělo a cestoval sférami jako odtělesněné vědomí. Kdyby byla lebka, jeho poslední fyzický ostatek, někdy vyrušena, drahokamy by sežraly duše nestydatých větřelců jeho hrobky a magicky je přenesly do škapulíře.

Kostějové, kteří následují Acererakovu cestu, věří, že zbavením se svého těla mohou pokračovat ve svém honu za mocí mimo smrtelný svět. Stejně jako to udělal jejich patron, i oni používají duševní drahokamy k obhospodařování svých škapulířů a ničení dobrodruhů, kteří vyruší jejich doupatu.

Acererakovi či jinému polokostěji jako on se říká arcikostěj, má nebezpečnost 21 (33 000 ZK), nebo 23 (50 000 ZK) v doupeti, a má následující dodatečnou možnost akce.

**Polap duši.** Arcikostěj zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Cíl si musí hodit záchranný hod na Charisma se SO 19. Když neuspěje, jeho duše se stane magicky uvězněnou uvnitř jednoho z arcikostějových drahokamů. Zatímco je duše uvězněná, tělo cíle a všechno jeho vybavení, co má na sobě, přestane existovat. Při úspěšné záchráně cíl utrpí nekrotické zranění 24 (7k6), a sníží-li mu to životy na 0, jeho duše se uvězní, jako kdyby neuspěla v záchranném hodu. Duše, která je uvězněna v drahokamu 24 hodin, je sežrána a přestane existovat.

Klesnoucí arcikostějovi jeho životy na 0, je zničen a rozpadne se na prach, kromě drahokamů. Rozdrcený drahokam vypustí v něm uvězněnou duši, načež se tělo cíle znovu zformuje na volném místě co nejbliž drahokamu a ve stejném stavu, jako když bylo uvězněno.



## PŘÍZRAK

Přízrak je vtělená zlovůle, koncentrovaná do nehmotné podoby, která usiluje o uhašení všeho života. Tento tvor je prosáklý negativní energií a při jeho pouhém průchodu světem černají a vadnou okolní rostliny. Zvířata v jeho přítomnosti utíkají. Dokonce i malé ohně mohou být uhašeny strašlivou přítomností přízraku.

**Odporné zapomnění.** Když smrtelný humanoid žije zkaženým životem nebo uzavře smlouvu s běsem, odsoudí svou duši k věčnému zatracení v Nižších sférách. Ale někdy duše natolik prosákne negativní energií, že se zhroutí a přestane existovat těsně předtím, než může odejít do nějakého hrozného posmrtného života. Pokud k tomu dojde, duše se stane bezduchým přízrakem – zvolnou prázdnotou uvězněnou ve sféře, kde zemřela. Z bývalé existence přízraku nepřetrval téměř nic; v této nové formě existuje jen proto, aby vyhladil ostatní život.

**Zbavený těla.** Přízrak se může pohybovat skrz pevné tvory a předměty stejně snadno, jako se smrtelný tvor pohybuje mlhou.

Přízrak si může uchovat páry vzpomínek ze svého smrtelného života jako stínové ozvěny. Avšak i z těch nejsilnějších událostí a emocí se stanou jen o něco víc než slabé dojmy, něco jako napůl zapomenuté

sny. Přízrak se může pozastavit a zírat na něco, co ho fascinovalo v životě, nebo může zkrotit svůj hněv, když si uvědomí bývalé přátelství. K takovým okamžikům dochází ale vzácně, protože většina přízraků pohrdá, čím bývaly, protože jim to připomíná, čím se staly.

**Nemrtvý velitelé.** Přízrak si může udělat nemrtvého služebníka z duše humanoidního tvora, který nedávno zemřel násilnou smrtí. Z takového uzlíčku neštěstí se stane spektra, zatrpklá ke všemu živému.

Přízraky někdy velí legiím mrtvých a plánují zkázu živých tvorů. Když se vynoří do bitvy ze svých hrobek, život a naděje se před nimi krčí. I když jsou přízrakové jednotky donuceny k ústupu, země, které okupovaly, jsou tak zničené, že místní obyvatelé často umřou hladem.

**Nemrtvá povaha.** Přízrak nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

## PŘÍZRAK

*Střední nemrtvý, neutrální zlo*

**Obranné číslo 13**

**Životy 67 (9k8 + 27)**

**Rychlosť 0 sáhů, létání 12 sáhů (vznášení se)**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

**Odolání vůči zraněním** blesková, hromová, chladná, kyselinová, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě stříbrných zbraní

**Imunity vůči zraněním** jedová, nekrotická

**Imunity vůči stavům** ležící, otrávený, paralyzovaný, uchvácený, únava, zadržený, zkamenělý, zmámený

**Smysly** vidění ve mě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

**Jazyky** jazyky, které znal za života

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Nehmotný pohyb.** Přízrak se může pohybovat skrz ostatní tvory a objekty, jako by byli těžký terén. Pokud skončí svůj tah v objektu, utrpí silové zranění 5 (1k10).

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je přízrak ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

### AKCE

**Vysátí života.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Nekrotické zranění 21 (4k8 + 3). Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 14, jinak se jeho maximum životů sníží o množství rovné utrpěnému zranění. Toto snížení trvá, dokud si cíl důkladně neodpočine. Sníží-li tento účinek maximum životů cíle na 0, cíl zemře.

**Stvoř spektru.** Přízrak zacílí humanoida do 2 sáhů od sebe, který zemřel násilně a je mrtvý maximálně 1 minutu. Duše cíle povstane jako spektra na místě mrtvoly, nebo na nejbližším volném místě. Spektra je pod kontrolou přízraku. Přízrak může mít najednou maximálně sedm spekter pod svou kontrolou.



## PSEUDODRAK

Nepolapitelný pseudodrak obývá tichá místa světa a zabydluje se v dutinách stromů a malých jeskyních. Rudohnědými šupinami, rohy a tlamičkou plnou ostrých zubů připomíná drobného rudého draka, ale má hravou povahu.

**Tichý a defenzivní.** Pseudodrak se pramálo zajímá o ostatní tvory a při každé příležitosti se jim vyhýbá. Je-li pseudodrak napaden, útok oplácí svým jedovým ostnem na špičce svého ocasu. Štípnutí tvora tímto ostnem může cíl způsobit strnulý stav na několik hodin.

**Dračí přítelíčci.** Mágové často vyhledávají pseudodraky, jejichž sympathetická povaha, schopnost telepatie a odolání vůči magii z nich dělá vynikající přítelíčky. Pseudodraci jsou vybírává, když dojde na výběr společníků, ale občas se dají přesvědčit jídlem či pokladem. Když pseudodrak najde sympathetického společníka, naváže s danou osobou pouto, pokud se s ním zachází slušně. Pseudodrak si nenechá líbit žádné špatné zacházení a manipulativního či hrubého společníka bez varování opustí.

**Emoční jazyk.** Pseudodraci neumí mluvit, ale komunikují pomocí omezené formy telepatie, která jim umožňuje sdílet základní myšlenky, například hlad, zvědavost nebo zálbení. Když se společníkem naváže pouto, může sdělovat, co vidí a slyší, dokonce i na dlouhé vzdálenosti.

Pseudodrak často vydává zvířecí zvuky. Skřehotavé vrnění značí potěšení, zatímco syčení znamená nepříjemné překvapení. Ptačí švitoření představuje touhu a vrčení vždy znamená hněv či nespokojenost.

### VARIANTA: PSEUDODRAK JAKO PŘÍTELÍČEK

Někteří pseudodraci jsou ochotní sloužit sesilatelům kouzel jako přítelíčci. Takový pseudodrak má následující rys.

**Přítelíček.** Pseudodrak může sloužit jinému tvorovi jako přítelíček, přičemž naváže magické, telepatické pouto s daným společníkem, který s tím souhlasí. Dokud jsou ti dva spojeni, společník dokáže vnímat to, co pseudodrak, pokud jsou od sebe navzájem do 1 míle. Když je pseudodrak do 2 sáh od svého společníka, tento společník sdílí pseudodrakův rys Magické odolání. Kdykoliv a z jakéhokoliv důvodu může pseudodrak ukončit svou službu přítelíčka a ukončit telepatické pouto.

## PSEUDODRAK

Drobný drak, neutrální dobro

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 7 (2k4 + 2)

Rychlosť 3 sáhy, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

**Dovednosti** Nenápadnost +4, Vnímání +3

**Smysly** mimozrakové vnímání 2 sáhy, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

**Jazyky** rozumí dračí řeči a obecné řeči, ale neumí mluvit

**Nebezpečnost** 1/4 (50 ZK)

**Bystré smysly.** Pseudodrak má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o zrak, sluch nebo čich.

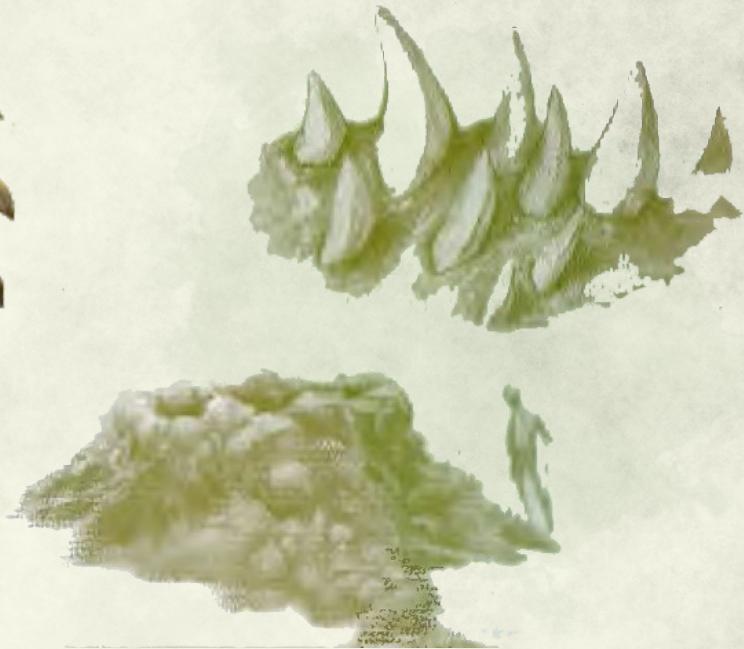
**Magické odolání.** Pseudodrak má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Omezená telepatie.** Pseudodrak může magicky telepaticky sdělovat jednoduché myšlenky, emoce a obrázky jakémukoli tvorovi do 20 sáh od sebe, který rozumí jazyku.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

**Osten.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11, jinak se otráví na 1 hodinu. Neuspěje-li cíl v záchranném hodu o 5 či více, upadne do bezvědomí na stejnou dobu, či dokud neutrpí zranění, nebo pokud někdo nepoužije akci, aby s ním zatrásl, a tak ho vzbudil.



## PURPUROVÝ ČERV

Masivní, v zemi se rýpající nestvůra známá jako purpurový červ terorizuje tvory Temných říší. Při pronásledování své kořisti se prokousává pevnou skálou. Tento tvor je tupou, žravou přírodní silou a k snědku nepohrdne ničím, co mu přijde do cesty.

**Hladoví lovci.** Purpurové červy přitahuje hlasitý zvuk. Jsou známy podzemní bitvy, které byly přerušeny purpurovými červy, nebo jak při hledání kořisti rozryvali podzemní velkoměsta. Podzemní civilizace drowů, duergarů a možkozroutů udržují kolem svých osad zvláštní stráže, aby odstrašily tyto nestvúry.

Ačkoliv jsou purpuroví červi nejběžnější v Temných říších, často jdou vidět ve světě na povrchu ve skalnatých a horských zemích. Tlama purpurového červa je tak velká, že by spolkla celého koně a před jeho hladem není žádný tvor v bezpečí. Plazí se dopředu rytmickým stlačováním a natahováním svého těla a ostatní tvory v Temných říších chytá pomocí překvapivě rychlého plazení.

**Přenosy červu.** Když se purpurový červ prokousává zemi, žere zeminu a skálu, kterou drtí a neustále vylučuje. A tak lze v tělech purpurových červů najít vzácné kovy a drahokamy. Proto jsou cílem šíleně statečných lovců pokladů.

Prohrabávající se purpurový červ neustále tvoří nové tunely napříč Temnými říšemi, které obratem využívají další tvorové jako chodby a dálnice. Protože se purpurový červ málodky vrací svými vlastními tunely, takové průchody jsou dobrým místem, kde se vyhnout témtě nestvúram. Oblasti bohaté na kořist se rychle stávají prošpikované komplexem tunelových systémů, jež má na svědomí několik spolu lovících červů.

### PURPUROVÝ ČERV

*Gigantická obluda, bez přesvědčení*

**Obranné číslo** 18 (přirozená zbroj)

**Životy** 247 (15k20 + 90)

**Rychlosť** 10 sáhů, hrabání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
28 (+9)	7 (-2)	22 (+6)	1 (-5)	8 (-1)	4 (-3)

**Záchranné hodby** Odl +11, Mdr +4

**Smysly** mimozrakové vnímání 6 sáhů, citlivost na otresy 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 15 (13 000 ZK)

**Tunelář.** Červ se umí prohrabávat pevnou skálou svou poloviční rychlostí hrabání a zanechávat za sebou tunel o průměru 2 sáhy.

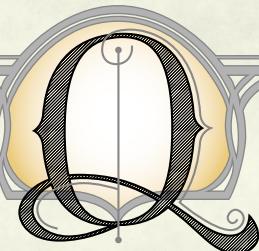
#### AKCE

**Vícenásobný útok.** Červ zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou ostnem.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 22 (3k8 + 9). Je-li cíl Velký či menší tvor, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 19, jinak ho červ spolkne. Spolknutý tvor je slepý a zadržený, má úplný kryt proti útokům a ostatním účinkům vně červa a na začátku každého červova tahu utrpí kyselinové zranění 21 (6k6).

Utrpí-li červ zranění 30 či více v jediném tahu od spolknutého tvora, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 21 na konci daného tahu, jinak vyzvrací všechny spolknuté tvory a ti dopadnou do lehu na místo do 2 sáhů od červa. Pokud červ zemře, spolknutý tvor jím přestane být zadržený a může uniknout z mrtvoly použitím 4 sáhů pohybu, přičemž červa opustí vleže.

**Ocasní ostěn.** Útok na blízko zbraní: +14 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 19 (3k6 + 9) a cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 19. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 42 (12k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.



## QUAGOT

Quagoti, divocí a teritoriální, šplhají v roklích Temných říší. V záхватu zuřivosti mláti své nepřátele a tváří v tvář smrti se stávají ještě vražednější.

**Původ quagotů.** Quagoti nikdy nebyli osvíceným druhem, ale ne vždy byli brutálními obyvateli Temných říší, jako jsou v dnešní době. Kdysi dávno quagotí kmeny sídlily na povrchu jako noční stromoví lovci s vlastním jazykem a kulturou. Když se ve smrtelné říše objevili elfové, střetli se s quagoty a nakonec je téměř vyhubili. Quagoti přežili jen díky tomu, že utekli hluboko do Podzemních říší.

Jak quagoti prošli věky hluboko pod světem, jejich srst ztratila barvu a jejich vidění se přizpůsobilo tmě. Nápodobně je přeměnilo neustálé nebezpečí a podivná magie jejich nové říše. Změnili se v ještě brutálnější a divočejší. Žrali, na co přišli — a když nemohli nic najít, žrali se navzájem. Když se kanibalismus stal součástí jejich kultury, opustili svou minulost.

**Služebníci drowů.** Prastaré nepřátelství mezi quagoty a povrchovými elfy z nich dělá snadné adepty pro věc temných elfů. V posledních letech se drowové zajímali o chov quagotů. Povzbuzovali jejich divokost a zároveň posilovali jejich poslušnost. Bohaté drowí rody mají k dispozici legie quagotů. A co hůř, drowové pěstují nenávist quagotů k elfům tím, že je berou na povrchové nájezdy proti známým elfům enklávám.

**Tonoti.** Některí quagoti pohlcují psionickou energii, která zaplavuje jisté části Temných říší. Když kmen zjistí, že někdo z nich zdědil takové schopnosti, dosadí ho do role kmenového šamana, nebo tonota. Tonot se stará o kmenové znalosti a zajišťuje převahu nad nepřáteli. Tonot, který zklame svůj kmen, je zabit a sežrán kanibalistickým rituálem v naději, že jeho schopnosti přejdou na důvěryhodnějšího guagota.

**Imunita vůči jedu.** Generace lovení jedovatých podzemních tvorů a neustálé vystavování se plísni a houbám, které rostou v hlubinách, donutilo quagoty získat imunity vůči nejrůznějším druhům jedu.

## QUAGOT

Střední humanoid (quagot), chaoticky neutrální

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 45 (6k8 + 18)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Atletika +5

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky temnobecná řeč

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Běsnění ze zranění.** Když má quagot 10 či méně životů, má výhodu k záchranným hodům. Navíc způsobí dodatečné zranění 7 (2k6) každému cíli, který zasáhne útokem na blízko.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Quagot zaútočí dvakrát drápy.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k6 + 3).

### VARIANTA: QUAGOTÍ TONOT

Quagotí tonot je normální quagot s nebezpečností 3 (700 ZK) a následujícím dodatečným rysem.

**Přirozené sesílání kouzel (psionik).** Quagotova přirozená sesílící vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 11). Quagot umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

Triky (libovolně): mágova ruka (ruka je neviditelná), pomály pád

1/den každě: rozpal kov, zhoj zranění, zrcadlový obraz, zvěření nebo zmenšení

„ZABIJ MĚ JEDNOU, HANBA TOBĚ. ZABIJ MĚ DVAKRÁT, HANBA MNĚ.“  
— RAKŠAZA MAXIM



## RAKŠÁZA

Rakšáza ve své snaze o převahu nad ostatními využívá jemnost a omyl. Jen málokdo kdy spatří tohoto běsa v jeho skutečné podobě, neboť na sebe může vzít jakékoli přestrojení chce, ačkoliv se raději vydává za někoho mocného a vlivného: například šlechtice, kardinála či bohatého kupce. Jeho skutečná podoba kombinuje rysy člověka a tygra, s jednou pozoruhodnou vadou: dlaně má tam, kde člověk má hřebety rukou.

**Zlé duše ve smrtevných tělech.** Rakšázové vznikli kdysi dávno v Devíti peklech, když mocní d'áblové stvořili temný rituál k osvobození své esence z běsovských těl, aby unikli z Nižších sfér. Rakšáza vstoupil do Materiální sféry, aby ukopil svou touhu po humanoidním těle a zlých plánech. Svou kořist si vybírá pečlivě a snáší bolest, aby udržel svou přítomnost ve světě v tajnosti.

**Znovuzrozené зло.** Pro rakšázu smrt v Materiální sféře znamená bolestivý a mučivý návrat do Devíti pekél, kde jeho esence zůstává v pasti, dokud se neobnoví jeho tělo — proces, který může zabrat měsíce či roky. Když se rakšáza znova narodí, má všechny vzpomínky a znalosti ze svého předchozího života a usiluje o odplatu proti tomu, kdo ho zabil. Pokud mu cíl nějak proklouzne mezi prsty, může potrestat vrahou rodinu, přátele nebo potomky.

Rakšázové zabítí v Devíti peklech jsou, podobně jako d'áblové, zničeni navždy.

## RAKŠÁZA

*Střední běs, zákonné zlo*

**Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)**

**Životy 110 (13k8 + 52)**

**Rychlosť 8 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

**Dovednosti** Klamání +10, Vhled +8

**Zranitelnosti vůči zraněním** bodná z magických útoků dobrých tvorů

**Imunity vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

**Jazyky** dábelština, obecná řeč

**Nebezpečnost** 13 (10 000 ZK)

**Omezená imunita vůči magii.** Rakšázu nelze ovlivnit ani najít kouzly 6. či nižší úrovně, pokud si to nepřeje. Má

výhodu k záchranným hodům proti ostatním kouzlům a magickým účinkům.

**Přirozené sesílání kouzel.** Rakšázova přirozená sesilací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 18, útočná oprava kouzla je +10). Rakšáza může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinné složky:

Libovolně: *drobná iluze, mágova ruka, odhal myšlenky, přestrojení*

3/den každě: *drobná iluze, najdi magii, neviditelnost, sugesce, zmam osobu*

1/den každě: *let, podrob osobu, pravdivé vidění, přesun sférami*

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Rakšáza zaútočí dvakrát drápy.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 9 (2k6 + 2) a cíl je proklet, pokud je to tvor. Magická kletba se projeví, kdykoliv si cíl krátce či důkladně odpočine a naplní jeho myšlenky hroznými obrazy a sny. Prokletý cíl nemá žádný užitek z krátkého ani důkladného odpočinku. Kletba trvá, dokud není odstraňena kouzlem *sejmi kletbu* nebo obdobnou magií.



## REMORÁZOVÉ

Zpod sněhu a ledu vyrazí remoráz v oblaku páry a jeho tělo pulzuje vnitřním ohněm. Ze zátylku tohoto tvora se vzdouvají dvě křídlovité ploutve a jeho široká tlama přetéká jezatými zuby.

**Arktičtí predátoři.** Remorázové žijí v arktickém podnebí, loví losy, lední medvědy a ostatní tvory, kteří s nimi sdílí teritorium. Nesnáší teplé počasí. Navykli si na zimu generováním výhňovitého horka ve svých tělech. Když remoráz loví, zahrabe se hluboko pod sníh a led a číhá na slabé otřesy od tvora, který se pohybuje nad ním. Zatímco je schovaný pod ledem a sněhem, může snížit teplotu svého těla, aby nerozpustilo jeho úkryt.

**Mladí remorázové.** Mraziví obří lovci hledají v ledových pustinách remorázova hnizda a vejce. Obří si cení mladých remorázů, kteří se dají cvičit od vylíhnutí, aby plnili rozkazy a strážili obří ledové citadely. Na rozdíl od dospělých remorázů, kteří své oběti polykají v celku, mladí své oběti hryžou.

## REMORÁZ

Obrovská obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 195 (17k12 + 85)

Rychlosť 6 sáhů, hrabání 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

**Imunity vůči zraněním** chladná, ohnivá

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, citlivost na otřesy 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 11 (7 200 ZK)

**Žhavé tělo.** Tvor, který se dotkne remoráze nebo ho zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, utrpí ohnivé zranění 10 (3k6).

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 40 (6k10 + 7) plus ohnivé zranění 10 (3k6). Je-li cílem tvor, je uchvácený (SO úniku je 17). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený a remoráz nemůže kousnout jiný cíl.

**Spolknutí.** Remoráz zaútočí jednou kousnutím proti Střednímu či menšímu tvorovi, kterého uchvacuje. Pokud útok zasáhne, daný tvor utrpí zranění z kousnutí a je spolknut a uchvácení skončí. Zatímco je tvor spolknutý, je slepý a zadržený, má úplný kryt proti útokům a ostatním účinkům vně remoráze a na začátku každého remorázova tahu utrpí kyselinové zranění 21 (6k6).

Utrpí-li remoráz zranění 30 či více v jediném tahu od spolknutého tvora, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15 na konci daného tahu, jinak vyzvrací všechny spolknuté tvory a ti dopadnou do lehu na místo do 2 sáhů od remoráze. Pokud remoráz zemře, spolknutý tvor jím přestane být zadržený a může uniknout z mrtvoly použitím 3 sáhů pohybu, přičemž remoráze opustí v leže.

## MLADÝ REMORÁZ

Velká obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 93 (11k10 + 33)

Rychlosť 6 sáhů, hrabání 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

**Imunity vůči zraněním** chladná, ohnivá

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, citlivost na otřesy 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Žhavé tělo.** Tvor, který se dotkne remoráze nebo ho zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, utrpí ohnivé zranění 7 (2k6).

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 20 (3k10 + 4) plus ohnivé zranění 7 (2k6).

# ROPUŠÁK

Ropušákův způsob života je ohavný, zvířecí a vlhký. Tito obojživelní humanoidi s ropuchovitou hlavou musí být neustále vlnici. Obývají deště lesy, mokřiny a vlhké jeskyně. Ropušáci jsou stále hladoví a skrznaskrz zlí. Když mohou, přemáhají protivníky přesilou, ale před vážnými hrozbami prchají hledat snadnější kořist.

Ropušáci mají zelenou, šedou nebo skvrnitou žlutou kůži, která se mění přes odstíny šedé, zelené a hnědé, což jim umožňuje splynout se svým okolím. Nosí surové zbroje a ovládají jednoduché zbraně a nepřátele, kteří se k nim příliš přiblíží, mohou silně kousnout.

**Zkažená šlecha.** Ropušáci se považují za rádné a právoplatné vládce bažin. Když jednají s cizinci a mezi sebou, řídí se jakousi etiketou. Podléhají vrtochům svého vůdce — samozvaného vůdce bláta. Ropušáci se honosí vznosně znějícími tituly, hluboce se klaní a ponížují před svými nadřízenými a nekonečně soutěží o přízeň svých nadřízených.

Ropušák má dvě možnosti, jak postoupit mezi svým druhem. Buď může zavraždit své rivały, ale musí si dát pozor, aby udržel své trestné činy v tajnosti, nebo může najít poklad či magický předmět a darovat ho jako hold nebo projev úcty svému lennímu pánovi. Ropušák, který zavraždí své rivały nerozumně, bude nejspíš popraven. Takže je běžnější, že ropušáci dělají nájezdy na karavany a osady, s cílem zajistit si drahé ozdoby, zapůsobit jimi na své pány a získat si jejich přízeň. Takové jemné zboží se hrubým zacházením a nedbalostí trvale změní na spinavé cáry. Jakmile dar ztrátí svůj lesk, ropušácký pán vždy po svých podřízených požaduje, aby mu přinesli více pokladů a holdu.

**Vzurná diplomacie.** Ropušáci nemilují nic víc, než panovat těm, kteří nedovoleně vstoupí na jejich území. Jejich válečníci se pokouší vetřelce spíše zajmout než je prostě zabít.

Zajatci jsou předvedeni před krále či královnou — nebývale velkého ropušáka — a nuceni prosit o milost. Úplatky, poklad a lichotky mohou ropušáckého pána obměkčit, aby nechal zajatce jít, ale ne předtím, než se pokusí udělat na své „hosty“ dojem velkolepostí svého pokladu a říše. Ropušáctí páni, s hlubokým komplexem méněcennosti, si hrají na krále a královny, ale zoufale touzí, aby se jich cizinci báli a měli z nich respekt.

**Obojživelní spojenci.** Ropušáci mluví jazykem, který jim umožňuje komunikovat na velké vzdálenosti jakoby žabím kvákáním. Tímto primitivním komunikačním systémem se v bažině rozšíří zprávy o vetřelcích či jiných událostech v řádu minut. Jednoduché pojmy v jazyce jsou srozumitelné žábám a ropuchám. Ropušáci si pomocí této schopnosti utváří silná pouta s obřími žábami, které cvičí jako strážce a lovce. Větší exempláře někdy používají i jako jezdecká zvířata. Schopnost žab polykat tvory vcelku poskytuje ropušácké lovecké skupině jednoduchý prostředek, jak odnést kořist do své vesnice.



## ROPUŠÁK

Střední humanoid (ropušák), neutrální zlo

Obranné číslo 15 (usňová zbroj, štíť)

Životy 11 (2k8 + 2)

Rychlosť 4 sáhy, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Dovednosti Nenápadnost +3

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky ropušákovština

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Obojživelník.** Ropušák může dýchat vzduch a vodu.

**Mluvení s žábami a ropuchami.** Ropušák může žábám a ropuchám sdělovat jednoduché myšlenky, když mluví ropuštinou.

**Bažinové maskování.** Ropušák má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání v bažinatém terénu.

**Skok z místa.** Ropušákův skok do dálky je až 4 sáhy a jeho skok do výšky je až 2 sáhy, s rozběhem nebo bez.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Ropušák zaútočí dvakrát na blízko: jeden kousnutím a jednou kopím.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 3 (1k4 + 1).

**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.

„NEPLAČ. NEMÁME V ÚMYSLU SNÍST TVŮJ MOZEK. VE SKUTEČNOSTI SE TVŮJ MOZEK VYDÁ NA ÚŽASNOU CESTU.“  
— MOZKOŽROUT QORIK EL-SLURRK



## ROZUMHLT

Rozumhlt připomíná chodící mozek chráněný kornatým obalem a postavený na zvířecí nohy s drápy. Tato hnusná zrůda se krmí inteligencí vnímajících tvorů a přejímá tělo oběti pro své mozkožroucí pány.

**Illitydí stvoření.** Mozkožrouci chovají rozumhly, aby jim sloužili jako potulní lovci Temných říší. Rozumhla stvoří tak, že vezmou vazalův mozek a podrobí ho hroznému rituálu. Když mozku vyraší nohy, stane se inteligentním predátorem, stejně pokrouceným a zlým jako jeho páni.

**Smrtící loutkáři.** Rozumhlt sežere tvorův mozek a vzpomínky a pak změní hostitelské tělo na loutku pod svou kontrolou. Inteligentní rozumhlt obvykle využije loutku pro nalákání ostatních do panství mozkožroutů, aby byli zotročeni a sežráni.

### ROZUMHLT

Drobná zrůda, zákonné zlo

Obranné číslo 12

Životy 21 (6k4 + 6)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

**Dovednosti** Nenápadnost +4, Vnímání +2

**Odolání vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči stavům slepý**

**Smysly** mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 12

**Jazyky** rozumí hlubinštině, ale neumí mluvit, telepatie 12 sáhů

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Najdi vnímání.** Rozumhlt vnímá přítomnost a polohu každého tvora do 60 sáhů od něj, který má Inteligenci 3 či vyšší, bez ohledu na mezilehlé bariéry, ledaže by byl tvor chráněn kouzlem *ukryj mysl*.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Rozumhlt zaútočí jednou drápy a použije Zhlnutí rozumu.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 7 (2k4 + 2).

**Zhlnutí rozumu.** Rozumhlt zacílí jednoho tvora s mozkem, kterého vidí do 2 sáhů od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Inteligenci se SO 12 proti této magii, jinak utrpí psychické zranění 11 (2k10). Při neúspěchu si navíc hodí 3k6. Pokud je výsledek vyšší nebo roven hodnotě Inteligence cíle, tak hodnota Inteligence cíle se sníží na 0. Cíl je ochromený, dokud si neobnoví aspoň jeden bod Inteligence.

**Zloděj těla.** Rozumhlt si hodí na ověření Inteligence v konfliktu proti neschopnému humanoidovi do 1 sáhu od sebe, který není chráněn *ochranou před zlem a dobrem*. Pokud rozumhlt v konfliktu vyhraje, magicky sežere mozek cíle, teleportuje se do lebky cíle a ovládne tělo cíle. Když je rozumhlt uvnitř tvora, má úplný kryt před útoky a ostatními účinky pocházejícími zvnějšku hostitele. Rozumhlt si ponechá své hodnoty Inteligence, Moudrosti a Charismatu i svou telepatii a rysy i svou znalost hlubinštiny. Jinak převezme statistiky cíle. Zná vše, co znal tvor, včetně kouzel a jazyků.

Pokud hostitelské tělo zemře, rozumhlt ho musí opustit. Kouzlo *ochrana před zlem a dobrem* seslané na tělo vyžene rozumhla pryč. Rozumhlt je také vyhnán, pokud si cíl obnoví sežraný mozek pomocí *přání*. Rozumhlt může opustit tělo dobrovolně utracením 1 sáhu pohybu, přičemž se teleportuje na nejbližší volné místo do 1 sáhu od něj. Tělo pak zemře, pokud mu není do 1 kola obnoven mozek.

# RYTÍŘ SMRTI

Když zemře paladin, který upadl v nemilosť a neusiloval o smíření, temné síly mohou přeměnit dříve smrtelného rytíře na nenávistného nemrtvého tvora. Rytíř smrti je kosterní válečník oděný v hrůzostrašné plátové zbroji. Zpod přilby je vidět rytířova lebka se zlovolnými žhnoucími světly v jeho očních důlících.

**Tajemná moc.** Rytíř smrti si uchovává schopnost sesílat božská kouzla. Ale žádný rytíř smrti nemůže použít svou magii k léčení. Rytíř smrti také přitahuje a rozkazuje nižším nemrtvým, i když rytíři smrti, kteří slouží mocným běsům, mohou mít místo toho běsovské stoupence. Rytíři smrti často používají kostlivce válečných koňů a noční můry jako jezdecká zvířata.

**Nesmrtelní až do splacení.** Rytíř smrti může znovu povstat, dokonce i když byl zničen. Jen tehdy, když si odpyká svůj zlovolný život nebo nalezne vykoupení, může konečně opustit svůj očistec a skutečně zemřít.

**Nemrtvá povaha.** Rytíř smrti nepotřebuje dýchat, jíst, pit ani spát.

## PÁN SOT

Pán Sot započal svůj pád v nemilosť hrdinským činem, když zachránil elfku jménem Izolda před zlobrem. Sot a Izolda se zamílovali, ale Sot už byl ženatý. Zbavil se své ženy a byl obviněn z vraždy, ale uprchl s Izoldou. Když byl jeho hrad oblezen, modlil se za pomoc a bylo mu řečeno, že musí odčinit své hříchy splněním úkolu. Ale narůstající strach o Izoldinu věrnost způsobil, že se svého úkolu vzdal. Protože jeho mise nebyla splněna, zemi zachvátila velká potopa. Když se Izoldě narodil syn, Sot odmítl věřit, že dítě je jeho a oba zabil. Vše spálil oheň, který zachvátil hrad, ale Sot nenašel po smrti odpočinek a stal se rytířem smrti.

# RYTÍŘ SMRTI

Střední nemrtvý, chaotické zlo

Obranné číslo 20 (plátová zbroj, štíť)

Životy 180 (19k8 + 95)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Záchranné hody Obr +6, Mdr +9, Cha +10

Imunity vůči zraněním jedová, nekrotická

Imunity vůči stavům otrávený, únava, vystrašený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky démonština, obecná řeč

Nebezpečnost 17 (18 000 ZK)

**Magické odolání.** Rytíř smrti má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Nemrtvý maršál.** Pokud rytíř smrti není neschopný, má spolu s nemrtvými tvory dle své volby do 12 sáhů od něj výhodu k záchranným hodům proti schopnostem, které odvrací nemrtvé.

**Sesílání kouzel.** Rytíř smrti je sesilatel kouzel 19. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 18, útočná oprava kouzla je +10). Má připravena následující paladinská kouzla:



- úroveň (4 pozice): rozkaz, spalující úder, vynucený duel
- úroveň (3 pozice): magická zbraň, znehybní osobu
- úroveň (3 pozice): rozptyl magii, živelná zbraň
- úroveň (3 pozice): vypuzení, závratný úder
- úroveň (2 pozice): ničivá vlna (nekrotická)

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Rytíř smrti zaútočí třikrát dlouhým mečem.

**Dlouhý meč.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 9 (1k8 + 5), nebo sečné zranění 10 (1k10 + 5), pokud se použije dvěma rukama, plus nekrotické zranění 18 (4k8).

**Koule pekelného ohně (1/den).** Rytíř smrti vrhne magickou ohnivou koulí, která vybuchne v bodě, který vidí do 24 sáh od sebe. Každý tvor v kouli o poloměru 4 sáh se středem v daném bodě si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 18. Koule se rozšířuje kolem rohů. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivé zranění 35 (10k6) a nekrotické zranění 35 (10k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## REAKCE

**Parírování.** Rytíř smrti si ke svému OČ přičte 6 proti jednomu útoku na blízko, který by ho zasáhl. Aby to rytíř smrti mohl udělat, musí vidět útočníka a držet zbraň na blízko.

„ZHUMPOVAL NA KLAĐIVO I SE-KYRU. TOHO DÑA VYZKUŠAL MOJU VIRU.“  
- SÍLNÝ HROMOKAMEN, TRPASLÍČI PALADIN DUMATHOINA



## RZIVÝ NETVOR

Většina trpaslíků by raději čelila četě orků než se střetla s jediným rzivým netvorem. Tito podivní, obvykle poslušní tvorové korodují železné kovy a pak zhltou rez, který vytvoří. Kvůli tomu zničili zbroje, štíty a zbraně nesčetně dobrodruhů.

Tělo rzivého netvora je pokryto tlustou, hrudkovitou zbrojí, jeho dlouhý ocas končí kostnatým výčnělkem a z jeho hmyzí hlavy vychází dvě pernatá tykadla.

**Podzemní mrchožrouti.** Rziví netvoři se potulují podzemními chodbami a hledají železné kovy, například železo, ocel, adamantin a mitril, aby ho sežrali. Ignorují tvory, kteří nenesou nic kovového, ale vůči těm, kteří mají kovové zbraně a zbroje, mohou být agresivní. Rzivý netvor cítí svou potravu už z dálky. Okamžitě běží ke zdroji pachu, aby předmnět zkorodoval a pozrel.

Rzivému netvorovi nezáleží, jestli rez, kterou požírá, pochází z meče nebo hrotu ratišťové zbraně. Dobrodruzi mohou odvrátit tvora tím, že upustí kovový předmět za sebe.

**Podzemní poutníci.** Rziví netvoři se málokdy vyskytují ve velkých počtech. Raději loví sami nebo v menších skupinkách. Toulají se tunely, z jeskyně do jeskyně neúnavně hledají železné kovy k pozření. Jejich toulání je často přivádí do kontaktu s obyvateli Temných říší, kterým se zdají neškodní a nechutní. Proto lze rzivé netvory nalézt v těsné blízkosti jiných podzemních nestvůr. Pokud jsou dobře živeni a dobré je o ně postarano, mohou se z nich stát přátelští společníci nebo mazlíčci.



## RZIVÝ NETVOR

Střední obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 27 (5k8 + 5)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky —

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Železný čich.** Rzivý netvor umí čichem přesně určit polohu železného kova do 6 sáhů od sebe.

**Rezivění kovu.** Každá nemagická zbraň z kova, která zasáhne rzivého netvora, zkoroduje. Po způsobení zranění zbraň utrpí kumulativní postih -1 k hodům na zranění. Naroste-li postih na -5, zbraň se zničí. Nemagické střelivo z kova, které zasáhne rzivého netvora, se po způsobení zranění zničí.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k8 + 1).

**Tykadla.** Rzivý netvor zkoroduje železný předmět, který vidí do 1 sáhu od sebe. Pokud předmět nikdo nedrží ani neneše, dotyk zničí 1 stopu krychlovou z něj. Pokud předmět někdo drží nebo nese, tak daný tvor si hodí záchranný hod na Obratnost se SO 11, aby se vyhnul dotyku rzivého netvora.

Je-li dotčeným předmětem kovová zbraň či kovový štít, který někdo drží nebo nese, tak utrpí trvalý a kumulativní postih -1 k OČ, které poskytuje. Zbraň, jejíž OČ se sníží na 10, nebo štít, jehož bonus klesne na +0, se zničí. Je-li dotčeným předmětem kovová zbraň, tak zrezaví, jak je popsáno v rysu Rezivění kovu.



## SAHUAGINI

Napříč mlhou zahaleným pobřežím a nekonečnými oceánskými příboji zazněl zlověstný hukot na mušli, ze kterého tuhne krev. Byl to zvuk sahuaginského loveckého rohu — výzva k plenění a bitvě. Pobřežní osadníci říkají sahuaginům „mořští dáblové“, protože sahuagini s nimi nemají slitování, zabijí posádky lodí a pustoší pobřežní vesnice.

**Dáblové z hlubin.** Sahuagini jsou dravá, rybovitá rasa, která vyplavává z černých hlubin oceánu a loví tvory na mělčinách a pobřeží. I když bydlí v nejhlubších oceánských příkopech, vidí celou vodní říši jako své království a tvory v ní jako krvavý sport pro své lovecké skupiny.

Samozvaní vládci sahuaginských oceánských panství jsou masivní zmutovaní muži, kterým narostl druhý pář rukou. V bitvě jsou strašnými nepřáteli a všichni sahuagini se těmto mocným baronům klaní.

**Božský žralok.** Sahuagini uctívají žraločího boha Sekolaha. Jen sahuaginské ženy jsou hodny vést božskou moc a kněžky mají v sahuaginských komunitách obrovskou moc.

Pach čerstvé krve dovádí sahuaginy k šílenství. Jako uctíváci Sekolaha mají i zvláštní příbuznost se žraloky, které cvičí jako útočná zvířata. Dokonce i necvičení žraloci považují sahuaginy za spojence a neloví je.

**Nepřátelství vůči elfům.** Sahuagini by vládli oceánům, nebýt přítomnosti jejich smrtelných nepřátel, vodních elfů. Války mezi těmito dvěma rasami zúřily po staletí na všech pobřežích a ve všech mořích světa, narušovaly námořní obchod a zaváděly ostatní rasy do krvavého konfliktu.

Sahuaginská nenávist vůči vodním elfům je tak intenzivní, že se mořští dáblové přizpůsobili boji proti svým odvěkým nepřátelům. Sahuagin narozený dostatečně blízko komunity vodních elfů může vstoupit do světa jako malent — sahuagin, který fyzicky ve všem připomíná vodního elfa. Sahuaginé mají sklon k mutaci, ale jestli je tento vzácný fenomén výsledkem válek mezi sahuaginy a vodními elfy — nebo jestli to předcházelo, či vyvolalo konflikt — nedokáže nikdo říct.

Sahuagini využívají malenty jako zvědy a vráhy v městech vodních elfů a společnostech ostatních tvorů, kteří pro sahuaginy představují hrozbu. Pouhý malentův stín vyvolává ve vodních elfech paranoii a podezřívavost. Takto je nezlomnost vodních elfů oslabena jako předehra skutečného sahuaginského vpádu.

„VESNICE BYLA PRÁZDNA, RACCI BYLI PODIVNĚ TIŠŠI A JEDINÉ, CO JSME SLYŠELI, BYL MORSKÝ PŘÍBOJ.“  
— LIČENÍ NÁSLEDKŮ SAHUAGINSKÉHO NAJEZDU

## SAHUAGIN

*Střední humanoid (sahuagin), zákonné zlo*

**Obranné číslo** 12 (přirozená zbroj)

**Životy** 22 (4k8 + 4)

**Rychlosť** 6 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

**Dovednosti** Vnímání +5

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky sahuaginština

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Krvavé šílenství.** Sahuagin má výhodu k hodům na útok na blízko proti jakémukoli tvorovi, který nemá všechny životy.

**Omezená obojživelnost.** Sahuagin může dýchat vzduch i vodu, ale musí se ponořit aspoň jednou za 4 hodiny, aby se neudusil.

**Telepatie se žraloky.** Sahuagin umí magicky udělit příkaz jakémukoli žralokovi do 24 sáhů od sebe, pomocí omezené telepatie.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Sahuagin zaútočí dvakrát na blízko: jednou kousnutím a jednou drápy nebo kopím.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 3 (1k4 + 1).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 3 (1k4 + 1).

**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.

SAHUAGINI

S



## SAHUAGINSKÁ KNĚŽKA

*Střední humanoid (sahuagin), zákonné zlo*

**Obranné číslo** 12 (přirozená zbroj)

**Životy** 33 (6k8 + 6)

**Rychlosť** 6 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

**Dovednosti** Náboženství +3, Vnímání +6

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 16

**Jazyky** sahuaginština

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Krvavé šílenství.** Sahuaginka má výhodu k hodům na útok na blízko proti jakémukoli tvorovi, který nemá všechny životy.

**Omezená obojživelnost.** Sahuaginka může dýchat vzduch i vodu, ale musí se ponořit aspoň jednou za 4 hodiny, aby se neudusil.

**Telepatie se žraloky.** Sahuaginka umí magicky udělit příkaz jakémukoli žralokovi do 24 sáhů od sebe, pomocí omezené telepatie.

**Sesílání kouzel.** Sahuaginka je sesilatelkou kouzel 6. úrovně. Její sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Má připravena následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): *boží dohled, divotvorství*

1. úroveň (4 pozice): *najdi magii, naváděcí blesk, požehnání*

2. úroveň (3 pozice): *duchovní zbraň (trojzubec), znehybní osobu*

3. úroveň (3 pozice): *hromadné léčivé slovo, jazyky*

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Sahuaginka zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 3 (1k4 + 1).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 3 (1k4 + 1).

## SAHUAGINSKÝ BARON

*Velký humanoid (sahuagin), zákonné zlo*

**Obranné číslo** 16 (kyrys)

**Životy** 76 (9k10 + 27)

**Rychlosť** 6 sáhů, plavání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

**Záchranné hody** Obr +5, Odl +6, Int +5, Mdr +4

**Dovednosti** Vnímání +7

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 17

**Jazyky** sahuaginština

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Krvavé šílenství.** Sahuagin má výhodu k hodům na útok na blízko proti jakémukoli tvorovi, který nemá všechny životy.

**Omezená obojživelnost.** Sahuagin může dýchat vzduch i vodu, ale musí se ponořit aspoň jednou za 4 hodiny, aby se neudusil.

**Telepatie se žraloky.** Sahuagin umí magicky udělit příkaz jakémukoli žralokovi do 24 sáhů od sebe, pomocí omezené telepatie.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Sahuagin zaútočí třikrát na blízko: jednou kousnutím a dvakrát drápy nebo trojzubcem.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 9 (2k4 + 4).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 11 (2k6 + 4).

**Trojzubec.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 11 (2k6 + 4), nebo bodné zranění 13 (2k8 + 4), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce.

# SALAMANDŘI

Salamandři se klouzají Mořem popela ve Sféře ohnivého živlu. Jejich vlnité spirály a zubaté hřebeny doutnají. Jejich těla omývá prudký žár, zatímco v zapadlých důlích jejich jestřábích obličejů jim září jako svíčky žluté oči.

Salamandři milují moc a mají radost ze zapalování věcí. Mimo svou domovskou sféru si hrají mezi hořícími skelety spálených stromů, když kolem nich zuří lesní požár, nebo se kloužou ze svahů vybuchujících sopek a prodlévají v ohništích a lávových tocích.

**Ohniví hadi.** Salamandři se líhnou z vajec o průměru dvě stopy z doutnajícího obsidiánu. Když je salamandr připravený se vylíhnout, roztaví si cestu v tlusté skořápce a vyleze jako ohnivý had. Ohnivý had dospěje v salamandra za rok.

**Otroci ifritů.** Před dávnými časy ifriti najali azery, aby jim postavili legendární Mosazné město, ale když azeři svou práci dokončili, ifritům se nepodařilo tuto mystickou rasu zotročit. Když ifriti místo toho zaútočili na salamandry, měli větší štěstí a podařilo se jim ustanovit otrockou rasu, kterou používají k rozpoutání války a ničení napříč sférami.

Salamandři pohrdají azery. Věří, že kdyby měli ifriti větší štěstí v ovládnutí této rasy živelních řemeslníků, salamandři by byli stále svobodní. Ifriti využívají tohoto nepřátelství ke svému vlastnímu prospěchu. Rozdmýchávají nenávist salamandrů a posílají je proti svým bývalým služebníkům.

Ifriti nestrpí, aby salamandři sloužili někomu jinému; když ifrit potká salamandy zasvěcené kultům Živelného zla, raději je zabijí, než aby je vzali jako otroky.

**Despotičtí šlechtici.** I když se salamandři řídí ničivými impulzy své ohnivé povahy, ifritské otroctví mělo dopad na kulturu svobodných salamandrů. Své vlastní společnosti řídí podle ifritského modelu, v němž větší a silnější salamandři vládnou svým nižším příbuzným.

Jak salamandři stárnou, zvětšují svou velikost a status a stoupají do mocenských pozic jako krutí šlechtici svého lidu. Šlechtici vládnou potulným bandám salamandrů, které cestují po Sféře ohnivého živlu jako poustní nomádi a plení ostatní komunity.

**Zivé výhně.** Salamandři generují intenzivní horko, a když bojují, jejich zbraně září rudě a při dotyku pálí těla svých nepřátel. I pouhé přiblížení se k salamandroví je nebezpečné, protože v jeho blízkosti naskakují na těle puchýře a popáleniny.

Tento vrozený žár je přínosem pro jejich kovářskou dovednost. Umožňuje jim holýma rukama zmékčovat a tvarovat železo a ocel. I když nejsou tak pečliví jako azeři, počítají se mezi největší kováře všech sfér. Mocný tvorové je přivolávají jako válečníky, ale jiní verbují salamandy pro jejich kovářské dovednosti, nebo je uvazují do výhní a pecí, aby generovali neomezený žár.



## OHNIVÝ HAD

Střední elementál, neutrální zlo

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 22 (5k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Zranitelnosti vůči zraněním chladná

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním ohnivá

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky rozumí ignanštině, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Žhavé tělo.** Tvor, který se dotkne hada nebo ho zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, utrpí ohnivé zranění 3 (1k6).

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Had zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou ocasem.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 3 (1k4 + 1) plus ohnivé zranění 3 (1k6).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 3 (1k4 + 1) plus ohnivé zranění 3 (1k6).



## SALAMANDR

*Velký elementál, neutrální zlo*

**Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)**

**Životy 90 (12k10 + 24)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

**Zranitelnosti vůči zraněním chladná**

**Odolání vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemágických útoků

**Imunity vůči zraněním ohnivá**

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** ignanština

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Žhavé tělo.** Tvor, který se dotkne salamandra nebo ho zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, utrpí ohnivé zranění 7 (2k6).

**Žhavé zbraně.** Když salamandr zasáhne kovovou zbraní na blízko, způsobí dodatečné ohnivé zranění 3 (1k6) (započítáno v útoku).

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Salamandr zaútočí dvakrát: jednou kopím a jednou ocasem.

**Kopí.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 11 (2k6 + 4), nebo bodné zranění 13 (2k8 + 4), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce, plus ohnivé zranění 3 (1k6).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 11 (2k6 + 4) plus ohnivé zranění 7 (2k6) a cíl je uchvácený (SO úniku je 14). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený a salamandr ho může automaticky zasáhnout svým ocasem, ale nemůže útočit ocasem na jiné cíle.

# SATYR

Satyrové jsou nevázaní vlivní tvorové, kteří skotačí v divokých hvozdech a pohánění je stejnou měrou zvědavost a požitkářství.

Satyrové připomínají statné lidské muže s chlupatou dolní částí těla a kozími kopyty. Z hlavy jim vyrůstají rohy nejrůznějších tvarů, od páru malých hrudek po zatočené beraní rohy. Obvykle se honosí vousy.

**Požitkářští zhýralci.** Satyrové touží po nejsilnějším pití, nejvoňavějším koření a nejoslnivějších tanecnicích. Satyr se cítí hladově, když si nemůže užívat plnými doušky a kvůli ukojení svých tužeb se nebojí zajít do krajnosti. Může unést znamenitého pěvce, aby slyšel krásné písni, proplížit se dobře bráněnou zahradou, aby se podíval na krásného chlapce či děvče, nebo se infiltrat do paláce, aby ochutnal nejvybranější pokrmy v zemi. Satyrové si nenechají ujít žádnou slavnost. Účastní se jakéhokoliv svátku, o kterém slyšeli. Mezi civilizacemi světa je tolik festivalů a svatých dnů, že se dá slavit non stop. Satyrové, opilí alkoholem a rozkoší, nedomyslí důsledky požitkářství, které podněcují v ostatních. Nechávají takové tvory nechápavě kroutit hlavou nad svým vlastním chováním. Takoví hýřilové pak mohou žebrat o omluvy, kterými by vysvětlili své řádění svým rodičům, zaměstnavatelům, rodině či přátelům.

## VARIANTA: SATYROVA FLÉTNA

Satyr může mít Panovu flétnu, na kterou když zahráje, vytvoří magické účinky. Obvykle má takovou flétnu jen jeden satyr ve skupině. Má-li satyr flétnu, získá následující dodatečnou možnost akce.

**Panova flétna.** Satyr zahráje na svou flétnu a zvolí jeden z následujících magických účinků: děsivý nápěv, okouzlující melodie, nebo vlídná ukolébavka. Každý tvor, který slyší flétnu a je do 12 sáhů od satyra, musí uspat v záchranném hodu na Moudrost se SO 13, jinak je ovlivněn, jak je popsáno níže. Ostatní satyrové a tvorové, které nelze zmámit, nejsou ovlivněni.

Ovlivněný tvor 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 vůči této flétně imunní 24 hodin.

**Děsivý nápěv.** Tvor je vystrašený na 1 minutu.

**Okouzlující melodie.** Tvor je satyrem zmámený na 1 minutu. Pokud satyr nebo někdo z jeho společníků tvora zraní, účinek okamžitě skončí.

**Vlídná ukolébavka.** Tvor usne a je v bezvědomí na 1 minutu. Účinek skončí, pokud tvor utrpí zranění, nebo pokud někdo použije akci, aby s ním zatrásl, a tak ho vzbudil.

MEZI DNEM A NOCÍ MĚ DUŠE POBÍŽI  
TESKNÍ PO MINULOSTI, KDY SRDCE BYLA RYZÍ  
NAVZDORY ROZUMU TEĎ VYPADAJÍ POCHYBNÁ  
SMĚJÍ SE A KŘÍČÍ MEZI MYMA UŠIMA.  
TEĎ NAPLŇ MŮJ POHÁR HNED NĚKOLIKRÁT  
TANCUJI S ŽALEM OD DŽBÁNU NA PÝSKACH  
AT NEVIDITELNÍ DIBLÍCI ODHODÍ BRYSKNÉ SVÉ ŠATY  
KDYŽ JA, SMYSLNÝ KRÁL, SI UŽÍVÁM SVÉ ZLOZVÝKY.  
ENTI ODCHÁZÍ SE STUDEM SE ZALOŽENÝMI VĚTVĚMI  
KDYŽ KORZETY SLADKÝCH SLEČEN SE VALEJÍ NA ZEMI  
MÁ PÍSEŇ S NÍMI HÝBE JAK VANEK LETNÍ  
MŮJ PRÁZDNÝ KALICH SE BRYSKNÉ PLNÍ.  
ZE SLUNCE SE STAVÁ MĚSÍC A ZASE SLUNCE  
MARNÍM CELÉ HODINY, JAK SE MI ZACHCE.

– SONET ROZVERNÉHO SATYRA



## SATYR

Střední vliv, neutrální

Obranné číslo 14 (kožená zbroj)

Životy 31 (7k8)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Dovednosti Nenápadnost +5, Umění +6, Vnímání +2

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky elfština, obecná řeč, sylvánština

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Magické odolání.** Satyr má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

**Nabráni na rohy.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 6 (2k4 + 1).

**Krátký meč.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

**Krátký luk.** Útok na dálku zbraní: +5 k zásahu, dostrel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

# SFINGY

Sfinga střeží tajemství a poklady bohů v posvátné izolaci. V klidu přijme každou novou družinu, která před ní předstoupí. Po jejím doupěti leží roztroušené kosti prosebníků a dobrodruhů, kteří nezvládli její zkoušky. Po bocích se jí třepotají křídla a její snědé lví tělo se vlní svaly. Její přední tlapy jsou tak silné, že by roztrhly humanoida vedví.

**Božští strážci.** Sfingy testují kvalitu těch, kteří hledají poklady bohů, ať už zapomenutá tajemství či mocná kouzla, nebo artefakty či magické brány. Tvorové, kteří se rozhodnou čelit zkoušce sfingy, se zavazují k této zkoušce smrti a přežijí ji pouze ti, co jí jsou hodni. Zbylé sfingy zničí.

Některé sfingy jsou velekněží bohů, kteří je stvořili, ale většina sfing jsou pouhé ztělesněné duše, které do smrtelného světa přitáhla zbožná modlitba nebo přímý zásah. Sfinga neúnavně bdí, nepotřebuje spát ani jíst. Jen vzácně se zná s ostatními svého druhu, neboť její veškerý život je zasvěcen její misi.

**Magické zkoušky.** Tajemství a poklady, které sfinga střeží, zůstávají pod božskou ochranou, takže když tvor neuspěje ve zkoušce sfingy, cesta k předmětu nebo znalosti, kterou sfinga střeží, se rozplyne. I kdyby hledač na sfingu zaútočil a porazil ji, přesto nezíská tajemství, které hledal — a znepřátel si boha, který dosadil sfingu jako strážce. Laskavá božstva někdy udělují sfinxe schopnosti přemístit prosebníky, kteří neuspěli v jejich zkouškách, a zajistit, že sfingu už nikdy nepotkají. Ale ti, kteří neuspějí ve zkoušce sfingy, obvykle zakusí příšerný konec pod jejími drápy.

**Mimosférické bytosti.** Smrtelníci se nejčastěji setkají se sfingami v pradávných hrobkách a zříceninách, ale některé sfingy umí zpřístupnit mimosférické říše. Rozhovor se sfingou, který začne mezi zborcenými kamennými zdmi se může náhle přesunout do cizácké lokality, například na hrací desku v životní velikosti nebo na děsivý útes, který je nutné vylézt v zuřící bouřce. Někdy ji prosebníci v jejím prázdném doupěti musí přivolat z takového mimodimenzionálního prostoru. Sfinga umožní vstup do své říše jen těm, které považuje za ctihodné.

**Padlé sfingy.** Některé sfingy se vymaní z božského příkazu. Možná z dlouhodobé únavy, či z lítosti nad zabitím neviných, nebo že sní o tom, jak ji budou uctívat prosebníci, kteří se snaží s ní vyjednávat o cestě k znalostem. Ale i když se přesvědčení a věrnost sfingy posune tímto směrem, nikdy neopustí místo, které střeží, a tajemství vydá stále jen těm, kteří si to zjevně zaslouží.

# ANDROSFINGA

Androsfinga má hlavu humanoidního muže na lvím těle. Navenek vypadá drsně a sklesle a často začíná rozhovor urážkami a negativními poznámkami. Ale pod tímto drsným zevnějškem má androsfinga šlechetné srdce. Nesnaží se lhát ani podvádět, ale žádné informace neprozradí snadno. Volí svá slova stejně moudře, jako střeží svá tajemství.

Androsfinga zkouší odvahu a chrabrost prosebníků nejen tím, že je nutí plnit úkoly, ale i svým strašlivým řevem, který se rozléhá na míle daleko a děsí a ohlušuje blízké tvory. Ty, kteří projdou jejími zkouškami, může odměnit kouzlem *ubrousku*, prostří se!

# GYNOSFINGA

Gynosfinga má hlavu humanoidní ženy. Mnohé gynosfingy mají královské vzezření pozemských královen, ale některé mají lví rysy. Oči gynosfingy vidí za hranice přítomnosti a aktuálního místa a pronikají závojem neviditelnosti a magie. Prosebníci, kteří se zahledí hluboko do jejich očí, v nich mohou uvidět sebe, jak jsou magicky přemíštěni, vypuzeni do nějaké vzdálené sféry, kde je čeká obtížná zkouška.

Gynosfingy jsou virtuální knihovny znalostí a vědění. Kladou hádanky a zadávají hlavolamy, aby otestovaly důvtip prosebníků, kteří se přišli dozvědět jejich tajemství. Některé z nich jsou ochotné vyjednávat s takovými prosebníky o pokladu či službě.

# DOUPĚ SFINGY

Sfinga předsedá prastarému chrámu, hrobce či pokladnici, v níž jsou ukryta božská tajemství a poklady mimo dosah smrtelníků.

## AKCE DOUPĚTE

Na iniciativu 20 (prohrávající všechny remízy) může sfinga provést akci doupěte, která způsobí jeden z následujících účinků; sfinga nemůže použít stejný účinek znovu, dokud si krátce či důkladně neodpočine.

- Plynutí času se změní tak, že každý tvor v doupěti si musí znovu hodit na iniciativu. Sfinga si nemusí házet znovu, pokud nechce.
- Účinky času se změní tak, že každý tvor v doupěti musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak zestárne nebo omládne (dle volby sfingy) o 1k20 let, ale nikdy mu nebude méně než 1 rok. Kouzlo *mocné navrácení* umí obnovit tvorův věk do normálu.
- Účinky času se změní tak, že vše v doupěti se posune o 10 let dopředu nebo dozadu (dle volby sfingy). Jen sfinga si je okamžitě vědoma časově změny. Kouzlo *přání* umí vrátit sesilatele a až sedm dalších jím stanovených tvorů do jejich normální doby.
- Sfinga přesune sebe a až sedm dalších tvorů, které vidí ve svém doupěti, do jiné sféry existence. Jakmile je sfinga mimo své doupě, nemůže používat akce doupěte, ale může se do něj vrátit jako bonusovou akci ve svém tahu a vzít s sebou až sedm tvorů.

NEUSTÁLE TO MĚNÍ TVAR.  
PŘESTO JE TO STÁLE KULATÉ.

– HÁDANKA GYNOSFINGY  
z Bílého chocholu



## ANDROSFINGA

Velká obluda, zákonné neutrální

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 199 (19k10 + 95)

Rychlosť 8 sáhů, létanie 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Záchranné hody Obr +6, Odl +11, Int +9, Mdr +10

Dovednosti Mystika +9, Náboženství +15, Vnímání +10

Imunity vůči zraněním psychická; bodná, drtivá a sečná  
z nemagických útoků

Imunity vůči stavům vystrašený, zmámený

Smysly pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 20

Jazyky obecná řeč, sfingština

Nebezpečnost 17 (18 000 ZK)

**Nevyzpytatelná.** Sfinga je imunní vůči jakémukoliv úzinku, který by zjistil její emoce nebo jí četl myšlenky, i vůči jakémukoliv věšteckému kouzlu, které odmítá. Ověření Moudrosti (Vhledu) pro zjištění záměrů či upřímnosti sfingy mají nevhodu.

**Magické zbraně.** Sfinginy útoky zbraní jsou magické.

**Sesláni kouzel.** Sfinga je sesilatka kouzel 12. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 18, útočná oprava kouzla je +10). K sesláni svých kouzel nepotřebuje žádné surovinové složky. Sfinga má připravena následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): divotvorství, posvátný plamen, ušetří umírajícího

1. úroveň (4 pozice): najdi magii, najdi зло a dobro, rozkaz

2. úroveň (3 pozice): nižší navrácení, zóna pravdy

3. úroveň (3 pozice): jazyky, rozptyl magii

4. úroveň (3 pozice): volnost, vypuzení

5. úroveň (2 pozice): mocné navrácení, plamenný úder

6. úroveň (1 pozice): ubrousku, prostří se!

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Sfinga zaútočí dvakrát drápy.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +12 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 17 (2k10 + 6).

**Řev (3/den).** Sfinga magicky zařve. Pokaždé, když znova zařve, než si důkladně odpočine, je zařvání hlasitější a účinek jiný, jak je uvedeno níže. Každý tvor, který řev slyší a je do 100 sáhů od sfingy, si musí hodit záchranný hod.

**První zařvání.** Každý tvor, který nesupěje v záchranném hodu na Moudrost se SO 18, se vystraší na 1 minutu. Vystrašený tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Druhé zařvání.** Každý tvor, který nesupěje v záchranném hodu na Moudrost se SO 18, se vystraší a ohluchne na 1 minutu. Vystrašený tvor je paralyzovaný a může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Třetí zařvání.** Každý tvor si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 18. Když tvor neuspěje, utrpí hromové zranění 44 (8k10) a je sražen k zemi. Při úspěšné záchrane tvor utrpí poloviční zranění a není sražen k zemi.

## LEGENDÁRNÍ AKCE

Sfinga 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. Sfinga si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Útok drápy.** Sfinga zaútočí jednou drápy.

**Teleport (stojí 2 akce).** Sfinga se magicky teleportuje, spolu se svým vybavením, které drží nebo má na sobě, až 24 sáhů na volné místo, které vidí.

**Sesláni kouzla (stojí 3 akce).** Sfinga sešle kouzlo ze svého seznamu připravených kouzel, přičemž použije pozici kouzla jako normálně.



## GYNOSFINGA

Velká obluda, zákonné neutrální

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 136 (16k10 + 48)

Rychlosť 8 sáhů, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

**Dovednosti** Historie +12, Mystika +12, Náboženství +8, Vnímání +8

**Odolání vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** psychická

**Imunity vůči stavům** vystrašená, zmámená

**Smysly** pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 18

**Jazyky** obecná řeč, sfingština

**Nebezpečnost** 11 (7 200 ZK)

**Nevyzpytatelná.** Sfinga je imunní vůči jakémukoliv účinku, který by zjistil její emoce nebo jí četl myšlenky, i vůči jakémukoliv věšteckému kouzlu, které odmítá. Ověření Moudrosti (Vhledu) pro zjištění záměrů či upřímnosti sfingy mají nevýhodu.

**Magické zbraně.** Sfinziny útoky zbraní jsou magické.

**Sesílání kouzel.** Sfinga je sesilatka kouzel 9. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je

16, útočná oprava kouzla je +8). K sesílání svých kouzel nepotřebuje žádné surovinnové složky. Sfinga má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): drobná iluze, kejkle, mágova ruka

1. úroveň (4 pozice): najdi magii, štíť, určení

2. úroveň (3 pozice): najdi předmět, sugesce, tma

3. úroveň (3 pozice): jazyky, rozptyl magii, sejmi kletbu

4. úroveň (3 pozice): mocná neviditelnost, vypuzení

5. úroveň (1 pozice): poslyš mýty

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Sfinga zaútočí dvakrát drápy.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 13 (2k8 + 4).

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Sfinga 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. Sfinga si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Útok drápy.** Sfinga zaútočí jednou drápy.

**Teleport (stojí 2 akce).** Sfinga se magicky teleportuje, spolu se svým vybavením, které drží nebo má na sobě, až 24 sáhů na volné místo, které vidí.

**Sesílání kouzla (stojí 3 akce).** Sfinga sešle kouzlo ze svého seznamu připravených kouzel, přičemž použije pozici kouzla jako normálně.

## SKURUTI

Zemí se rozléhá zvuk válečných rohů a hřmění tisíců obutých nohou a z katapultů létají balvany, když skuruti pochodují do bitvy. Za hranicemi civilizace musí osady a osadníci bojovat s těmito agresivními humanoidy, jejichž touha po dobývání se nikdy neukojí.

Skuruti mají tmavě oranžovou či rudooranžovou kůži a tmavě rudohnědé až tmavě šedé vlasy. Zpod jejich převislého obočí koukají žluté nebo tmavě hnědé oči a jejich široká ústa se honosí ostrými, zažloutlými zuby. Mužský skurut může mít velký modrý nebo červený nos, který u skřetu symbolizuje mužnost a sílu. Skuruti mohou žít mezi lidmi, i když kvůli své lásce k válečnictví a bitvám tak žijí nemnozí z nich.

**Skřeti.** Skuruti patří do rodiny tvorů označovaných jako skřeti. Často vládnou svým bratrancům, menším goblinům a divokým gobrům.

**Bojová síla.** Skurut poměřuje schopnost tvora podle fyzické sily a bojové zdatnosti. Zajímají ho jen příležitosti k prokázání dovednosti a mazanosti v boji. Skuruti získávají vysoké vojenské hodnosti násilím a pak si je udržují prosazováním své autority drakonic-kými opatřeními.

Skuruti se učí bojovat s různorodými zbraněmi a jsou velmi zruční ve výrobě zbraní, zbrojí, obléhacích strojů a jiných vojenských zařízení. Jsou organizovaní a disciplinovaní a mimořádně pečují o své zbraně, zbroje a osobní věci. Mají zalíbení ve výrazných barvách spojených s jejich kmenem a zdobí si své často propracované uniformy krvavě rudými kanýry a černěobarvenou kůží.

**Vojenské legie.** Skuruti se organizují v kmenových skupinách známých jako legie. V jejich vojenské společnosti má každý skurut hodnost, od mocných vůdců a šampionů po řadové pěšáky. Pod nimi jsou goblini, kteří se ocitají v předních řadách u hrotů kopí. Legii velí vojvoda s několika kapitány, kteří mu slouží. Skurutí vojvoda je bezohledný tyran, kterého zajímá spíš strategie, vítězství, sláva, pověst a nadvláda než vedení vojáků do bitvy.

Skuruti jsou sice disciplinovaní a věrní své legii, ale konkurenční legie spolu neustále soupeří o reputaci a status. Setkání legií vyvrcholí násilím, pokud se v tom vojákům nezabrání, a jen výjimečně silní vůdci umí přinutit legie, aby spolupracovali na bojišti.

**Strategové.** Skuruti velmi dobře chápou taktiku a disciplínu a pod vedením strategicky myslíčho vůdce umí provádět sofistikované bitevní plány. Nicméně nenávidí elfy a v bitvě na ně útočí jako první, dříve než na ostatní soupeře, i kdyby to byla taktická chyba.

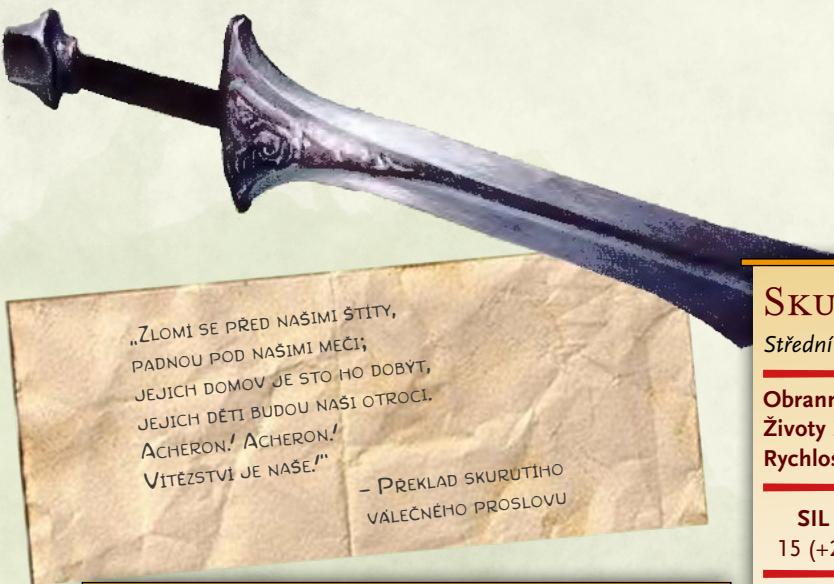
Legie často doplňují své řady méně spolehlivými a postradatelnějšími vojáky, včetně goblinů, gobrů, orků, zlých lidí, zlobůr a obrů.

**Cvičitelé zvířat.** Skuruti mají dlouhou historii ve výcviku zvířat. Stejně jako civilizovanější rasy používají voly a koně na přepravu zboží a výzbroje na dlouhé vzdálenosti. Komunikují spolu pomocí vycvičených krkavců a nechávají zlé vlky strážit vězně a chránit skurutí tábory. Skurutí kavalérie používají cvičené vrrky jako jezdecká zvířata, podobně jako goblini jezdí na vlcích. Některé kmene dokonce chovají masožravé opice jako bojová zvířata.



**Dobýt a řídit.** Skuruti válčí o země bohaté na zdroje a lze je najít ve hvozdech a horách, poblíž dolů a humanoidních osad a všude jinde, kde se nachází dřevo, kov a potenciální otroci. Staví a dobývají pevnosti na strategicky výhodných místech, z nichž pak připravují rozšíření svého teritoria.

Skurutí vojvody boj nikdy neunaví, ale nepozdvívají zbraně lehkouzáň. Než skuruti zaútočí, provedou důkladný průzkum silných a slabých stránek svých nepřátel. Když obléhají pevnost, nejprve ji obklíčí, aby odřízli únikové cesty a zásobovací trasy a pak pomalu nechávají své nepřátele vyhladovět. Skuruti opevňují své državy a stávající obranu posilují vlastními inovačemi. Ať už sídlí v jeskynních komplexech, podzemích, zříceninách nebo lesích, chrání své pevnosti příkopy, ploty, bránami, strážními věžemi, zakrytými jámami a surovými katapulty a balistami.



## SKURUT

Střední humanoid (skřet), zákonné зло

Obranné číslo 18 (drátěná zbroj, štíť)

Životy 11 (2k8 + 2)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Bojová výhoda.** Jednou za tah může skurut způsobit do-datečné zranění 10 (3k6) tvorovi, kterého zasáhne útokem zbraní, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden skurutův spojeneц, jenž není neschopný.

### AKCE

**Dlouhý meč.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (1k8 + 1), nebo sečné zranění 6 (1k10 + 1), pokud se použije dvěma rukama.

**Dlouhý luk.** Útok na dálku zbraní: +3 k zásahu, dostřel 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k8 + 1).

**Maglubiyetova legie.** Skuruti uctívají Maglubiyeta Mocného, vyššího boha skřetů. Ač je tato postava tak děsivá, skuruti se nebojí smrti. Věří, že když zemřou v bitvě, jejich duše se připojí k ctihonodným řadám Maglubiyetovy armády ve sféře Acheron.

## SKURUTÍ KAPITÁN

Střední humanoid (skřet), zákonné зло

Obranné číslo 17 (poloplátová zbroj)

Životy 39 (6k8 + 12)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Bojová výhoda.** Jednou za tah může skurut způsobit do-datečné zranění 10 (3k6) tvorovi, kterého zasáhne útokem zbraní, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden skurutův spojeneц, jenž není neschopný.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Skurut zaútočí dvakrát obouručním mečem.

**Obouruční meč.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 9 (2k6 + 2).

**Oštěp.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

**Vúdcovství (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** 1 minutu může skurut vydávat zvláštní příkaz či varování, kdykoliv tvor, který není vůči němu nepřátelský a kterého vidí do 6 sáhů od sebe, si hází na útok nebo záchranný hod. Tvor si může ke svému hodu přičíst k4, pokud skuruta slyší a rozumí mu. Tvor může v jednu chvíli využívat pouze jednu Vúdcovskou kostku. Tento účinek skončí, pokud se skurut stane neschopným.



## SKURUTÍ VOJVODA

Střední humanoid (skřet), zákonné zlo

Obranné číslo 20 (plátová zbroj, štít)

Životy 97 (13k8 + 39)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Záchranné hody Int +5, Mdr +3, Cha +5

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

**Bojová výhoda.** Jednou za tah může skurut způsobit do datečné zranění 14 (4k6) tvorovi, kterého zasáhne útokem zbraní, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden skurutův spojeneц, jenž není neschopný.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Skurut zaútočí třikrát útokem na blízko. Nebo může zaútočit dvakrát na dálku oštěpy.

**Dlouhý meč.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 7 (1k8 + 3), nebo sečné zranění 8 (1k10 + 3), pokud se použije dvěma rukama.

**Úder štítem.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Drtivé zranění 5 (1k4 + 3). Je-li cíl Velký či menší, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 14, jinak je sražen k zemi.

**Oštěp.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

**Vůdcovství (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** 1 minutu může skurut vydávat zvláštní příkaz či varování, kdykoliv tvor, který není vůči němu nepřátelský a kterého vidí do 6 sáhů od sebe, si hází na útok nebo záchranný hod. Tvor si může ke svému hodu přičíst k4, pokud skuruta slyší a rozumí mu. Tvor může v jednu chvíli využívat pouze jednu Vůdcovskou kostku. Tento účinek skončí, pokud se skurut stane neschopným.

### REAKCE

**Parírování.** Skurut si ke svému OČ přičte 3 proti jednomu útoku na blízko, který by ho zasáhl. Aby to skurut mohl udělat, musí vidět útočníka a držet zbraň na blízko.

## SLÁDI

V neustále se měnícím chaosu Limba proudí kusy lesa a louky, zříceniny hradů a bludné ostrovky ve vřavě ohně, vody, země a větru. Hlavními obyvateli této nehostinné sféry jsou žábovití sládi. Sládi jsou neukáznění a nemají formální hierarchii, i když slabší sládi poslouchají silnější pod hrozbou vyhlazení.

**Kámen zplození.** Primus, pán modronů, kdysi dávno vytvořil gigantický, geometricky složitý kámen a prodchnul ho mocí zákona. Pak ho ponechal napospas osudu Limbu a věřil, že vnese řád do chaosu této sféry a zastaví šíření chaosu do ostatních sfér. Jak rostla moc kamene, tvorové s uspořádanou myslí, například modroni a githzerajové, najednou mohli v Limbu tvořit enklávy. Avšak Primův výtvar měl nepředvídatelný vedlejší účinek: chaotická energie absorbovaná v kamene zplodila hrůzy, kterým se začalo říkat sládi. Kvůli tomu mudrci mluví o Primově masivním výtvaru jako o Kameni zplození.

Sládi vyhladili i tu poslední modronskou enklávu v Limbu. Jako tvorům čirého chaosu se jim modroni hnusí a na potkání na ně útočí. Nicméně Primus přihlíží svému výtvaru a buď nevnímá slády jako hrozbu, nebo je vědomě ignoruje.

**Porod a přeměna.** Sládi mají hrůzné reprodukční cykly. Rozmnožují se tak, že buď implantují humanoidním hostitelům svá vajíčka, nebo je nakazí transformační nemocí zvanou chaotický virus. Každá barva sláda se rozmnoužuje nebo přeměňuje jiným způsobem. Rudí sládi plodí modré a zelené slády. Modří sládi plodí rudé a zelené. Každý zelený slád podstupuje celoživotní cyklus přeměny na mocnějšího šedého a smrtícího sláda. S každou přeměnou si slád uchová své vzpomínky.

**Tvaroměnci.** Někteří sládi se umí přeměnit na humanoidní tvory, ze kterých byli zplozeni. Tito sládi se vrací do Materiální sféry, aby zaseli svár pod rouškou svého bývalého já.

## RUDÝ SLÁD

Když rudý slád škrábne humanoidního tvora, může do něj vstříknout vejce ze žlázy pod jedním ze svých drápů. Vejce si proklestí cestu do svého hostitele a zahnízdí se, až se z něj nakonec vyklube sládový pulec. Takový pulec si pak prožere cestu z hostitelského těla a sežere hostitelovy ostatky. Pak se snaží najít nějaké další čerstvé maso. Pulec se přemění v dospělého modrého sláda — nebo zeleného sláda, pokud hostitel uměl sesílat kouzla 3. či vyšší úrovni — za 2k12 hodin.

## MODRÝ SLÁD

Kostní háky, které vyčnívají ze hřbetů rukou modrého sláda, způsobují strašlivou transformační nemoc humanoidům, které poraní. Tato nemoc, zvaná chaotický virus, přemění oběť na dospělého rudého sláda — nebo zeleného sláda, pokud hostitel uměl sesílat kouzla 3. či vyšší úrovni.

## ZELENÝ SLÁD

Zelení sládi jsou překvapivě inteligentní a mají přirozenou schopnost sesílat kouzla. Zelený slád může změnit

svůj vzhled, aby vypadal jako humanoid. Pokud se zrodil z humanoidního hostitele, obvykle přijímá jeho podobu.

V nějakém nepředvídatelném okamžiku své existence se zelenému sládovi odemknou prostředky, aby se okamžitě, magicky a trvale přeměnil na šedého sláda. Odemčení této znalosti může zabrat roky, nebo dokonce desetiletí.

## ŠEDÝ SLÁD

Mimo Limbo sedí sládi jednají jako živá rozšíření vůle svých pánů, smrtících sládů. Šedý slád cestuje do Materiální sféry na pochůzky zkázy, zpravidla v humanoidní podobě. Šedý slád se naučí, jak mistrně ovládat obouruční meč a naplní ho svou vlastní přirozenou magií.

Šedý slád, který sežere celou mrtvolu smrtícího sláda, se okamžitě přemění na smrtícího sláda.

## SMRTÍCÍ SLÁD

Smrtící sládi jsou prosáklí energií ze Sféry negativní energie, jsou příkladem zkaženosti chaosu zla a mají sadistické potěšení ze zraňování ostatních. Rozšířují svou rasu násilným usměřováním horud rudých a modrých sládů a napadáním ostatních sfér. Humanoidi, kteří vpád přežijí, se stávají lázní pro nové slády.

### VARIANTA: OVLÁDACÍ DRAHOKAMY SLÁDŮ

Když se slád vynoří z Kamene zplození, kámen magicky implantuje svůj úlomek do sládova mozku. Tento úlomek má podobu magického drahokamu zhruba o velikosti a tvaru pěsti lidského dítěte. Drahokam má stejnou barvu jako slád. Jiný tvor může pomocí magie vytáhnout sládův drahokam a použít ho k podrobení si sláda. Slád musí poslouchat každého, kdo má jeho drahokam. Je-li sládův drahokam zničen, už sláda nelze dál ovládat tímto způsobem.

Slád, který se narodil jinak než z Kamene zplození, nemá žádý drahokam ve svém mozku, ale získá ho, dotkne-li se někdy Kamene zrození. Slády v Limbu přitahují Kámen zrození, takže většina skončí s drahokamem. Slád s ovládacím drahokamem ve svém mozku má následující dodatečný rys.

**Ovládací drahokam.** V sládově mozku je implantovalý magický ovládací drahokam. Slád musí poslouchat každého, kdo se drahokamu zmocní, a zatímco je takto ovládaný, je imunní vůči zmámení.

Drahokam lze získat jistými kouzly. Pokud slád neuspěje v záchranném hodu proti *uvěznění*, kouzlo může přesunout drahokam do sesilatelovy otevřené dlaně, místo aby sláda uvěznilo. Je-li ve sládově přítomnosti sesláno kouzlo *přání*, lze ho formulovat k získání drahokamu.

Kouzlo *výšší navrácení* seslané na sláda zničí drahokam, aniž by sládovi ublížilo.

Ten, kdo je zdatný v Moudrosti (Lékařství), může vyjmout drahokam z neschopného sláda. Každý pokus vyžaduje minutu nepřetržité práce a úspěšné ověření Moudrosti (Lékařství) se SO 20. Každý neúspěšný pokus způsobí sládovi psychické zranění 22 (4k10).



RUDÝ SLÁD



MODRÝ SLÁD



ZELENÝ SLÁD



ŠEDÝ SLÁD

SLÁDI

S



## RUDÝ SLÁD

*Velká zrůda, chaoticky neutrální*

**Obranné číslo 14** (přirozená zbroj)

**Životy 93** (11k10 + 33)

**Rychlosť 6** sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	6 (-2)	6 (-2)	7 (-2)

**Dovednosti** Vnímání +1

**Odolání vůči zraněním** blesková, hromová, chladná, kyselinová, ohnivá

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky sládština, telepatie 12 sáhů

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Magické odolání.** Slád má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Regenerace.** Slád si obnoví 10 životů na začátku svého tahu, má-li aspoň 1 život.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Slád zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 8 (2k4 + 3).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 7 (1k8 + 3). Je-li cílem humanoid, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 14, jinak se nakazí nemocí - nepatrným sládovým vejcem.

Humanoidní hostitel může mít jen jedno sládové vejce najednou. V průběhu tří měsíců se vejce přesune do hrudní dutiny, zahnízdí se a přemění se v sládového pulce. V období 24 hodin před narozením začne hostiteli být špatně, jeho rychlosť se sníží na polovinu a má nevýhodu k hodům na útok, ovšením vlastností a záchranným hodům. Během rodění si pulec během 1 kola prokouše cestu životně důležitými orgány ven z hostitela a hostitele v průběhu zabije.

Pokud se nemoc vyléčí, než se pulec narodí, nenarozený pulec se rozloží.

## SLÁDOVÝ PULEC

*Drobná zrůda, chaoticky neutrální*

**Obranné číslo 12**

**Životy 10** (4k4)

**Rychlosť 6** sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
7 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	5 (-3)	3 (-4)

**Dovednosti** Nenápadnost +4

**Odolání vůči zraněním** blesková, hromová, chladná, kyselinová, ohnivá

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 7

Jazyky rozumí sládštině, ale neumí mluvit

**Nebezpečnost** 1/8 (25 ZK)

**Magické odolání.** Slád má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

## MODRÝ SLÁD

*Velká zrůda, chaoticky neutrální*

**Obranné číslo 15** (přirozená zbroj)

**Životy 123** (13k10 + 52)

**Rychlosť 6** sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	7 (-2)	9 (-1)

**Dovednosti** Vnímání +1

**Odolání vůči zraněním** blesková, hromová, chladná, kyselinová, ohnivá

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky sládština, telepatie 12 sáhů

**Nebezpečnost** 7 (2 900 ZK)

**Magické odolání.** Slád má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Regenerace.** Slád si obnoví 10 životů na začátku svého tahu, má-li aspoň 1 život.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Slád zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 12 (2k6 + 5).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 12 (2k6 + 5). Je-li cílem humanoid, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak se nakazí nemocí zvanou chaotický virus. Nakažený cíl si nemůže obnovit životy a jeho maximum životů klesne o 10 (3k6) za každých uplynulých 24 hodin. Pokud nemoc sníží maximum životů cíle na 0, cíl se okamžitě přemění na rudého sláda, nebo, pokud má schopnost sesílat kouzla 3. či vyšší úrovně, na zeleného sláda. Přeměnu může obrátit jen kouzlo pání.

## ZELENÝ SLÁD

Velká zrůda (tvaroměnec), chaoticky neutrální

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Životy 127 (15k10 + 45)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	8 (-1)	12 (+1)

Dovednosti Mystika +3, Vnímání +2

Odolání vůči zraněním blesková, hromová, chladná, kyselinnová, ohnivá

Smysly mimožrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky sládština, telepatie 12 sáhů

Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

**Tvaroměnec.** Slád se může pomocí své akce proměnit do Malého či Středního humanoida, nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky, kromě jeho velikosti, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

**Přirozené sesílání kouzel.** Sládova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 12). Slád může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovlně: *mágova ruka, najdi magii, odhal myšlenky*  
2/den každé: *neviditelnost* (jen na sebe), *strach*  
1/den: *ohnivá koule*

**Magické odolání.** Slád má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Regenerace.** Slád si obnoví 10 životů na začátku svého tahu, má-li aspoň 1 život.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Slád zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy nebo berlou. Nebo dvakrát použije Vrhnutí plamene.

**Kousnutí (jen v podobě sláda).** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 11 (2k6 + 4).

**Drápy (jen v podobě sláda).** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 7 (1k6 + 4).

**Berla.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 11 (2k6 + 4).

**Vrhnutí plamene.** Útok na dálku kouzlem: +4 k zásahu, dosah 12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Ohnivé zranění 10 (3k6). Oheň zapaluje hořlavé předměty, které nikdo nedrží ani nenese.

DO MOZKU SLÁDA JE VSÁZEN MAGICKÝ DRAHOKAM. ZMOCNI SE HO A BUDEŠ MOCÍ SLÁDA OVLÁDAT.



## ŠEDÝ SLÁD

Střední zrůda (tvaroměnec), chaoticky neutrální

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 127 (17k8 + 51)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)

Dovednosti Mystika +5, Vnímání +7

Odolání vůči zraněním blesková, hromová, chladná, kyselinnová, ohnivá

Smysly mimožrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 17

Jazyky sládština, telepatie 12 sáhů

Nebezpečnost 9 (5 000 ZK)

**Tvaroměnec.** Slád se může pomocí své akce proměnit do Malého či Středního humanoida, nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky, kromě jeho velikosti, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

**Přirozené sesílání kouzel.** Sládova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 14). Slád může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovlně: *mágova ruka, najdi magii, neviditelnost* (jen na sebe), *odhal myšlenky, velký obraz*  
2/den každé: *jazyky, letě, ohnivá koule, strach*  
1/den: *přesun sférami* (jen na sebe)

**Magické odolání.** Slád má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Magické zbraně.** Sládovy útoky zbraní jsou magické.

**Regenerace.** Slád si obnoví 10 životů na začátku svého tahu, má-li aspoň 1 život.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Slád zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy nebo obouručním mečem.

**Kousnutí (jen v podobě sláda).** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

**Drápy (jen v podobě sláda).** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 8 (1k10 + 3).

**Obouruční meč.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 10 (2k6 + 3).



## SMRTÍCÍ SLÁD

Střední zrůda (tvaroměnec), chaoticky zlý

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 170 (20k8 + 80)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	15 (+2)	19 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	16 (+3)

Dovednosti Mystika +6, Vnímání +8

Odolání vůči zraněním blesková, hromová, chladná, kyselinová, ohnivá

Smysly mimožrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 18

Jazyky sládština, telepatie 12 sáhů

Nebezpečnost 10 (5 900 ZK)

**Tvaroměnec.** Slád se může pomocí své akce proměnit do Malého či Středního humanoida, nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky, kromě jeho velikosti, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

**Přirozené sesíláni kouzel.** Sládova přirozená sesílání vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava

kouzla je +7). Slád může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: mágova ruka, najdi magii, neviditelnost (jen na sebe), odhal myšlenky, velký obraz  
2/den každé: jazyky, let, ohnivá koule, strach  
1/den každé: oblak smrti, přesun sférami

**Magické odolání.** Slád má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Magické zbraně.** Sládovy útoky zbraní jsou magické.

**Regenerace.** Slád si obnoví 10 životů na začátku svého tahu, má-li aspoň 1 život.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Slád zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy nebo obouručním mečem.

**Kousnutí (jen v podobě sláda).** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 9 (1k8 + 5) plus nekrotické zranění 7 (2k6).

**Drápy (jen v podobě sláda).** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 10 (1k10 + 5) plus nekrotické zranění 7 (2k6).

**Obouruční meč.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 12 (2k6 + 5) plus nekrotické zranění 7 (2k6).

## SLIZY

Slizům se daří v tmavých oblastech bez jasného světla a extrémních teplot. Protékají vlhkým podzemím a živí se tvory či předměty, které se dají rozpustit. Plíží se po zemi, skapávají ze stěn a stropů, šíří se po okrajích podzemních túní a protahují se trhlinami. První varování, které dobrodruh obdrží, o přítomnosti slizu, je často palčivá bolest kyselinového dotyku.

Slizy přitahuje pohyb a teplo. Živí se organickým materiélem, a když se jim nedostává kořisti, živí se špínou, houbami a odpadky. Zkušení průzkumníci vědí, že bezvadně čistá chodba je nejspíš známkou toho, že je poblíž doupě slizu.

**Pomalá smrt.** Sliz zabíjí svou oběť pomalu. Některé druhy, například černé pudinky a želatinové kostky, tvory polykají, aby jim zabránily v úniku. Jediným pozitivním aspektem této trýznivé smrti je, že mohou přijít kamarádi oběti a vysvobodit ji, než bude příliš pozdě.

Protože ne každý sliz dokáže strávit vše, některé mají ve svých chvějících se tělech uvízlé mince, kovovou výbavu, kosti a jiný odpad. Zabití slizu může být bohatým zdrojem pokladu.

**Bezděční sluhové.** I když sliz postrádá inteligenci, aby se spřátelil s jinými tvory, ti, kteří rozumí slizovu krmení, ho mohou nalákat na místo, kde jim může být užitečný. Chytré nestvůry si udržují slizy, aby bránily chodby nebo žraly odpůrce. Sliz může být rovněž nalákán do zakryté jámy, kde ho jeho vězničelé krmí dostatečně často, aby nešel po nich. Vychytralí tvorové umísťují na strategická místa hořící pochodně a koše na oheň, aby odradili sliz od opuštění konkrétní chodby či místnosti.

**Džublexovi zplozenci.** Podle *Iggwilvina lexikonu démonů* a jiných zdrojů jsou slizy rozptýlené fragmenty či potomci démonického pána Džublexe. Ať už je to pravda, nebo ne, Pán bez tváře je jednou z mála bytostí, která dokáže slizy ovládat a naplnit je trohou inteligence. Slizy většinou nemají smysl pro taktiku ani pud sebezáchovy. Jsou přímočáří a předvídatelní. Útočí a žerou bez jakékoli rafinovanosti. Pod džublexovou kontrolou vykazují známky vnímavosti a zlovolných úmyslů.

**Slizová povaha.** Sliz nepotřebuje spát.

### VARIANTA: PSYCHICKÝ ŠEDÝ SLIZ

Šedý sliz, který žije dlouho, se může vyvinout v inteligenčnejšího a rozvinout u sebe omezenou psychickou schopnost. Takové výskytu jsou častější u šedých slizů, kteří žijí poblíž psionických tvorů, například mozkožroutů, což znamená, že sliz může vnímat a napodobovat psionickou schopnost.

**Psychické drcení (obnovení 5 – 6).** Sliz zacílí jednoho tvora, kterého vnímá do 12 sáhů od sebe. Cíl si musí hodit záchranný hod na Inteligenci se SO 10. Když neuspěje, utrpí psychické zranění 10 (3k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.



## ČERNÝ PUDINK

Černý pudink připomíná vzdouvající se hromadu černého kalu. V šerých chodbách se pudink zdá být jen stinnou skvrnou.

Maso, dřevo, kov a kosti se rozpustí, když je pudink zalije. Kámen za ním zůstává utřeně čistý.

## OKROVÝ ROSOL

Okravé rosoly jsou nažloutlé kaňky, které při snaze sežrat tvory prokluzují pod dveřmi a úzkými otvory. Mají dostatek zvířecí mazanosti, aby se vyhnuly velkým skupinám nepřátel.

Když rosol pronásleduje své jídlo, drží se v bezpečné vzdálenosti. Jeho trávící enzymy rychle rozpuští maso, ale na ostatní látky, jako kosti, dřevo a kov, nemají žádný účinek.

## ROSOLOVÁ KRYCHLE

Rosolové krychle tiše drhnou chodby jeskyně v předvídatelných trasách a zanechávají po sobě dokonale čisté cesty. Žerou živou tkán, ale kosti a ostatní materiály zanechávají nerozpuštěné.

Rosolová krychle je téměř průhledná, takže je těžké si jí všimnout, než zaútočí. Krychle, která je rádně najedená, je snazší si všimnout, neboť kosti, mince a ostatní předměty oběti jdou vidět uvízlé uvnitř tvora.

## ŠEDÝ SLIZ

Šedý sliz je kámen, který byl chaosem proměněn na tekutinu. Když se pohybuje, plazí se jako tekutý had, a před úderem povstane.



## ČERNÝ PUDINK

*Velký sliz, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 7**

**Životy 85 (10k10 + 30)**

**Rychlosť 4 sáhy, šplhání 4 sáhy**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	5 (-3)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

**Odolání vůči zraněním** blesková, chladná, kyselinová, sečná  
**Imunity vůči stavům** hluchý, ležící, slepý, únavu, vystrašený, zmámený

**Smysly** mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 8

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 4 (1 100 ZK)

**Beztvarý.** Pudink se umí pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačoval.

**Leptavá podoba.** Tvor, který se dotkne pudinku nebo ho zasáhne útokem na blízko ze vzdálenosti do 1 sáhu, utrpí kyselinové zranění 4 (1k8). Každá nemagická zbraň z kovu či dřeva, která zasáhne pudink, zkoroduje. Po způsobení

zranění zbraň utrpí kumulativní postih –1 k hodům na zranění. Naroste-li postih na –5, zbraň se zničí. Nemagické střelivo z kovu či dřeva, které zasáhne pudink, se po způsobení zranění zničí.

Pudink se umí prožrat skrz 2 couly tlusté, nemagické dřevo či kov během 1 kola.

**Pavoucí šplh.** Pudink umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

## AKCE

**Panožka.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 6 (1k6 + 3) plus kyselinové zranění 18 (4k8). Navíc nemagická zbraň, kterou má cíl na sobě, se částečně rozpustí a utrpí trvalý a kumulativní postih –1 k OČ, které poskytuje. Pokud postih sníží OČ zbroje na 10, zbraň se zničí.

## REAKCE

**Rozdělení.** Když Střední či větší pudink s nejméně 10 životy by měl utrpět bleskové nebo sečné zranění, rozdělí se do dvou nových pudinků. Každý z nových pudinků má životy rovné polovině původního pudinka, zaokrouhleno dolů. Nové pudinky jsou o jednu třídu velikosti menší než původní pudink.

„PODLAHY JESKYNĚ BYLY NEPOSKVRNĚNÉ. TO NÁS MĚLO  
TRKNOUT JAKO PRVNÍ.“  
— Z DENÍKU JASTERA DUTOBRKA NA JEHO  
PRVNÍ VÝPRAVĚ DO PODHORY



## ROSOLOVÁ KRYCHLE

Velký sliz, bez přesvědčení

Obranné číslo 6

Životy 84 (8k10 + 40)

Rychlosť 3 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	3 (-4)	20 (+5)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

**Imunity vůči stavům** hluchá, ležící, slepá, únava, vystrašená, zmámená

**Smysly** mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepá), pasivní Vnímání 8

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Slizká krychle.** Krychle zabírá celé své místo. Ostatní tvorové mohou vejít na její místo, ale ten, kdo to udělá, je vystaven jejímu Pohlcení a má nevýhodu k záchrannému hodu.

Tvory uvnitř kostky je vidět, ale mají úplný kryt. Tvor do 1 sáhu od kostky z ní může jako akci vytáhnout tvora nebo předmět. To vyžaduje úspěšné ověření Sily se SO 12 a tvor, který se o to pokouší, utrpí kyselinové zranění 10 (3k6).

Kostka může mít v sobě najednou buď jednoho Velkého tvora, nebo až čtyři Střední či menší tvory.

**Průhledná.** Aby si tvor všiml kostky, která se nepohybuje ani neútočí, musí uspět v ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 15, dokonce i když je kostka všem na očích. Tvor, který si není kostky vědom a pokusí se vejít na její místo, je kostkou překvapen.

### AKCE

**Panožka.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Kyselinové zranění 10 (3k6).

**Pohlcení.** Kostka se pohně až svou rychlostí. Během tohoto pohybu může vejít na místo Velkého či menšího tvora. Kdykoliv kostka vstoupí na místo tvora, daný tvor si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 12.

Když tvor v záchrani uspěje, může si zvolit, že bude odtlačen 1 sáh zpět nebo na stranu kostky. Tvor, který si zvolí, že nebude odtlačen, utrpí následky neúspěšného záchranného hodu.

Při neúspěšné záchrani kostka vstoupí na místo tvora a tvor utrpí kyselinové zranění 10 (3k6) a je pohlcen. Pohlcený tvor nemůže dýchat, je zadřený a na začátku každého tahu kostky utrpí kyselinové zranění 21 (6k6). Když se kostka pohně, pohlcený tvor se pohně s ní.

Pohlcený tvor se může pokusit uniknout pomocí akce, v níž si hodí na ověření Sily se SO 12. Když tvor uspěje, unikne a vstoupí na místo dle své volby do 1 sáhu od kostky.



## ŠEDÝ SLIZ

*Střední sliz, bez přesvědčení*

Obranné číslo 8

Životy 22 (3k8 + 9)

Rychlosť 2 sáhy, šplhání 2 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	2 (-4)

**Dovednosti** Nenápadnost +2

**Odolání vůči zraněním** chladná, kyselinová, ohnivá

**Imunity vůči stavům** hluchý, ležící, slepý, únava, vystrašený, zmámený

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 8

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 1/2 (100 ZK)

**Beztvarý.** Sliz se umí pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačoval.

**Rezivění kovu.** Každá nemagická zbraň z kovu, která zasáhne sliz, zkoroduje. Po způsobení zranění zbraň utrpí kumulativní postih -1 k hodům na zranění. Naroste-li poštih na -5, zbraň se zničí. Nemagické střelivo z kovu, které zasáhne sliz, se po způsobení zranění zničí.

Sliz se umí prožrat skrz 2 couly tlustý nemagický kov během 1 kola.

**Falešný vzhled.** Dokud sliz zůstává nehybný, je k nerozeznání od olejnatoné túně nebo mokrého balvanu.

### AKCE

**Panožka.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k6 + 1) plus kyselinové zranění 7 (2k6) a má-li cíl na sobě nemagickou kovovou zbroj, zbroj částečně zreziví a utrpí trvalý a kumulativní postih -1 k OČ, které poskytuje. Pokud postih sníží OČ zbroje na 10, zbroj se zničí.

## OKROVÝ ROSOL

*Velký sliz, bez přesvědčení*

Obranné číslo 8

Životy 45 (6k10 + 12)

Rychlosť 2 sáhy, šplhání 2 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

**Odolání vůči zraněním** kyselinová

**Imunity vůči zraněním** blesková, sečná

**Imunity vůči stavům** hluchý, ležící, slepý, únava, vystrašený, zmámený

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 8

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Beztvarý.** Rosol se umí pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačoval.

**Pavoučí splh.** Rosol umí splhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

### AKCE

**Panožka.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 9 (2k6 + 2) plus kyselinové zranění 3 (1k6).

### REAKCE

**Rozdelení.** Když Střední či větší rosol s nejméně 10 životy by měl utrpět bleskové nebo sečné zranění, rozdělí se do dvou nových rosolů. Každý z nových rosolů má životy rovné polovině původního rosolu, zaokrouhleno dolů. Nové rosoly jsou o jednu třídu velikosti menší než původní rosol.

## SNĚTI

Sněti, probuzené rostliny nadané inteligencí a pohyblivostí, ničí území zamořená temnotou. Snět nasává tuto temnotu z půdy, vykonává vůli prastarého zla a pokouší se šířit toto zlo kdekoliv může.

**Kořeny Gultyasova stromu.** Legenda vypráví o upírovi jménem Gultyas, který ovládal strašlivou magii a postavil odpornou věž zvanou Noční tesák. Gultyas byl zničen, když mu hrdina prohnal srdcem dřevěný kůl. Ale když byl upír zničen, jeho krev vlila do kůlu hroznou sílu. Za čas ze dřeva vyrašily nové zelené výhonky a vyrostly z něj stromek naplněný zlou esencí upíra. Říká se, že stromek objevil šílený druid a přesadil ho do podzemní jeskyně, kde mohl růst. Z Gultyasova stromu vznikla semena, z nichž byly zasety první sněti.

**Temné dobývání.** Kdekoli je strom či rostlina znečištěna kouskem zlé myslí nebo síly, může povstat Gultyasův strom, aby zamořil a zkazil okolní les. Prostřednictvím kořenů a půdy se jeho zlo šíří do ostatních rostlin, které zvadnou, nebo se změní na sněti. Jak se tyto sněti šíří, tráví a vykořeňují zdravé rostliny a nahrazují je ostružiní, jedovatým plevelem a ostatními svého druhu. Toto zamoření může časem změnit zemi nebo les na zkažené místo.

Stromy a rostliny v zamořených lesích rostou nepřirozeně rychle. Réva a podrost se rapidně šíří budovami a zarůstají stezky a silnice. Až sněti zabijí nebo vyženou obyvatele, celé vesnice zmizí na daném místě během dní.

**Ovládaní zlem.** Sněti jsou nezávislí tvorové, ale většina jedná pod kontrolou Gultyasova stromu. Často zobrazují zvyky a rysy životní síly nebo duše, která je zplodila. Pokračují v odkazu dávno ztraceného zla tím, že útočí na dálné nepřátele svého předka, nebo hledají poklady, které jsou pro něj cenné.

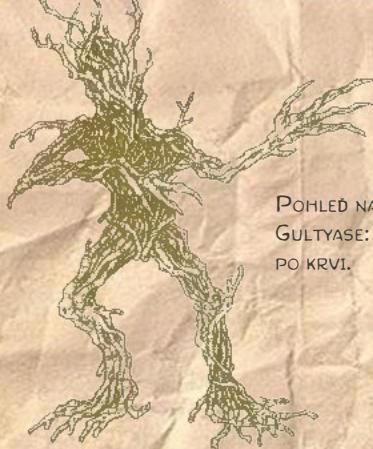
### JEHLIČNATÁ SNĚT

Ve stínech hvozdu by jehličnaté sněti mohly být z dálky pokládány za nepočitivé, shrbené humanoidy. Zblízka se ukáže, že tito tvorové vypadají jako hrozné rostliny, na jejichž tělech rostou jehličnaté jehlice v rozechvěných chomáčích. Jehličnatá snět se těmito jehlicemi ohání, nebo je střílí v chomáčích a může jimi prorazit zbroj a maso.

Když jehličnaté sněti postřehnou hrozbu, vypustí pyl, který vítr zanese k ostatním jehličnatým snětům po celém hvozdu.

Na upozornění o poloze nepřátele se seběhnou jehličnaté sněti ze všech stran, aby smočily své kořeny v krvi.





POHLED NA DĚDICTVÍ UPÍRA  
GULTYASE: ROSTLINY S TOUHOU  
PO KŘVI.

## RÉVOVÁ SNĚТЬ

Révové sněti vypadají jako masy plazících se popínávých rostlin. Skrývají se v podrostu a čekají na kořist, která se přiblíží. Révové sněti oživí rostliny kolem sebe a než na své nepřátele zaútočí, prve je omotají a zbrzdí.

Révové sněti jsou jediné sněti, které jsou schopné mluvit. Révová sněť mluví skrz své spojení se zlou duší Guiltyasova stromu, kterému slouží, roztríštěnou verzí hlasu svého mrtvého pána. Posmívá se obětem a vyjednává s mocnými nepřáteli.

## VĚTEVNÍ SNĚТЬ

Větevní sněti mohou zakořenit v půdě, což dělají, když je nedostatek živé kořisti. Když jsou zakořeněné, připomínají dřevnaté křoví. Když větevní sněť vytáhne své kořeny z půdy, aby se pohnula, větve větevní sněti se zkroutí dohromady a utvoří humanoidně vypadající tělo s hlavou a končetinami.

Větevní sněti vyhledávají táborařiště a jezírka, kde zakoření, aby se připravili na útok ze zálohy na potenciální oběti, které se přijdou napít nebo si odpočinout. Větevní sněti se choulí k sobě ve skupinách a splývají s přírodní vegetací nebo s hromadami hlušiny či palivovým dřívím.

Vzhledem k tomu, jak jsou větevní sněti suché, jsou obzvlášť náhylné na oheň.

## JEHLIČNATÁ SNĚТЬ

Střední rostlina, neutrální zlo

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 11 (2k8 + 2)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Imunity vůči stavům hluchá, slepá

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepá), pasivní Vnímání 9

Jazyky rozumí obecné řeči, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

### AKCE

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (2k4 + 1).

**Jehlice.** Útok na dálku zbraní: +3 k zásahu, dostrel 6/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (2k6 + 1).

## RÉVOVÁ SNĚТЬ

Střední rostlina, neutrální zlo

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 26 (4k8 + 8)

Rychlosť 2 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	8 (-1)	14 (+2)	5 (-3)	10 (+0)	3 (-4)

Dovednosti Nenápadnost +1

Imunity vůči stavům hluchá, slepá

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepá), pasivní Vnímání 10

Jazyky obecná řeč

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Falešný vzhled.** Dokud sněť zůstává nehybná, je k nerozeznání od spletití révy.

### AKCE

**Škrčení.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 9 (2k6 + 2) a Velký či menší cíl je uchvacený (SO úniku je 12). Dokud toto uchvacení neskončí, cíl je zadržený a sněť nemůže škrtit jiný cíl.

**Zaplétající rostliny (obnovení 5 – 6).** V okruhu o poloměru 3 sáhy kolem sněti vyrostou uchvacující kořeny a révy, a po 1 minutě uvadnou. Po dobu trvání je tato oblast těžkým terénem pro nerostlinné tvory. Mimo to, když se rostliny objeví, tak každý tvor dle volby sněti v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 12, jinak se stane zadržený. Tvor může použít svou akci k hodu na ověření Síly se SO 12, aby při úspěchu osvobodil sebe či jiného zapleteného tvora v dosahu.

## VĚTEVNÍ SNĚТЬ

Malá rostlina, neutrální zlo

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 4 (1k6 + 1)

Rychlosť 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Dovednosti Nenápadnost +3

Zranitelnosti vůči zraněním ohnivá

Imunity vůči stavům hluchá, slepá

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepá), pasivní Vnímání 9

Jazyky rozumí obecné řeči, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

**Falešný vzhled.** Dokud sněť zůstává nehybná, je k nerozeznání od odumřelého keře.

### AKCE

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 3 (1k4 + 1).

# SOVODVĚD

Sovodvědovo pištění se rozléhá tma vými údolími a zaostalými hvozdy, probodává noční klid a oznamuje smrt sovodvědovy kořisti. Hustou, huňatou srst sovodvědova medvědihóho těla pokrývá peří a na jeho soví hlavě se zuřivě koukají velké kulaté oči s průzračnými panenkami.

**Smrtící divokost.** Sovodvěd je známý svou zuřivostí, agresivitou, tvrdohlavostí a příkrou mrzutostí, které z něj dělají jednoho z nejobávanějších predátorů divočiny. Hladový sovodvěd se bojí jen máločeho, pokud vůbec něčeho. Dokonce i nestvůry, které převyšují sovodvěda svou velikostí a silou, si dávají pozor, aby se s ním nezapletli, protože tento tvor nedbá na nepřítelovu větší sílu a útočí bez vyprovokování.

**Dokonalí predátoři.** Sovodvěd vychází ze svého doupěte kolem západu slunce a loví do nejtmavších hodin noci. Houká či píská, aby deklaroval své teritorium, nahnal kořist do svého loviště, nebo když si hledá samici. Loviště jsou obvykle hvozdy, ve kterých se sovodvěd vyzná a které jsou dostatečně husté, aby omezily únikové trasy jeho kořisti.

Sovodvěd si dělá doupě v jeskyni či zřícenině poseté kostmi jeho kořisti. Částečně sežrané úlovky si nosí zpět do svého doupěte a jejich části si ukládá mezi okolní skály, keře a stromy. Poblíž sovodvědova doupěte se drží silný zápach krve a hnijícího masa, který přitahuje mrchožrouty a tím i více kořisti. Sovodvědi loví sami nebo v partnerských párech. Je-li kořisti dostatek, rodina sovodvědů může zůstat pohromadě déle, než je potřeba k vychování potomka. V opačném případě se jejich cesty rozdělí, hned jak je mládě schopné lovit.

**Divocí společníci.** I když jsou sovodvědi inteligentnější než většina zvířat, je těžké je zkrotit. Ale s dostatkem času, jídla a štěstí si inteligentní tvor může vycvičit sovodvěda, aby ho uznával jako pána, a udělat si z něj neochvějnou stráž nebo rychlé a neohrožené jezdecké zvíře. Obyvatelům vzdálených příhraničních osad se dokonce podařilo se sovodvědy závodit, ale diváci se stejně často sází, jaký sovodvěd napadne svého handlíře, jako se sází, který sovodvěd doběhne do cíle jako první.

Elffí komunity podněcují sovodvědy, aby se usadili pod jejich vesnicemi v korunách stromů a využívají je jako přírodní obranu během noci. Skuruti si oblíbili sovodvědy jako válečná zvířata a kopcoví a mraživí obři občas chovají sovodvědy jako mazlíčky. Vyhladovělý sovodvěd se může objevit v gladiátorské aréně a nemilosrdně kuchat a požírat své protivníky před krvežíznivým publikem.

**Sovodvědův původ.** Učenci dlouho diskutovali nad původem sovodvěda. Nejběžnější teorií je, že první exemplář stvořil dementní kouzelník zkřížením obří sovy s medvědem. Avšak ctihonodý elfové tvrdí, že tyto tvory znají po tisíce let a některé výly trvají na tom, že ve Vílfí divočině existují odjakživa.



## SOVODVĚD

Velká obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 59 (7k10 + 21)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Vnímání +2

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Bystrý zrak a čich.** Sovodvěd má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o zrak nebo čich.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Sovodvěd zaútočí dvakrát: jednou zobákem a jednou drápy.

**Zobák.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 10 (1k10 + 5).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 14 (2k8 + 5).

„JEDINOU DOBROU VĚCI NA SOVODVĚDECH JE TO, ŽE KOUZELNÍK, KTERÝ JE STVORIL, JE UŽ NEJSPIŠ MRTVÝ.“  
— XARSEL HAVRANOSTÍN, GNOMIČÍ PROFESOR TRANSMUTAČNÍCH VĚD  
NA MORGRAYOVÉ UNIVERZITĚ

# SPEKTRA

Spektra je vzteklá, nespoutaná duše humanoida, které bylo zabráněno v odchodu do posmrtného života. Spektry už nemají žádná spojení s tím, kdo nebo co byly, ale přesto jsou odsouzeny k věčnému chození světem. Některé z nich se zplodí tehdy, když černá magie nebo dotyk přízraku vyrve duši z živého těla.

**Bez vykoupení.** Když duch splní svou nedokončenou záležitost, může konečně spočinout. Spektru žádné takové spočinutí ani vykoupení nečeká. Je odsouzena do Materiální sféry. Jejím jediným koncem je zapomnění, ke kterému dojde zničením její duše. Do té doby vede svůj osamělý život na zpustlých místech, na které se zapomnělo v průběhu věků.

**Nehynoucí nenávist.** Živí tvorové spektre připomínají, že život je mimo její dosah. Pouhý pohled na živé vzbuzuje v spektre smutek a hněv, který lze zmírnit jen zničením dotyčného života. Spektra zabíjí rychle a nemilosrdně, protože ji uspokojuje pouze to, že zbabuje ostatní života. Ale bez ohledu na to, kolik životů uhasí, vždycky podlehne své nenávisti a smutku.

**Obyvatelé tmy.** Sluneční světlo představuje zdroj života, který žádná spektra nemá naději nikdy zhasit a to je pálí. Když nastane noc, opouští svá poslední místa odpočinku a hledají živé tvory, které by zabily. Vědí, že jen málo zbraní je dokáže zranit. Když vysvitnou první sluneční paprsky, ustupují zpět do tmy, kde setrvávají, dokud znova nenastane noc.

**Nemrtvá povaha.** Spektra nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

## VARIANTA: POLTERGEIST

Poltergeist je jiný druh spektry — zmatená, neviditelná duše jedince, která nemá tušení, jak zemřela. Poltergeist vyjadřuje svůj vztek vrháním tvorů a předmětů pomocí schopnosti své roztržitěné psychiky.

Poltergeist má nebezpečnost 2 (450 ZK) a má následující dodatečný rys:

**Neviditelnost.** Poltergeist je neviditelný.

Poltergeist má následující možnosti akce místo Vysátí života:

**Prudké bouchnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Silové zranění 10 (3k6).

**Telekinetické strčení.** Poltergeist zacílí tvora či předmět, který nikdo nedrží ani nenese, do 6 sáhů od sebe. Tvor musí být Střední nebo menší, aby na něj působila tato magie, a předmět musí vážit maximálně 150 liber.

Je-li cílem tvor, poltergeist si může hodit na ověření Charismatu v konfliktu proti ověření Síly cíle. Pokud poltergeist konflikt vyhraje, může vrhnout cíl až 6 sáhů libovolným směrem, včetně vzhůru. Narazí-li cíl na tvrdý povrch nebo těžký předmět, utrpí silové zranění 1k6 za každé 2 sáhy, o které se pohnul.

Je-li cílem předmět, který nikdo nedrží ani nenese, poltergeist ho vrhne až 6 sáhů libovolným směrem.

Poltergeist může použít předmět jako zbraň na dálku a zaútočit na jednoho tvora v trase předmětu (+4 k zásahu). Pokud zasáhne, způsobí drtivé zranění 5 (2k4).



## SPEKTRA

Střední nemrtvý, chaotické зло

Obranné číslo 12

Životy 22 (5k8)

Rychlosť 0 sáhů, létání 10 sáhů (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

**Odolání vůči zraněním** blesková, hromová, chladná, kyselinová, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** jedová, nekrotická

**Imunity vůči stavům** ležící, otrávená, uchvácená, paralyzovaná, únava, v bezvědomí, zadržená, zkamenělá, zmámená

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** rozumí všem jazykům, které znala za života, ale neumí mluvit

**Nebezpečnost** 1 (200 ZK)

**Nehmotný pohyb.** Spektra se může pohybovat skrz ostatní tvory a objekty, jako by byli těžký terén. Pokud skončí svůj tah v objektu, utrpí silové zranění 5 (1k10).

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je spektra ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) oprajíci se o zrak.

## AKCE

**Vysátí života.** Útok na blízko kouzlem: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Nekrotické zranění 10 (3k6). Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak se jeho maximum životů sníží o množství rovné utrpeněmu zranění. Toto snížení trvá, dokud si tvor důkladně neodpočine. Sníží-li tento účinek maximum životů cíle na 0, cíl zemře.

# STÍN

Stíny jsou nemrtví, kteří připomínají tmavá zvělčení humanoidních stínů.

**Temné sklony.** Stín se natahuje ze tmy, aby se nakrmil vitalitou živých tvorů. Může sežrat jakéhokoli živého tvora, ale obzvlášť ho přitahují tvorové nedotčení zlem. Tvor, který žije dobrým a zbožným životem, odloží do tmy s lačnými stíny své nejnižší pudy a nejsilnější pokušení. Když stín vysává své oběti sílu a fyzickou podobu, stín oběti tmavne a začíná se pohybovat ze své vlastní vůle. Když tvor zemře, jeho stín se osvobodí a stane se novým nemrtvým stínem lačným po dalším životu, který by strávil.

Pokud by tvor, ze kterého vznikl stín, nějak obživil, jeho nemrtvý stín vnímá jeho návrat. Stín může vyhledat svého „rodiče“, aby ho soužil nebo zabil. Bez ohledu na to, jestli se stín vydá za svým živým protějškem, tak tvor, ze kterého se stín zrodil, již nevrhá stín, dokud není tato nestvůra zničena.

**Nemrtvá povaha.** Stín nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

## STÍN

Střední nemrtvý, chaotické зло

Obranné číslo 12

Životy 16 (3k8 + 3)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

**Dovednosti** Nenápadnost +4 (+6 v šeru či tmě)

**Zranitelnosti vůči zraněním** zářivá

**Odolání vůči zraněním** blesková, hromová, chladná, kylinová, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** jedová, nekrotická

**Imunity vůči stavům** ležící, otrávený, paralyzovaný, uchvácený, únava, vystrašený, zadržený, zkamenělý

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 1/2 (100 ZK)

**Beztvarý.** Stín se umí pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačoval.

**Schování se ve stínech.** Když je stín v šeru či tmě, může provést akci Schování se jako bonusovou akci.

**Slabost ve slunečním světle.** Když je stín ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok, ověřením vlastností a záchranným hodům.

## AKCE

**Vysátí síly.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Nekrotické zranění 9 (2k6 + 2) a hodnota Síly cíle se sníží o 1k4. Cíl zemře, pokud toto sníží jeho Sílu na 0. Snížení trvá, dokud si cíl krátce či důkladně neodpočine.

Zemře-li tímto útokem humanoid, který není zlý, z jeho mrtvoly povstane nový stín za 1k4 hodin.





## STRAŠÁK

Za dožínek, když smrt znovu navštěvuje soumračný svět a letní květiny sklání své zvadlé hlavy, nad prázdnými poli se rýsují tajuplní strašáci v tichém bdění. Ve větru, bouřce i povodni se tyto stoické hlídky drží svých kůlů na povel svého pána s nesmrtelnou trpělivostí. Nemohou se dočkat, až vyděší kořist svým pytlovinovým vzezřením a rozervou oběti svými ostrými drápy.

**Výtvory s duší.** Strašák je oživlý svázanou duší zabitého zlého tvora, která mu uděluje smysl a pohyblivost. Je to zlověstná postava zpoza smrti, která strašákovi umožňuje budit strach v těch, kteří na něj pohlédnou. Ježibaby a čarodějnici často svazují strašáky s dušemi démonů, ale stačí jakákoli zlá duše. Ačkoliv se osobnostní aspekty strašákovy duše mohou vynořovat, nevybavuje si vzpomínky, co měla jako tvor a její vůle se výhradně soustředí na službu svému tvůrci. Pokud tvůrce zemře, duše zabydlená ve strašákovi buď dál plní jeho poslední příkazy, nebo se snaží pomstít svého tvůrce, nebo sama sebe zničí.

**Povaha výtvoru.** Strašák nepotřebuje dýchat, jíst, pit ani spát.

## STRAŠÁK

Střední výtvor, chaotické зло

Obranné číslo 11

Životy 36 (8k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Zranitelnosti vůči zraněním ohnivá

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený, paralyzovaný, únava, v bezvědomí, vystrašený, zmámený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky rozumí jazykům svého tvůrce, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Falešný vzhled.** Dokud strašák zůstává nehybný, je k nerozeznání od neživého strašáka.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Strašák zaútočí dvakrát drápy.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (2k4 + 1). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak se vystraší do konce strašákova příštího tahu.

**Děsivý pohled.** Strašák zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Pokud cíl vidí strašáka, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 11, jinak se magicky vystraší do konce strašákova příštího tahu. Vystrašený cíl je paralyzovaný.



## STRIGA

Tento hrozný tvor vypadá jako kříženec velkého netopýra a přerostlého komára. Jeho nohy jsou zakončeny klepety a jeho dlouhý, jehlovitý sosák procesává vzduch, když hledá své příští jídlo.

Strigy se živí krví živých tvorů, přisávají se na ně a pomalu je vysávají. Ačkoliv v malých počtech představují malé nebezpečí, roje strig mohou být hrozivou hrozbou, kdy se opětovně přisávají stejně rychle, jako je jejich oslabená kořist odtrhává.

**Vysátí krve.** Striga útočí tak, že přistane na oběti, najde zranitelný bod a zabodne svůj sosák do masa, zatímco se oběti přidržuje pomocí svých klepetnatých nohou. Jakmile se striga nasytí, odpojí se a odletí stravit své jídlo.

### STRIGA

Drobné zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 2 (1k4)

Rychlosť 2 sáhy, létání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky —

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

### AKCE

**Vysátí krve.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 5 (1k4 + 3) a striga se přisaje k cíli. Zatímco je striga přisátá, nemůže útočit. Místo toho na začátku každého tahu strigy cíl přijde o 5 (1k4 + 3) životů kvůli ztrátě krve.

Striga se může odpojit utracením 1 sáhu pohybu. Udělá to, jakmile z cíle vysaje krev za 10 životů, nebo pokud cíl zemře. Jakýkoli tvor, včetně cíle, může použít svou akci na odpojení strigy.

## SUKUBA NEBO INKUBUS

Sukuby a inkubové obývají všechny Nižší sféry. Tyto chlípné běsy s tmavými křídly lze najít ve službách d'áblů, démonů, nočních ježibab, rakšázů a yugolotů. Asmodeus, vládce Devíti pekél, pomocí těchto běsů svádí smrtelníky k zlým skutkům. Démonický pán Graz'zt používá sukuby a inkuby jako poradce a chotě.

I když legendy o nich mluví samostatně, jakákoliv sukuba se může stát inkubem a naopak. Většina těchto běsů dává přednost jedné podobě před druhou. Smrtelníci vidí sukubu či inkuba ve skutečné podobě ale jen vzácně, neboť tento běs obvykle začíná své kažení zastřenějšími, záladnějšími způsoby.

**Krásní kaziči.** Sukuba či inkubus se nejprve zjevuje v éterické podobě, kdy prochází zdmi jako duch, číhají u smrtelníkovy postele a našeptávají mu zakázané rozkoše. Spící oběti jsou pokoušeny, aby se oddaly svým nejtemnějším tužbám, dopřály si tabu a nasytily své zakázané chutě. Když běs plní sny oběti prostopášnými obrázky, ta se stává náchylnější k pokušení v každodenním životě.

Běs nevyhnutelně vstoupí do smrtelné říše ve svůdné podobě, aby přímo ovlivnil tvorové akce. V přestrojení vypadá jako humanoid, který se předtím zjevoval jen ve snech oběti. Sukuba nebo inkubus svede oběť, nebo se s ní spřátelí, a vyhoví všem jejím touhám, aby provedla zlé činy ze své vlastní svobodné vůle. Smrtelník odkáže svou duši běsovi jinak než formálním slibem nebo smlouvou. Když sukuba či inkubus tvora zcela zkazí — někteří říkají, že tím, že způsobí, že oběť spáchá tři zradu myšlenkou, slovem a skutkem — pak duše oběti patří běsovi. Čím je kořist běsa ctnostnější, tím kažení trvá déle, ale tím je pád vděčnější. Když sukuba nebo inkubus oběť zkazí, zabije ji a zkažená duše sestoupí do Nižších sfér.

Sukuba či inkubus se uchýlí k magickému zmámení oběti, jen když je to nutné, obvykle jako forma sebeobrany. Zmámený tvor není zodpovědný za své akce, takže donucení, aby se choval proti své vůli, nepřivede běsa blíž k nejvyšší ceně: duši oběti.

**Smrtící polibek.** Polibek sukuby či inkuba je odrazem prázdnnoty, která je běsovou touhou po zkažené duši. Ani příjemce běsova polibku z něj nezíská uspokojení a zažije jen bolest a hlubokou prázdnnotu, kterou tento běs propůjčuje. Polibek je téměř jako útok, který běs obvykle provede jako konečné sbohem, než odejde.

**Běsovský potomek.** Sukuby a inkubové se spolu mohou množit, aby jich bylo víc. Méně obvykle se sukuba či inkubus množí s humanoidem. Z tohoto kacířského spojení se zplodí kambion. Běsovský potomek je neměnně stejně zlý jako jeho běsovský rodič.



## SUKUBA NEBO INKUBUS

*Střední běs (tvaroměnec), neutrální zlo*

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 66 (12k8 + 12)

Rychlosť 6 sáhů, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

**Dovednosti** Klamání +9, Nenápadnost +7, Přesvědčování +9, Vhled +5, Vnímání +5

**Odolání vůči zraněním** blesková, chladná, jedová, ohnivá; bodná, drtivá a sehná z nemagických útoků

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 15

**Jazyky** démonština, dábelština, obecná řeč, telepatie 12 sáhů

**Nebezpečnost** 4 (1 100 ZK)

**Telepatické pouto.** Běs ignoruje omezený dosah své telepatie, když komunikuje s tvorem, kterého zmánil. Ti dva ani nemusí být ve stejně sféře existence.

**Tvaroměnec.** Běs se může pomocí své akce proměnit do Malého či Středního humanoida, nebo zpět do své skutečné podoby. Bez křídel běs přijde o svou rychlosť létání. Jeho statistiky, kromě jeho velikosti a rychlosti, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

## AKCE

**Drápy (jen v podobě běsa).** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k6 + 3).

**Zmámení.** Jeden humanoid, kterého běs vidí do 6 sáhů od sebe, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak ho běs magicky zmámlí na 1 den. Zmámený cíl plní běsovy slovní a telepatické rozkazy. Utrpí-li cíl zranění nebo obdrží-li sebevražedný rozkaz, může záchranný hod zopakovat a při úspěchu účinek skončí. Pokud cíl uspěje v záchrani proti účinku, nebo pokud účinek skončí, bude cíl imunní vůči Zmámení tohoto běsa 24 hodin.

V jednu chvíli může mít běs zmámený jen jeden cíl. Zmámlí-li jiný, účinek pro předchozí cíl skončí.

**Vysávací polibek.** Běs polibí tvora, kterého zmámil, nebo tvora, který s tím souhlasí. Cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost proti této magii se SO 15. Když neuspěje, utrpí psychické zranění 32 (5k10 + 5), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Maximum životů cíle se sníží o množství rovné utrpěnému zranění. Toto snížení trvá, dokud si cíl důkladně neodpočine. Sníží-li tento účinek maximum životů cíle na 0, cíl zemře.

**Éteričnost.** Běs magicky vstoupí z Materiální do Éterické sféry, nebo naopak.

# Š



## ŠAKALODLAK

Šakalodlaci jsou obyčejní šakali poskvrnění démonicou mocí. Pobývají u cest a stezek, kde číhají a vraždí ty, které potkají.

Šakalodlak má tři fyzické podoby, mezi kterými se přesouvá. Ve své skutečné podobě je k nerozeznání od normálního šakala. Může na sebe vzít lidskou podobu. Často vypadá jako vyzáblý a dojemný, ponížený ubožák, který žebrá u cizinců o dobrou vůli. Když ho cestovatelé uvítají mezi sebou, nestvůra na sebe vezme hybridní podobu lidské velikosti, s kožichem a hlavou šakala, ale stojící na dvou nohách. A zaútočí.

**Podvodníci a zbabělci.** Démonický pán Graz'zt stvořil šakalodlaky, aby sloužili jeho oddaným služebnicím, lamiím. Z Propasti propůjčil šakalům dar řeči a schopnost měnit se v humanoidní podoby. Šakalodlak je zrozen ke lži a vnímat v tvorové si mohou všimnout, že sebou trhá bolestí, když mluví pravdu.

Šakalodlak rád bojuje spolu s šakaly a ostatními svého druhu. Šakali pod vedením šakalodlaků jsou zuřivými a věrnými společníky.

**Nadpřirození služebníci.** Šakalodlaci unáší humanoidy pro své paní, lamie. Odsuzují tím své oběti k celoživotnímu otroctví nebo trýznivé smrti. Pod šakalodlakovým magickým pohledem upadá nepřítel do bezvědomí, což nestvůrce umožňuje tvora svázat, nebo ho odtáhnout pryč. Šakalodlak může použít svůj pohled i na smrtícího nepřitele, aby ho zneschopnil a měl dostatek času uniknout.

## ŠAKALODLAK

Střední humanoid (tvaroměnec), chaotické zlo

Obranné číslo 12

Životy 18 (4k8)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

**Imunity vůči zraněním** bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě stříbrných zbraní

**Smysly** pasivní Vnímání 12

Jazyky obecná řeč (v šakalí podobě neumí mluvit)

**Nebezpečnost** 1/2 (100 ZK)

**Tvaroměnec.** Šakalodlak se může pomocí své akce proměnit do konkrétního Středního humanoida, či do šakalího humanoidního hybrida, nebo zpět do své skutečné podoby (kterou je Malý šakal). Jeho statistiky, kromě jeho velikosti, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

**Bystrý sluch a čich.** Šakalodlak má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo čich.

**Taktika smečky.** Šakalodlak má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden šakalodlakův spojenec, jenž není neschopný.

### AKCE

**Kousnutí (jen v šakalí či hybridní podobě).** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

**Scimitar (jen v lidské či hybridní podobě).** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (1k6 + 2).

**Uspávací pohled.** Šakalodlak se zahledí na jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Cíl si musí hodit záchranný hod na Moudrost se SO 10. Když cíl neuspěje, podlehne magickému spánsku a upadne do bezvědomí na 10 minut, nebo dokud někdo nepoužije akci, aby s ním zatřásl, a tak ho vzbudil. Tvor, který uspěje v záchrani proti tomuto účinku, bude imunní vůči pohledu tohoto šakalodlaka 24 hodin. Pohled nepůsobí na nemrtvé a tvory, kteří jsou imunní vůči zmámení.

## ŠTÍTOVÝ STRÁŽCE

Kouzelníci a ostatní sesilatele kouzel vytváří na svou ochranu štítové strážce. Štítový strážce kráčí vedle svého pána a pohlcuje zranění, aby udržel svého pána co nejdéle na živu.

**Amulet pána.** Každý štítový strážce má amulet, který je s ním magicky propojen. Štítový strážce může mít jen jeden příslušný amulet a pokud se tento amulet zničí, štítový strážce se stane neschopný, dokud se nevytvoří za amulet nahradu. Amulet štítového strážce může být cílem přímého útoku, pokud ho nikdo nedrží ani nenese. Má OČ 10, 10 životů a imunitu vůči jedovému a psychickému zranění. Výroba amuletu vyžaduje 1 týden a suroviny stojí 1 000 zl.

Jediným záměrem štítového strážce je ochránit nositele amuletu. Nositel amuletu může rozkázat strážci, aby zaútočil na nepřátele, nebo aby ho ochránil před útokem. Pokud hrozí, že útok zraní nositele, výtvor může magicky pohltit úder svým vlastním tělem, dokonce i na dálku.

Sesilatel může do štítového strážce uložit jedno kouzlo, které pak může seslat na rozkaz, nebo za určitých podmínek. Mnohý kouzelník se ocitl napospas nepřátelům, kteří byli najednou překvapeni, když jeho štítový strážce projevil silnou magickou moc.

**Velkolepý poklad.** Protože se vlastnictví štítového strážce dá předat udělením odpovídajícího amuletu jinému tvorovi, někteří kouzelníci vybírají horentní sumy od princů, šlechticů a zločineckých kápů, aby pro ně udělali štítové strážce. Štítový strážce je zároveň ohromnou cenou pro každého, kdo zabije jeho pána a uzme si jeho amulet.

**Povaha výtvoru.** Štítový strážce nepotřebuje dýchat, jíst, pit ani spát.



## ŠTÍTOVÝ STRÁŽCE

*Velký výtvor, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)**

**Životy 142 (15k10 + 60)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	8 (-1)	18 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

**Odolání vůči stavům** otrávený, paralyzovaný, únava, vystrašený, zmámený

**Smysly** mimozrakové vnímání 2 sáhy, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** rozumí rozkazům zadaným v jakémkoli jazyce, ale neumí mluvit

**Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)**

**Pouto.** Štítový strážce je magicky svázán s amuletem. Pokud jsou strážce a amulet ve stejně sféře existence, nositel amuletu může telepaticky přivolat strážce, aby k němu došel, a strážce ví vzdálenost a směr k amuletu. Je-li stráž-

ce do 12 sáhů od nositele amuletu, polovina zranění, které nositel utrpí (zaokrouhleno nahoru), se přenese na strážce.

**Regenerace.** Štítový strážce si obnoví 10 životů na začátku svého tahu, má-li aspoň 1 život.

**Ukládání kouzел.** Sesilatel kouzел, který má na sobě amulet štítového strážce, může do strážce uložit jedno kouzlo 4. či nižší úrovně. Udělá to tak, že sešle kouzlo na strážce. Kouzlo nemá žádný účinek, ale uloží se do strážce. Když to nositel přikáže, nebo když nastane situace, kterou sesilatel předurčil, strážce sešle uložené kouzlo s parametry původního sesilatele, ale bez složek kouzla. Když se kouzlo sešle, nebo se nové uloží, dříve uložené kouzlo zmizí.

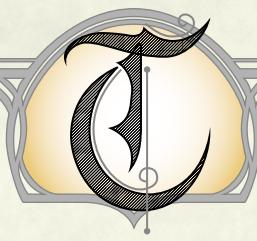
### AKCE

**Vícenásobný útok.** Strážce zaútočí dvakrát pěstí.

**Pěst.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 11 (2k6 + 4).

### REAKCE

**Štít.** Když tvor zaútočí na nositele strážceho amuletu, strážce poskytne bonus +2 nositelovu OČ, je-li do 1 sáhu od nositele.



## TARASK

Legendární tarask je nejspíš nejobávanější nestvůra Materiální sféry. Obecně se věří, že existuje pouze jedený exemplář, i když nikdo nedokáže předpovědět, kde a kdy udeří.

Tarask je deset sáhů vysoký a čtrnáct sáhů dlouhý šupinatý dvounožec vážící stovky tun. Nese se jako dravý pták. Chodí nakloněný dopředu a vyvažuje se svým silným mrskacím ocasem. Když rozevře svůj roz-

lehly chrtán, dokáže spolknout všechny tvory, kromě těch největších. A jeho hlad je stejně velký, takže může sežrat populace celých měst.

**Legendární ničení.** Ničivý potenciál taraska je tak obrovský, že některé kultury ho začlenily do náboženské doktríny a zapletly jeho sporadický výskyt do příběhů o božím soudu a hněvu. Legendy vypráví, jak tarask spí v tajném doupěti pod zemí a setrvává ve spícím stavu po desetiletí či staletí. Když ho probudí nějaké nevyzpytatelné kosmické volání, vstane z hlubin a vyhladí vše, co mu bude stát v cestě.

## TARASK

Gigantická obluda (titán), bez přesvědčení

Obranné číslo 25 (přirozená zbroj)

Životy 676 (33k20 + 330)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (-4)	11 (+0)	11 (+0)

Záchranné hody Int +5, Mdr +9, Cha +9

Imunity vůči zraněním jedová, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči stavům otrávený, paralyzovaný, vystrašený, zmámený

Smysly mimozrakové vnímání 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 30 (155 000 ZK)

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li tarask v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

**Magické odolání.** Tarask má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Odrazný krunýř.** Pokaždé, když je tarask zacílen kouzlem magické střela, kouzlem s dráhou nebo kouzlem, které vyžaduje hod na útok na dálku, hod' si k6. Padne-li 1 až 5, tarask není ovlivněn. Když padne 6, tarask není ovlivněn a účinek je odražen zpět na sesilatele, jako kdyby vycházel z taraska a sesilatel se stane cílem.

**Obléhací nestvůra.** Tarask způsobuje předmětům a budovám dvojnásobné poškození.

### Akce

**Vícenásobný útok.** Tarask může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí pětkrát: jednou kousnutím, dvakrát drápy, jednou rohy a jednou ocasem. Místo kousnutí může použít Spolknutí.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +19 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 36 (4k12 + 10). Je-li cílem tvor, je uchvacený (SO úniku je 20). Dokud toto uchvacení neskončí, cíl je zadržený a tarask nemůže kousnout jiný cíl.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +19 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 28 (4k8 + 10).

**Rohy.** Útok na blízko zbraní: +19 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 32 (4k10 + 10).

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +19 k zásahu, dosah 4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 24 (4k6 + 10). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 20, jinak je sražen k zemi.

**Strašlivé vzezření.** Každý tvor dle taraskovy volby, který je do 24 sáhů od taraska a o kterém tarask ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 17, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu, s nevýhodou, pokud má taraska ve výhledu, a při úspěchu pro něj účinek skončí. Je-li tvorův záchranný hod úspěšný nebo pro něj účinek skončí, bude vůči taraskově Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

**Spolknutí.** Tarask zaútočí jednou kousnutím proti Velkému či menšímu tvorovi, kterého uchvacuje. Pokud útok zasáhne, cíl utrpí zranění z kousnutí a je spolknut a uchvacen skončí. Zatímco je tvor spolknutý, je slepý a zadržený, má úplný kryt proti útokům a ostatním účinkům vně taraska a na začátku každého taraskova tahu utrpí kyselinové zranění 56 (16k6).

Utrpí-li tarask zranění 60 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 taraska. Pokud tarask zemře, spolknutý tvor jím přestane být zadržený a může uniknout z mrtvoly použitím 6 sáhů pohybu, přičemž taraska opustí vleže.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Tarask 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. Tarask si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Útok.** Tarask zaútočí jednou drápy, nebo ocasem.

**Pohyb.** Tarask se pohně až poloviční rychlostí.

**Žívání (stojí 2 akce).** Tarask zaútočí jednou kousnutím, nebo použije Spolknutí.



T

TARASK



„MŮŽETE MÍ ZNOVU PŘIPOMENOUT, PROČ JSME NA TÉTO VÝPRAVĚ?“  
– BOJOVNÍK ETELRED PO SVÉM PRVNÍM  
STŘETNUTÍ S TEMNOPLÁŠTEM

## TEMNOPLÁŠŤ

Temnoplášť přilne ke stropu jeskyně, zůstává dokonale nehybný a čeká na tvory, kteří projdou pod ním. Zdálky se může vydávat za stalaktit nebo kus kamene. Potom spadne ze stropu, roztáhne se a obklopí se magickou tmou, načež pohltí a rozdrtí svou kořist.

Temnoplášťové se vyskytují v celých Temných říších, ale stejně běžní jsou i ve Stínopádu. Libují si ve tmě a vyplňují podobnou ekologickou mezeru jako netopýři v Materiální sféře. Inteligentní tvorové Stínopádu někdy cvičí temnopláště jako strážce nebo společníky.

## TEMNOPLÁŠŤ

Malá obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo 11

Životy 22 (5k6 + 5)

Rychlosť 2 sáhy, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Dovednosti Nenápadnost +3

Smysly mimožrakové vnímání 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Echolokace.** Když je temnoplášť hluchý, nemůže používat své mimožrakové vnímání.

**Falešný vzhled.** Dokud temnoplášť zůstává nehybný, je k nerozeznání od normálního jeskynního útvaru, například stalaktitu či stalagmitu.

## AKCE

**Rozdrcení.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Drtivé zranění 6 (1k6 + 3) a temnoplášť se přisaje k cíli. Je-li cílem Střední či menší tvor a temnoplášť má výhodu k hodu na útok, přisaje se na jeho hlavu a cíl je slepý a nemůže dýchat, zatímco je temnoplášť přisátý tímto způsobem.

Zatímco je temnoplášť přisátý, může takto útočit jen proti tomuto cíli a má výhodu k hodům na útok. Rychlosť temnopláště se také změní na 0 a nemůže mít prospěch z bonusu k rychlosti a pohybuje se spolu s cílem.

Jakýkoli tvor, včetně cíle, může použít svou akci na odpojení temnopláště, pomocí úspěšného ověření Síly se SO 13. Ve svém tahu se temnoplášť může odpojit od cíle utracením 1 sáhu pohybu.

**Aura tmy (1/den).** Temnoplášť ze sebe vypustí magickou tmu o poloměru 3 sáhy, která se pohybuje spolu s ním a rozšířuje se kolem rohů. Tma vydrží až 10 minut, nebo dokud neskončí temnoplášťovo soustředění (jako by se soustředil na kouzlo). V této tmě nevidí ani tvor s viděním ve tmě a neosvítí ji žádné přirozené světlo. Překryvá-li se tma s plochou světla vytvořeného kouzlem 2. či nižší úrovně, pak se kouzlo vytvářející světlo rozptýlí.

# THRI-KREEN

Thri-kreeni putují pouštěmi a savanami světa a vyhýbají se ostatním rasám.

**Thri-kreení komunikace.** Thri-kreeni používají jazyk beze slov. Pro znázornění emoce a reakce thri-kreen klape kusadly a vlní tykadly, čím dává ostatním thri-kreenům najevo, co si myslí a cítí. Pro ostatní tvory je tento způsob komunikace těžké interpretovat a nemožné napodobit.

Když jsou thri-kreeni nuceni jednat s tvory jiných inteligentních druhů, používají alternativní metody komunikace, například kreslení obrázků do píska nebo tvorjení obrázků z větviček či stébel trávy.

**Omezené emoce.** Thri-kreeni prožívají plné spektrum emocí, ale nejsou tak náchylní k emocionálním výbuchům jako lidé. Thri-kreeni s psionickou schopností zpravidla projevují širší spektrum emocí, zejména pokud žijí poblíž lidí či jiných vysoko emocionálních tvorů, nebo pokud s nimi interagují,

**Izolacionisté a poutníci.** Thri-kreeni pokládají ostatní živé tvory za potenciální potravu a obzvlášť milují chuť elfího masa. Pokud může být tvor užitečný nějak jinak než na jídlo, pravděpodobně na něj nezaútočí od pohledu. Thri-kreeni zabíjejí, aby přežili, nikdy jako sport.

**Bezesní.** Thri-kreeni nepotřebují spát a mohou odpočívat, zatímco hlídkují a provádí lehké činnosti. Ale jejich neschopnost spát je důvodem, proč mají tak krátkou střední délku života. Průměrně se dožívají jen třiceti let.

## VARIANTA: ZBRANĚ A PSIONIKA THRI-KREENŮ

Některí thri-kreeni používají zvláštní vojenské zbraně. Gytka je obouruční ratišťová zbraň s čepelemi na obou koncích. Čakča je plochá, trojcípá hvězdice se zoubkovanými čepelemi (lehká vrhací zbraň).

Thri-kreen vyzbrojený gytkou a čakčami získá následující možnosti akce.

**Vícenásobný útok.** Thri-kreen zaútočí dvakrát gytkou, nebo dvakrát čakčou.

**Gytka.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (1k8 + 1).

**Čakča.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostrel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 5 (1k6 + 2).

U několika málo thri-kreenů se projevují psionické schopnosti. Používají je na podporu lovu a pro snadnější komunikaci s cizinci.

Psionický thri-kreen má telepatii na 12 sáhů a následující dodatečný rys:

**Přirozené sesílání kouzel (psionik).** Thri-kreenova přirozená sesílací vlastnost je Moudrost. Thri-kreen umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují žádné složky:

Triky (libovolně): *mágova ruka* (ruka je neviditelná)  
2/den každé: *magická zbraň, rozmažání*  
3/den: *neviditelnost* (jen na sebe)



## THRI-KREEN

Střední humanoid (thri-kreen), chaoticky neutrální

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Zivoty 33 (6k8 + 6)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Nenápadnost +4, Přežití +3, Vnímání +3

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky thri-kreenština

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Chameleonský krunýř.** Thri-kreen může měnit barvu svého krunýře, aby odpovídala barvě a textuře okolí. Díky tomu má výhodu k ověření Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání.

**Skok z místa.** Thri-kreenův skok do dálky je až 6 sáhů a jeho skok do výšky je až 3 sáhy, s rozběhem nebo bez.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Thri-kreen zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 4 (1k6 + 1) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11, jinak se otráví na 1 minutu. Neuspěje-li cíl v záchrane o 5 či více, je také paralyzovaný, zatímco je otrávený tímto způsobem. Otrávený cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (2k4 + 1).

## TLEJÍCÍ VALIVEC

Tlející valivec, někdy zvaný jen valivec, se těžkopádně plahočí přes pochmurné močály, bezútěšné bažiny a hvozdy a žere veškerou organickou hmotu, na kterou narazí. Tato hnijící hromada oživlé vegetace se zdá o polovinu vyšší než člověk, přičemž se zužuje směrem k beztvárné „hlavě“ na jejím vrcholu.

**Všežeroucí žrouti.** Tlející valivec se živí jakýmkoli organickým materiélem. Neúnavně žere rostliny a také chodí a požírá zvířata, která nestací uniknout. Jen vzácnost a úmorná rychlosť tlejících valivců brání tomu, aby zničili celé ekosystémy. I tak jejich přítomnost vysává přírodní prostředí rostlinného a živočišného života a močály a lesy, ve kterých straší tyto věčně hladové hrůzy, prostopuje znepokojující ticho.

**Neviditelní lovci.** Valivci umí splynout se svým okolím, složeným z tlejícího listí, révy, kořenů a ostatního kompostu přírodních bažin a lesů. Protože se pohybují pomalu, málokdy se pokouší někoho pronásledovat a chytat. Raději zůstávají na místě, živí se vstřebáváním živin ze svého okolí a čekají, až k nim přijde kořist. Když tvor prochází kolem nebo vystoupá na tlejícího valivce, nestvůra ožije, neopatrnou kořist uchopí a zhltne.

**Zplzení z blesku.** Tlející valivec je výsledkem jevu, při kterém blesk nebo vlna magie oživí jinak obyčejnou bahenní rostlinu. Když se rostlina takto znova zrodí do druhého života, zadusí život rostlin a zvířat kolem sebe a ze zdechlin si udělá hromadu hnojiva kolem svých kořenů. Tyto kořeny nakonec přeruší svou závislost na půdě a navedou tlejícího valivce hledat nové zdroje potravy.

**Plevel, který chodí.** Pud, který pohání tlejícího valivce, je jeho centrální kořenový stonek, pohřbený někde uvnitř těžkopádné podoby. Zbytek valivce se skládá z tlející haldy, kterou hromadí a současně se z ní živí. Ta také chrání kořenový stonek a ožívá, aby rozbita a zadusila život každého tvora.

Hustá masa těla tlejícího valivce setřepává účinky chladu a ohně. Blesk opětovně povzbuzuje kořenový stonek a posiluje tlejícího valivce a jeho náročný pohon.

Navzdory obecné podobě je tlející valivec živá rostlina, která potřebuje vzduch a výživu. Ačkoliv nespí tak, jak to dělá zvíře, dokáže nepřetržitě ležet ladem celé dny a pak vstát a jít lovit potravu.

**Ožívající hrozba.** Pokud tlející valivec čelí zdržující porážce, kořenový stonek může před nepřítelem předstírat smrt a zhroutit zbytky své hromady. Není-li následovně zabít, podestele si své zbytky a pomalu si znova vypěstuje plné tělo. Pak znova vyrazí žrát vše, co jde. Tímto způsobem se může znova a znova opakovat zamoření tlejícími valivci, kteří již dlouho byli považováni za zničené.



## TLEJÍCÍ VALIVEC

*Velká rostlina, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)**

**Životy 136 (16k10 + 48)**

**Rychlosť 4 sáhy, plavání 4 sáhy**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

**Dovednosti** Nenápadnost +2

**Odolání vůči zraněním** chladná, ohnivá

**Imunity vůči zraněním** blesková

**Imunity vůči stavům** hluchý, slepý, únava

**Smysly** mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 10

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 5 (1 800 ZK)

**Pohlcování blesků.** Kdykoliv má tlející valivec utrpět bleskové zranění, neutrpí žádné zranění, a místo toho si obnoví počet životů rovný utrpěnému bleskovému zranění.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Tlející valivec zaútočí dvakrát bouchnutím. Pokud oba útoky zasáhnou Střední či menší cíl, pak cíl je uchvacený (SO úniku je 14) a tlející valivec na něj použije Pohlcení.

**Bouchnutí.** *Útok na blízko zbraní:* +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 13 (2k8 + 4).

**Pohlcení.** Tlející valivec pohltí Středního či menšího tvora, kterého uchvacuje. Pohlcený cíl je slepý, zadržený a nemůže dýchat a musí uspat v záchranném hodu na Odolnost se SO 14 na začátku každého tahu tlejícího valivce, jinak utrpí drtivé zranění 13 (2k8 + 4). Když se valivec pohně, pohlcený cíl se pohně s ním. Valivec může mít pohlceného jen jednoho tvora najednou.



„SMRDÍ TO TU JAK SKRETI TRENCELE.“  
– POSLEDNÍ SLOVA ARLAXE KLAVIDOPLÁSTE, TRPASLÍČIHO JESKYŇÁRE

## TROGLODYT

Divocí, degenerovaní troglodyti obývají mělké hloubky Temných říší a neustále vedou válku proti svým sousedům i spolu navzájem. Hranice svých území označují prasklými kostmi a lebkami, nebo piktogramy namalovanými krví či trusem.

Troglodyti jsou snad nejodpornější ze všech humanoidů a žerou vše, co dokážou strávit. Bydlí ve špíně. Stěny jejich domovských jeskyní jsou pomazané mazlavými, mastnými výkaly a zbytky z jejich hnusného hodování.

**Prostodušší bijci.** Troglodyti mají jednoduchou, komunální kulturu téměř výhradně zasvěcenou obstarávání jídla. Jsou příliš hlopoucí, aby plánovali na víc než pár dní dopředu. Spoléhají, že přežijí díky neustálým nájezdům a lovům. Mají sadistické potěšení z lovů intelektuálních tvorů, kteří jsou slabší než oni, a s těmi, které

zajmou, nemají žádné slitování. Odtáhnou je do svých doupat a sežerou je. Největší a nejodolnější troglodyti vedou lov a stávají se vůdci svých kmenů. Ale pokud vůdce projeví nějakou slabinu či zaváhání, ostatní troglodyti na něj v zuřivosti zaútočí a sežerou ho.

Troglodyti dělají málo a ještě méně budují. Získávají svůj majetek z kořisti. Chápou hodnotu kovových zbraní a zbrojí a bojují spolu o právo na takové předměty. Troglodytí kmen může být rozerván na kusy kvůli bojům o jediný dlouhý meč.

**Vyznavači Laogzeda.** Někteří troglodyti zbožňují Laogzeda, démonického, obludně tlustého ropuchovitého ještěra, který dřímá v Propasti. Laogzed troglodytům na oplátku nic nenabízí, kromě touhy. Neboť snem troglodytů uctívaců je stát se tak tlustými, vypasenými a unaveně spokojenými jako on.

## TROGLODYT

Střední humanoid (*troglodyt*), chaotické зло

Obranné číslo 11 (přirozená zbroj)

Životy 13 (2k8 + 4)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Dovednosti Nenápadnost +2

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky troglodytština

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Chameleonská kůže.** Troglodyt má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání.

**Puch.** Každý tvor kromě troglodyta, který začne svůj tah do 1 sáhu od něj, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak se otráví do začátku svého příštího tahu. Při úspěšném záchranném hodu bude tvor imunní vůči Puchu všech troglodytů 1 hodinu.

**Citlivost na sluneční světlo.** Když je troglodyt ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření Moudrosti (Vnímání) oprájícími se o zrak.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Troglodyt zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 4 (1k4 + 2).



## TROLL

*Velký obr, chaotické zlo*

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 84 (8k10 + 40)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Dovednosti Vnímání +2

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky gigantština

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Bystrý čich.** Troll má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírají o čich.

**Regenerace.** Troll si obnoví 10 životů na začátku svého tahu. Pokud troll utrpí kyselinové či ohnivé zranění, tento rys nezfunguje na začátku jeho příštího tahu. Troll zemře, jen pokud začne svůj tah s 0 životy a neregeneruje se.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Troll zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k6 + 4).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 11 (2k6 + 4).

## TROLL

Trollové se rodí se strašnou chutí k jídlu. Žerou cokoliv, co dokážou chytit a zhlnout. Zdá se, že neudržují žádnou společnost, ale slouží jako žoldáci orků, zlobrů, etinů, ježibab a obrů. Jako žold požadují jídlo a poklad. Je ale těžké je ovládat, protože si dělají, co chtějí, i když pracují pro mocnější tvory.

**Regenerace.** Rozdrcení trollových kostí a protrhnutí jeho pryžové kůže ho jen naštve. Trollova poranění se rychle zacelují. Přijde-li tato nestvůra o ruku, nohu, nebo dokonce i hlavu, tyto oddělené části mohou někdy jednat vlastním životem. Troll si dokonce umí znova připojit useknuté části těla, momentální handicap mu nedělá starosti. Pouze kyselina a oheň může zarazit regenerační vlastnosti trollova těla. Rozrušení trollové zaútočí na jedince útočící kyselinovými a ohnivými útoky prioritně.

**Trollí stvůry.** Kvůli svým regeneračním schopnostem jsou trollové obzvláště náchylní k mutaci. I když takové přeměny nejsou obvyklé, mohou být výsledkem toho, co troll udělal, nebo co mu bylo uděláno. Trolloví s useknutou hlavou mohou z pahýlu jeho krku narůst dvě hlavy, nebo troll, který sežere vlnho tvora, může získat jeden či více rysů daného tvora.

### VARIANTA: ODPORNÉ KONČETINY

Někteří trollové mají následující rys.

**Odporné končetiny.** Kdykoliv troll utrpí naráz sečné zranění aspoň 15, hod' k20 a určí, co dalšího se mu stalo:

1–10: Nic dalšího se nestalo.

11–14: Došlo k useknutí trollovy nohy, má-li ještě nějakou.

15–18: Došlo k useknutí trollovy ruky, má-li ještě nějakou.

19–20: Došlo k useknutí trollovy hlavy, ale troll zemře, jen pokud se nemůže regenerovat. Zemře-li, zemře i useknutá hlava.

Pokud si troll krátce nebo důkladně odpočine, aniž by si znova připojil useknutou končetinu či hlavu, tak daná část mu znova doroste. V tu chvíli useknutá část těla zemře. Do té doby useknutá část těla jedná v trollově iniciativě a má svou vlastní akci a pohyb. Useknutá část má OČ 13, 10 životů a trollův rys Regenerace.

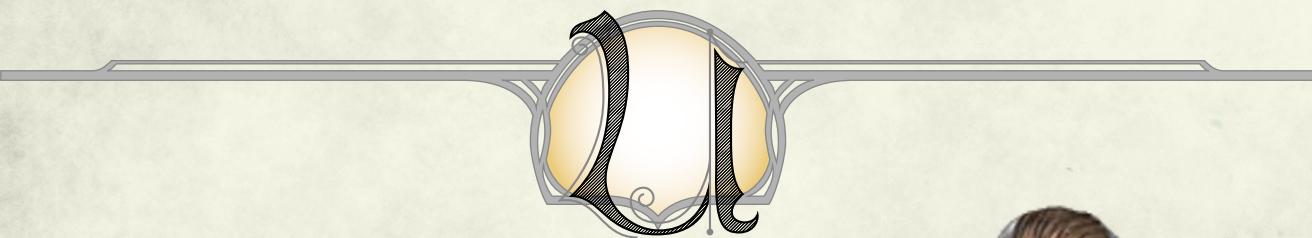
**Useknutá noha** nemůže útočit a má rychlosť 1 sáh.

**Useknutá ruka** má rychlosť 1 sáh a ve svém tahu může jednou zaútočit drápy, ale s nevýhodou k hodu na útok, pokud troll nevidí ruku či její cíl. Pokaždé, když troll přijde o ruku, ztratí jeden útok drápy.

Je-li trollovi useknuta hlava, ztratí svůj útok kousnutím a jeho tělo oslepne, pokud ho hlava nevidí. **Useknutá hlava** má rychlosť 0 sáhů a trollův rys Bystrý čich. Může zaútočit kousnutím, ale pouze na cíl na jejím místě.

Pokud trollovi chybí noha, rychlosť mu klesne na polovinu. Přijde-li o obě nohy, spadne na zem. Má-li obě ruce, může se plazit. Jen s jednou rukou se stále může plazit, ale jeho rychlosť se sníží na polovinu. Bez rukou a nohou je jeho rychlosť 0 a nemůže mít prospěch z bonusů k rychlosti.





## UPÍŘI

Upíři, probuzení do věčné noci, dychtí po životu, který ztratili, a tuto touhu si ukájí pitím krve živých tvorů. Hnusí se jim sluneční světlo, protože jeho dopad je spaluje. Nikdy nevrhají stfny ani odrazy a každý upír, který se chce pohybovat mezi živými bez povšimnutí, se drží ve tmě a daleko od odrazových předmětů.

**Temné touhy.** Ať už si upír uchová vzpomínky na svůj bývalý život nebo ne, jeho citová pouta odumřou, stejně jako jeho kdysi čisté city pochroumají nemrtvosť. Láska se změní v lačnou posedlost, zatímco přátelství se stane hořkou závistí. Místo citů hledí u objektu své touhy na fyzické znaky. Takže upír, který hledá lásku, se může upnout na mladou krásku. Dítě se může stát fascinujícím objektem pro upíra posedlého mládím a potenciálem. Ostatní upíři se obklopují uměním, knihami či zlověstnými předměty jako mučícími nástroji nebo trofejemi z tvorů, které zabili.

**Zrozeni ze smrti.** Většina upírových obětí se stává upířími zplozencí — dravými tvory s upíří touhou po krvi, ale pod kontrolou upíra, který je stvořil. Pokud skutečný upír dovolí zplozenci, aby se napil krve z jeho vlastního těla, tak se zplozenec přemění ve skutečného upíra a přestane být pod kontrolou svého pána. Jen málo upířů je ochotno vzdát se své nadvlády tímto způsobem. Upíři zplozenci se stávají svobodními, když jejich stvořitel zemře.

**Připoutání k hrobu.** Každý upír zůstává svázán se svou rakkou, kryptou nebo pohřebištěm, kde musí odpočívat během dne. Pokud se upírovi nedostalo formálního pohřbu, musí ležet stopu pod zemí na místě své přeměny v nemrtvého. Upír může přemístit své pohřebiště převezením své rakve nebo významné části hrobní hlíny na jiné místo. Někteří upíři si tímto způsobem založili několik míst odpočinku.

**Nemrtvá povaha.** Upír ani upíři zplozenec nepotřebují dýchat.

„JSEM SAMA ODVĚKOST, JSEM SAMA ZEMĚ. MĚ POČÁTKY JSOU ZTRACENY VE TMĚ MINULOSTI. BYL JSEM VÁLEČNÍK, BYL JSEM DOBRÝ A SPRÁVEDLIVÝ. BURÁCEL JSEM ZEMÍ JAKO HNĚV SPRÁVEDLIVÉHO BOHA, ALE ROKY VÁLEK A ZABÍJENÍ OMLELY MOJÍ DUŠI, JAKO VÍTR OMILÁ KÁMEN NA PÍSEK.“  
— HRABĚ STRÁD VON ZAROVIC



### HRÁČSKÉ POSTAVY JAKO UPÍŘI

Herní statistiky hráčské postavy přeměněné na upířího zplozence a pak upíra se nezmění, kromě jejích hodnot Síly, Obratnosti a Odolnosti, které se změní na 18, pokud již nebyly větší. Navíc postava získá odolání vůči zraněním, vidění ve tmě, rysy a akce upíra. Hody na útok a na zranění pro upírový útoky jsou založeny na Síle. SO záchrany pro Zmámení je 8 + upírův zdatnostní bonus + upírova oprava Charismatu. Přesvědčení postavy se změní na zákonné zlo a PJ může převzít kontrolu nad postavou, dokud se upírství nezvrátí kouzlem přání, nebo dokud není postava zabita a opět přivedena k životu.



## STRÁD VON ZAROVIČ

Strád von Zarovič býval za života brilantní myslitel a schopný válečník. Bojoval za své lidí v nesčetně mnoha bitvách. Když ho válka a zabíjení lidí nakonec zbavily mládí a síly, usadil se v odlehém údolí Barovie a nechal si postavit hrad na tyčícím se vrcholu, odkud měl přehled nad svým územím. Jeho bratr Sergej přišel žít za ním na hrad Ravenloft a stal se Strádovým poradcem a stálým společníkem.

Strád viděl ve svém bratrovi vše, o co přišel. Sergej byl pohledný a mladý, zatímco Strád se stal starým a zjizveným. Jejich vztah zkalila nelibost, která se nakonec změnila v nenávist. Strádova milá, Taťána, odmítla Stráda kvůli Sergejovi, se kterým se zasnoubila.

V zoufalé snaze získat Taťánino srdce Strád uzavřel pakt s temnými silami, které ho učinily nesmrtným. Na svatbě Sergeje a Taťány se postavil svému bratrovi a zabil ho. Taťána utekla a vrhla se ze zdí hradu Jestřábí. Když Strádovy stráže viděly, jaká je Strád zrůda, prostříleli ho šípy. On ale nezemřel. Stal se upírem — podle mnoha ság prvním upírem.

Po staletích od Strádovy přemény jeho touha po životě a mládí jen vzrostla. Dumá ve svém temném hradě, proklíná živé, že mu ukradli, co ztratil, a nikdy si nepřiznává svůj podíl na tragédii, kterou vytvořil.

## UPÍROVO DOUPĚ

Upír si zvolí pro své doupe velké, ale obranyschopné místo, například hrad, opevněný zámeček nebo obehnané opatství. Schová svou rakev do podzemní krypty nebo pokladnice strážené upířimi zplozenci či jinými věrnými tvory noci.

### REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Region obsahující upírovo doupe je deformovaný nepřrozenou přítomností tohoto tvora, což vytvoří jeden či více z následujících účinků:

- V regionu je znatelný nárůst populací netopýrů, krys a vlků.
- Rostliny do 100 sáhů od doupěte uvadnou a jejich stonky a větve se pokroutí a narostou na nich trny.
- Stíny vrhané do 100 sáhů od doupěte vypadají abnormálně ponuře a občas se pohnou, jako kdyby byly živé.
- Do 100 sáhů od upírova doupěte se drží plíživá mlha. Mlha občas vytváří strašidelné podoby, například sápačící pařáty nebo svíjející se hady.

Pokud je upír zničen, tyto účinky odezní během 2k6 dní.

U

# UPÍR

Střední nemrtvý (tvaroměnec), zákonné зло

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Životy 144 (17k8 + 68)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Záchranné hody Obr +9, Mdr +7, Cha +9

Dovednosti Nenápadnost +9, Vnímání +7

Odolání vůči zraněním nekrotická; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 17

Jazyky jazyky, které znal za života

Nebezpečnost 13 (10 000 ZK)

**Tvaroměnec.** Není-li upír ve slunečním světle nebo tekoucí vodě, může se pomocí své akce proměnit do Drobného netopýra či Středního oblaku mlhy, nebo zpět do své skutečné podoby.

Když je upír v netopýří podobě, nemůže mluvit, jeho rychlosť chůze je 1 sáh a jeho rychlosť létání je 6 sáhů. Jeho statistiky, kromě jeho velikosti a rychlosti, se nezmění. Vše, co má na sobě oblečené, se přemění s ním, ale nic z toho, co drží či nese. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

Když je upír v mlžné podobě, nemůže provádět akce, mluvit ani manipulovat s předměty. Je ve stavu bezvíže, má rychlosť létání 4 sáhy, může se vznášet a může vstoupit na místo nepřátelského tvora a zastavit se tam. Pokud navíc místem může procházet vzduch, může jím procházet i mlha, aniž by se protlačovala, a nemůže procházet vodou. Má výhodu k záchranným hodům na Sílu, Obratnosti a Odolnosti a je imunní vůči všem nemagickým zraněním, kromě zranění ze slunečního světla.

**Legendární odolání (3/den).** Neuspěje-li upír v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

**Mlžný únik.** Když upírovi klesnou životy na 0 mimo jeho místo odpočinku, přemění se v oblak mlhy (jako v rysu Tvaroměnec), místo aby upadl do bezvědomí, pokud není ve slunečním světle ani v tekoucí vodě. Nemůže-li se přeměnit, je zničen.

Zatímco má 0 životů v mlžné podobě, nemůže se navrátit do své upíří podoby a musí se dostat na své místo odpočinku do 2 hodin, jinak je zničen. Jakmile je na svém místě odpočinku, navráti se do své upíří podoby. Potom je paralyzovaný, dokud si neobnoví aspoň 1 život. Když stráví na svém místě odpočinku 1 hodinu s 0 životy, obnoví si 1 život.

**Regenerace.** Upír si obnoví 20 životů na začátku svého tahu, má-li aspoň 1 život a není ve slunečním světle ani v tekoucí vodě. Pokud upír utrpí zářivé zranění či zranění ze svěcené vody, tento rys nezfunguje na začátku jeho příštího tahu.

**Pavoučí šplh.** Upír umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

**Upíří slabiny.** Upír má následující vady:

**Zákaz.** Upír nemůže vstoupit do obydlí bez pozvání některého z obyvatel.

**Zranění z tekoucí vody.** Upír utrpí kyselinové zranění 20, skončí-li svůj tah v tekoucí vodě.

**Kůl do srdce.** Je-li upírovo srdce probodnuto dřevěnou bodnou zbraní, když je upír na svém místě odpočinku a je neschopný, tak se upír stane paralyzovaný, dokud se kůl nevyjmé.

**Přecitlivost na sluneční světlo.** Když upír začne svůj tah ve slunečním světle, utrpí zářivé zranění 20. Když je ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření vlastnosti.

## AKCE

**Vícenásobný útok (jen v upíří podobě).** Upír zaútočí dvakrát, z čehož jen jednou to může být kousnutím.

**Úder beze zbraně (jen v upíří podobě).** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. **Zásah:** Drtivé zranění 8 (1k8 + 4). Upír může cíl uchvatit (SO úniku je 18), místo aby mu způsobil zranění.

**Kousnutí (jen v netopýří či upíří podobě).** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor, který s tím souhlasí nebo který je neschopný, zadržený či uchvácený upírem. **Zásah:** Bodné zranění 7 (1k6 + 4) plus nekrotické zranění 10 (3k6). Maximum životů cíle se sníží o množství rovné utrpěnému nekrotickému zranění a upír si obnoví životy rovné tomuto množství. Toto snížení trvá, dokud si cíl důkladně neodpočine. Sníží-li tento účinek maximum životů cíle na 0, cíl zemře. Humanoid zabity tímto způsobem a pak pohřbený v zemi povstane následující noc jako upíří zplozenec pod upírovou kontrolou.

**Zmámení.** Upír zacílí jednoho humanoida, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Pokud cíl upíra vidí, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 17 proti této magii, jinak ho upír zmáení. Zmámený tvor považuje upíra za důvěryhodného přítele, na kterého je třeba brát ohled a chránit ho. I když cíl není pod upírovou kontrolou, přijímá jeho požadavky a činy nejpříznivějším možným způsobem a je ochotným cílem pro upírův útok kousnutím.

Pokaždé, když upír nebo jeho společníci nějak cíl poškodí, může cíl zopakovat záchranný hod a při úspěchu pro něj účinek skončí. Jinak účinek trvá 24 hodin, nebo dokud upír není zničen, není v jiné sféře existence než cíl, či neukončí účinek jako bonusovou akci.

**Děti noci (1/den).** Upír magicky přivolá 2k4 netopýřích či krysích hejn, pokud nesvítí slunce. Pod širým nebem může upír místo toho přivolat 3k6 vlků. Přivolání tvorové dorazí za 1k4 kol, jednají jako upírovi spojenci a plní jeho slovní rozkazy. Zvířata vydrží 1 hodinu, dokud upír nezemře, nebo dokud je neodvolá jako bonusovou akci.

## LEGENDÁRNÍ AKCE

Upír 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. Upír si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Pohyb.** Upír se pohně až svou rychlosťí, aniž by tím vyvolal příležitostné útoky.

**Úder beze zbraně.** Upír zaútočí jednou úderem beze zbraně.

**Kousnutí (stojí 2 akce).** Upír zaútočí jednou kousnutím.



## UPÍŘÍ ZPLOZENEC

Střední nemrtvý, neutrální zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 82 (11k8 + 33)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Záchranné hody Obr +6, Mdr +3

Dovednosti Nenápadnost +6, Vnímání +3

Odolání vůči zraněním nekrotická; bodná, drtivá a sečná  
z nemagických útoků

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky jazyky, které znal za života

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Regenerace.** Upír si obnoví 10 životů na začátku svého tahu, má-li aspoň 1 život a není ve slunečním světle ani v tekoucí vodě. Pokud upír utrpí zářivé zranění či zranění ze svěcené vody, tento rys nezafunguje na začátku jeho příštího tahu.

**Pavoučí šplh.** Upír umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

## VARIANTY: UPÍŘÍ VÁLEČNÍCI A SESILATELÉ

### KOUZEL

Někteří upíři mají vojenský výcvik a zkušenosti z bojiště. **Upíří válečník** nosí plátovou zbroj (OČ 18) a obouruční meč a má nebezpečnost 15 (13 000 ZK) a následující dodatečné možnosti akce:

**Vícenásobný útok.** Upír zaútočí dvakrát obouručním mečem.

**Obouruční meč.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. **Zásah:** Sečné zranění 11 (2k6 + 4).

Někteří upíři jsou praktici mystických umění. **Upíří sesilatel kouzel** má nebezpečnost 15 (13 000 ZK) a následující rys:

**Sesílání kouzel.** Upír je sesilatel kouzel 9. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 16, útočná oprava kouzla je +8). Upír má připravená následující kouzelnická kouzla:

- Triky (libovolně): *kejkle, mágova ruka, mrazivý paprsek*  
1. úroveň (4 pozice): *oblak mlhy, porozumění jazykům, spánek*  
2. úroveň (3 pozice): *odhal myšlenky, poryv větru, zrcadlový obraz*  
3. úroveň (3 pozice): *oživ mrtvého, uvrhni kletbu, nezjistitelnost*  
4. úroveň (3 pozice): *mocná neviditelnost, hniliba*  
5. úroveň (1 pozice): *podrob osobu*

### Upíří slabiny.

Upír má následující vady:  
**Zákaz.** Upír nemůže vstoupit do obydlí bez pozvání některého z obyvatel.

**Zranění z tekoucí vody.** Upír utrpí kyselinové zranění 20, skončí-li svůj tah v tekoucí vodě.

**Kůl do srdce.** Je-li upírovo srdce probodnuto dřevěnou bodnou zbraní, když je upír na svém místě odpočinku a je neschopný, tak je zničen.

**Přecitlivělost na sluneční světlo.** Když upír začne svůj tah ve slunečním světle, utrpí zářivé zranění 20. Když je ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověření vlastností.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Upír zaútočí dvakrát, z čehož jen jednou to může být kousnutím.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. **Zásah:** Sečné zranění 8 (2k4 + 3). Upír může cíl uchvátit (SO úniku je 13), místo aby mu způsobil zranění.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor, který s tím souhlasí nebo který je neschopný, zadržený či uchvácený upírem. **Zásah:** Bodné zranění 6 (1k6 + 3) plus nekrotické zranění 7 (2k6). Maximum životů cíle se sníží o množství rovné utrpěnému nekrotickému zranění a upír si obnoví životy rovné tomuto množství. Toto snížení trvá, dokud si cíl důkladně neodpočine. Sníží-li tento účinek maximum životů cíle na 0, cíl zemře.



# 11

## VÍLÍ DRÁČEK

Vílý dráček je drak o velikosti kočky s motýlkovými křídly. Zubí se a mrskáním svého ocasu projevuje radost. Jeho veselá nálada ho opustí, jen když je napaden.

**Neviditelní šejdří.** Jediným znamením přítomnosti vílho dráčka je potlačované hihňání. Dráček se drží

### VÍLÍ DRÁČEK

Dobný drak, chaotické dobro

Obranné číslo 15

Životy 14 (4k4 + 4)

Rychlosť 2 sáhy, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
3 (-4)	20 (+5)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Dovednosti Mystika +4, Nenápadnost +7, Vnímání +3

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky dračí řeč, sylvánština

**Nebezpečnost** 1 (200 ZK) pro rudého, oranžového či žlutého vílho dráčka; 2 (450 ZK) pro zeleného, modrého, indigového či fialového vílho dráčka

**Kvalitní neviditelnost.** Jako bonusovou akci se dráček může magicky zneviditelnit, dokud neskončí jeho soustředění (jako by se soustředil na kouzlo). Vybavení, které dráček drží nebo má na sobě, se zneviditelní spolu s ním.

**Omezená telepatie.** Dráček umí magicky komunikovat pomocí telepatie s ostatními vílmi dráčky do 12 sáhů od něj.

**Magické odolání.** Dráček má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

mimo dohled a jako neviditelný pozoruje, jak se oběti potýkají s jeho sprýmy. Když je zábava u konce, dráček se může zjevit, v závislosti na povaze jeho „kořisti“.

**Přátelští a nápadití.** Vílý dráček má bystrou mysl, zálibu v pokladech a dobré společnosti a rozverný smysl pro humor. Cestovatelé mohou laškovat s jeho dračí povahou a nabídnout mu „poklad“ ve formě sladkostí, pečiva a ozdob výměnou za informace nebo bezpečný průchod jeho teritoriem.

**Barvy dle stáří.** Šupiny vílho dráčka mění věkem své zbarvení a prochází všemi barvami duhy. Všichni vílí dráčci umí přirozeně sesílat kouzla a jak stárnu, získávají nová kouzla.

Barva dráčka	Věkové rozpětí
Rudá	5 či méně let
Oranžová	6–10 let
Žlutá	11–20 let
Zelená	21–30 let
Modrá	31–40 let
Indigová	41–50 let
Fialová	51 let či více

**Přirozené sesílání kouzel.** Dráčkova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 13). Umí přirozeně sesílat jistá kouzla, jež od něj nevyžadují žádné surovinové složky. Jak dráček stárne a mění barvu, získává další kouzla, jak je uvedeno níže.

Rudý, 1/den každé: drobná iluze, mágova ruka, tančící světla

Oranžový, 1/den: barevná sprška

Žlutý, 1/den: zrcadlový obraz

Zelený, 1/den: sugesce

Modrý, 1/den: velký obraz

Indigový, 1/den: klamný prostor

Fialový, 1/den: proměň

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. **Zásah:** Bodné zranění 1.

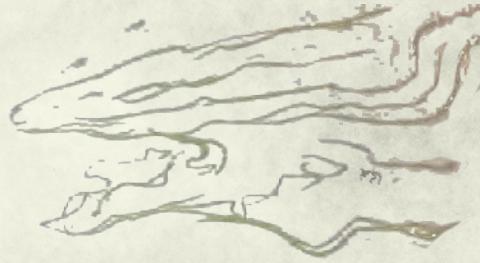
**Euforický dech (obnovení 5 – 6).** Dráček vydechně závan euforického plynu na jednoho tvora do 1 sáhu od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 11, jinak 1 minutu nemůže reagovat a na začátku každého svého tahu si musí hodit k6, aby určil své chování během daného tahu:

**1 – 4.** Cíl neprovede žádnou akci ani bonusovou akci a všechny svý pohyb použije k pohybu náhodným směrem.

**5 – 6.** Cíl se nepohně a jediná věc, kterou může ve svém tahu udělat, je hodit si záchranný hod na Moudrost se SO 11 a při úspěchu pro něj účinek skončí.

„NEŽ SE NAPIJEŠ Z FONTÁNY ČI TÚNĚ, HOŘ DO NI MĚDÁK.  
JE TO MALÁ CENA ZA TVŮJ ŽIVOT, KTEROU JE LEPŠÍ  
ZAPLATIT.“

– 2. PRAVIDLO PREŽITÍ V JESKYNÌ MYSTIKÀ X



## VODNÍ DIV

Vodní div je živelný strážce svázaný s konkrétním místem zaplněným vodou, jako je tůň nebo fontána. Když je ponořený ve vodě, je neviditelný. Jeho hadí tvar se stane zřetelný, jen když se vynoří, aby zaútočil. Ovine a rozdrtí každého tvora, kromě svého přivolávače a těch, které přivolávač určí jako tabu. Když je vodní div zabít, stane se neživou vodní tůnou.

**Dobré a zlé divy.** Vodní div nerozlišuje dobro a zlo, podobně jako většina elementálů. Ale div svázaný s posvátným nebo kacířským zdrojem vody, začne nabývat povahy tohoto místa a stane se neutrálně dobrým nebo neutrálně zlým.

Neutrálně dobrý vodní div se snaží vetřelce spíš vyplašit než zabít, zatímco neutrálně zlý vodní div zabíjí své oběti pro potěšení a může se obrátit proti svému přivolávači. Vodní div ztratí své zlé přesvědčení, pokud se jeho vody očistí kouzlem *ocisti jídlo a pití*.

**Elementální povaha.** Vodní div nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

## VODNÍ DIV

*Velký elementál, neutrální*

**Obranné číslo 13**

**Životy 55 (9k10 + 9)**

**Rychlosť 0 sáhů, plavání 12 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

**Odolání vůči zraněním** ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** ležící, otrávený, paralyzovaný, uchvácený, únava, v bezvědomí, zadržený

**Smysly** mimozrakové vnímání 6 sáhů, pasivní Vnímání 10

**Jazyky** rozumí akvanštině, ale neumí mluvit

**Nebezpečnost** 3 (700 ZK)

**Neviditelný ve vodě.** Vodní div je neviditelný, když je zcela ponořený do vody.

**Vodní pouto.** Vodní div zemře, pokud opustí vodu, se kterou je svázán, nebo pokud je tato voda zničena.

### Akce

**Škrcení.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden tvor. Zásah: Drtivé zranění 13 (3k6 + 3). Je-li cíl Střední či menší, je uchvácený (SO úniku je 13) a přitažen 1 sáh k vodnímu divu. Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený, vodní div se ho pokouší utopit a nemůže škrtit jiným cílem.



## VYVERNA

Cestovatelé v divočině při pohledu na nebe občas spatří tmavý okřídlený tvar vyverny nesoucí svou kořist. Tyto sestřenice velkých draků loví ve stejných spletených hvozdech a jeskyních jako jejich příbuzní. Na hranicích civilizace jejich výskyt rozeznívá zvony na poplach.

Vyverna má dvě šupinaté nohy, kožnatá křídla a šlachovitý ocas zakončený její nejsilnější zbraní: jedovým ostnem. Jed ve vyverním ostnu dokáže zabít tvora během několika sekund. Je extrémně silný. Na své cestě k srdci oběti spaluje krevní oběh a rozkládá žíly a tepny. Ale i když jsou vyverny tak smrtící, lovci a dobrodruzi je často stopují, aby se zmocnili vyverního jedu, který se používá v alchymistických sloučeninách a nanáší se na zbraně.

**Vzdušné lovkyňe.** Vyverna nebojuje na zemi, ledaže by nemohla chytit kořist žádným jiným způsobem, nebo pokud byla lstí vlákána do pozice, ze které je vzdušný boj nemožný. Je-li donucena k boji na zemi, krčí se při zemi, drží své osten nad hlavou a syčí a vrčí.

**Agresivní a bezohledné.** Vyverna, která se soustředí na svou kořist, ustoupí jen v případě, že utrpí vážné zranění, nebo pokud kořist uniká tak dlouho, že se poblíž vyskytne jiná, snadnější kořist. Zažene-li vyverna prchající kořist do uzavřeného prostoru, který je pro ni příliš malý, tak stráží místo, kam se kořist schovala a ohání se svým ostnem, kdykoliv se naskytne příležitost.

I když jsou vyverny rafinovanější než obyčejná zvířata, postrádají inteligenci svých dračích bratranců. Proto tvorové, kteří si zachovají rozvahu, když je vyverna loví ze vzduchu, mohou často uniknout, nebo ji napálit. Vyverny se hrnou na svou kořist přímou cestou a nevěnují pozornost možným přepadením ze zálohy.

**Ochočené vyverny.** Vyverna se dá ochočit jako letecký tvor, ale představuje to náročnou a smrtící výzvu. Vychovat ji jako mládě dosahuje nejlepších výsledků. Avšak vyvernina násilnická povaha stála život mnoha rádoby pánu.



## VYVERNA

*Velký drak, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)**

**Životy 110 (13k10 + 39)**

**Rychlosť 4 sáhy, létání 16 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

**Dovednosti** Vnímání +4

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 6 (2 300 ZK)

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Vyverna zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou ostnem. Za letu může použít drápy místo jednoho útoku.

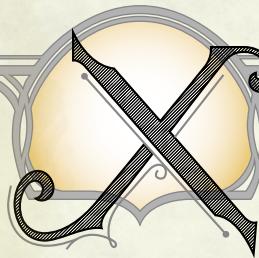
**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáh, jeden tvar. Zásah: Bodné zranění 11 (2k6 + 4).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 13 (2k8 + 4).

**Osten.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáh, jeden tvar. Zásah: Bodné zranění 11 (2k6 + 4). Cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 15. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 24 (7k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.



„MĚJ V KAPSE PÁR DRAHO-KAMŮ. HLADOVÝ XORN JE UŽITĚČNÝ XORN.“  
– 6. PRÁVIDLO PREŽITÍ  
V JESKYNÌ MYSTIKA X



**Žebráci a zloději.** Kvůli vzácným kovům a drahokamům xornové pročesávají hlubiny země. Protože nedokážou strávit organický materiál, ignorují většinu ostatních tvorů. Ale xornova schopnost vyčenichat vzácné kovy a drahokamy často přitahuje jeho pozornost k dobrodruhům nesoucím mince a drahokamy. Protože není zlý, prosí nebo vyjednává v naději, že přesvědčí majitele se vzdát svého pokladu. Na oplátku nabízí informace, které se dozvěděl na svých cestách. Xorn, jehož požadavky jsou ignorovány, se může uchýlit k hrozbám a zastrašování. Pokud trpí hladem nebo je rozhněvaný, uchýlí se k násilí.

## XORN

Střední elementál, neutrální

Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)

Zivoty 73 (7k8 + 42)

Rychlosť 4 sáhy, hrabání 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Dovednosti Nenápadnost +3, Vnímání +6

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě adamantinových zbraní

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, citlivost na otřesy 12 sáhů, pasivní Vnímání 16

Jazyky teranština

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Proplování zemí.** Xorn se umí prohrabat skrz nemagickou, neopracovanou zeminu a kámen. Během prohrabávání nenarušuje materiál, skrz který se pohybuje.

**Kamenné maskování.** Xorn má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání ve skalnatém terénu.

**Vnímání pokladů.** Xorn umí čichem přesně určit polohu vzácných kovů a kamenů, například mincí a drahokamů, do 12 sáhů od sebe.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Xorn zaútočí třikrát drápy a jednou kousnutím.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k6 + 3).

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 13 (3k6 + 3).



## XORN

Xornové jsou bizarní tvorové ze Sféry zemního živlu. Větší drahokamy a vzácné kovy a pak prochází hlínou a skálou, aby tyto poklady sežrali. V Materiální sféře v Temných říších se xorn musí pohybovat široko daleko, aby se uživil, a když je cenných minerálů v jeho stravě nedostatek, stává se agresivní vůči horníkům a lovcům pokladů.

O xornově nepřirozeném původu svědčí jeho neobvykle těžké tělo a velká, silná tlama posazená na vrchu jeho hlavy. Každá z jeho tří dlouhých rukou je zakončena ostrými drápy a jeho tři velké oči s kamennými víčky vidí všechny směry.

**Zivelní cestovatelé.** Xorn je nadán silou zemního živlu. Skrz kámen a hlínu klouže stejně snadno jako ryba plave ve vodě. Hlínu ani kámen svým pohybem nevytěšňuje, ale spojuje se s nimi a protéká jimi. Nezanechává za sebou žádný tunel, díru ani náznak svého průchodu.

Xornové nechtějí opustit svou domovskou sféru, kde se drahokamů a vzácných kovů snadno nají do sytosti. Když nehoda nebo zvědavost zavane xorna do Materiální sféry, hledá výživu a cestu domů.



„Pozor! To není kvílení větru!“  
– KELESTA SOKOLNICE ZE SMARAGDOVÉ ENKLÁVY

## YETTI

*Velká obluda, chaotické zlo*

**Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)**

**Životy 51 (6k10 + 18)**

**Rychlosť 8 sáhů, šplhání 8 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

**Dovednosti** Nenápadnost +3, Vnímání +3

**Imunity vůči zraněním chladné**

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

**Jazyky** yettiština

**Nebezpečnost 3 (700 ZK)**

**Strach z ohně.** Utrpí-li yetti ohnivé zranění, má nevýhodu k hodum na útok a ověření vlastnosti do konce svého příštího tahu.

**Bystrý čich.** Yetti má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

**Sněžné maskování.** Yetti má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání v zasněženém terénu.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Yetti může použít Mrazivý pohled a zaútočit dvakrát drápy.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 7 (1k6 + 4) plus chladné zranění 3 (1k6).

**Mrazivý pohled.** Yetti zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Pokud cíl vidí yettiho, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13 proti této magii, jinak utrpí chladné zranění 10 (3k6) a bude paralyzovaný na 1 minutu, pokud není imunní vůči chladnému zranění. Cíl 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 Mrazivému pohledu všech yettiů (ale ne odporných yettiů) na 1 hodinu.



## ODPORNÝ YETTI

Obrovská obluda, chaotické зло

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 137 (11k12 + 66)

Rychlosť 8 sáhů, šplhání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
24 (+7)	10 (+0)	22 (+6)	9 (-1)	13 (+1)	9 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +5

Imunity vůči zraněním chladná

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky yettiština

Nebezpečnost 9 (5 000 ZK)

**Strach z ohně.** Utrpí-li yetti ohnivé zranění, má nevýhodu k hodům na útok a ověření vlastnosti do konce svého příštího tahu.

**Bystrý čich.** Yetti má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

**Sněžné maskování.** Yetti má výhodu k ověření Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání v zasněženém terénu.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Yetti může použít Mrazivý pohled a zaútočit dvakrát drápy.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +11 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 14 (2k6 + 7) plus chladné zranění 7 (2k6).

**Mrazivý pohled.** Yetti zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Pokud cíl vidí yettiho, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 18 proti této magii, jinak utrpí chladné zranění 21 (6k6) a bude paralyzovaný na 1 minutu, pokud není imunní vůči chladnému zranění. Cíl 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 pohledu tohoto yettie 24 hodin.

**Ledový dech (obnovení 6).** Yetti vydechně mrazivý vzduch v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 18. Když tvor neuspěje, utrpí chladné zranění 45 (10k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## YETTIOVÉ

Yettiho vytí nese vítr přes daleké hory a vzbuzuje strach v srdečích roztroušených tamních horníků a pastevců. Tito mohutní tvorové kráčí přes vysokohorské vrcholy a neustále se ženou za jídlem. Jejich sněhově bílá srst jim umožňuje se pohybovat v zamrzlé krajině jako duchové. Yettiho opičí oči umí namístě zmrazit kořist.

**Vášniví lovci.** Obyvatelé vysokých vrcholů cestují ve skupinách a ozbrojeni. Vědí, že yettiové cítí živé maso na mýle. Když yetti objeví kořist, rychle pádí přes led a kamení, aby se zmocnil svého jídla, a vyje u toho vzrušením z lovů. Pach kořisti přitahuje yettiho přes zimu a sníh i ve vánici.

Yettiové loví sami nebo v malých rodinných skupinách. Když tvorové prchají před yettim nebo se s ním pustí do boje, ostatní yettiové mohou ucítit pach krve a přiblížit se. Teritoriální yettiové spolu bojují o kořist a yettiové padlí v boji jsou sežráni v euforickém vytí.

**Děsiví vřeštani.** Před lavinou, vánicí nebo smrtícím mrazem se po horských svazích prohání ledový vítr, ve kterém se nese vytí yettiů. Někteří obyvatelé vysokohorských vrcholů se domnívají, že v kvílení yettiů lze zaslechnout hlasy jejich milovaných, kteří zemřeli v lavinách a vánicích, jak vykřikují varovná znamení. Pragmatictější obyvatelé tvrdí, že vytí yettiů je připomínkou, že navzdory velkým úspěchům civilizace se civilizovaní jedinci stávají švanou kořistí nespoutané domény přírody.

**Brutální zuřivci.** Když kvetou horské byliny, yettiové se drží dál od humanoidních říší. Když jsou hladoví, útočí na humanoidní osady ve vlnách, vyráží brány a palisády, které by je dříve možná odradily, a pak žerou tvory uvnitř.

Proradní horští obyvatelé někdy využívají yettie jako bezděčné zbraně. Vojvoda může nechat složit poražené ovce či kozy do nepřátelského tábora, aby tím přilákal yettie, zasel chaos a ztenčil řady nepřátel před bitvou. Horští kmenoví vůdci, kteří chtějí rozšířit své území, loví ve velkém místní zvěř, aby snížili zásoby jídla yettiů a podnítili útoky na humanoidní osady, načež je promptně zaberou.

**Odporní yettiové.** Odporný yetti je větší než normální yetti. Je třikrát vyšší než člověk. Žije a loví obvykle sám, ale po dobu vychovávání mláďat může žít v páru. Tito tyčící se yettiové jsou vysoko teritoriální a divoci. Útočí a žerou všechny teplokrevné tvory, na které narazí a pak odhazují kosti po ledu a sněhu.

## YUAN-TIOVÉ

Yuan-tiové jsou proradný hadí národ bez soucitů. Z odlehлých chrámů v džunglích, močálech a pouštích plánují vytlačit a ovládnout všechny ostatní rasy a udělat ze sebe bohy.

**Opuštěné lidství.** Yuan-tiové bývali kdysi lidmi, kterým se za úsvitu civilizace dařilo a kteří uctívají hady jako totemová zvířata. Velebili hadovu vlnitou ohebnost, jeho vypočítavé držení těla a jeho smrtící úder. Jejich moderní filozofie učila jako ctnost jasné, soustředěné myšlení, oproštěné od emocí.

Yuan-tiská kultura patřila ve smrtelném světě k nejbohatším. Jejich válečníci byli legendární a jejich říše se stále rozpráaly. Jejich chrámy stály v centrech starodávných metropolí a sahaly stále výš v modlitbě k bohům, které yuan-tiové toužili napodobit. Časem hadí bohové vyslyšeli modlitby a jejich syčící hlasy odpověděly ze tmy. Řekly yuan-tiům, co musí udělat. Yuan-tiské náboženství se stalo fanatičtější ve své oddanosti. Kulty se zavazovaly uctívat hadí bohy a napodobovaly jejich způsoby, zavedly kanibalismus a humanoidní oběti. Prostřednictvím černé magie se yuan-tiové množili s hady a naprosto obětovali své lidství, aby změnili svou podobu k obrazu svých hadích bohů, stejně jako své myšlení a emoce.

**Hádi králové padlých říší.** Yuan-tiové vidí svou fyzickou přeměnu jako vynikající věc pro jejich rasu, která jim umožnila shodit jejich chatrné lidství jako mrtvou kůži. Ti, kteří se nepřeměnili, se nakonec stali otroky nebo pokrmem pro požehnané hadí bohy. Yuan-tiské říše upadly nebo byly poraženy těmi, kdo bojovali proti kanibalismu a otroctví. Hadí lid byl ponechán v troskách jejich velkých hlavních měst, daleko od ostatních ras.

**Chladné srdce.** Humanoidní emoce jsou většině yuan-tiů cizí. City chápou jen jako využitelnou slabost. Yuan-ti vidí svět a události vlastního života tak extrémně pragmaticky, že je téměř nemožné s ním manipulovat, ovlivňovat ho nebo ho ovládat nemagickými prostředky, třebaže on sám se snaží ovládat ostatní tvory pomocí teroru, potěšení a bázni.

Yuan-tiové vědí, že svět, který se snaží ovládnout, se nedá podrobit hrubou silou na dlouho a že mnozí tvorové jim odmítou sloužit. Proto yuan-tiové ovlivňují ostatní tvory prve příslibem bohatství a moci. Znovu a znova se humanoidní kultury dopouští té fatální chyby, že yuan-tiům věří. Zapomínají, že yuan-tiové, kteří se chovají čestně nebo pomáhají v časech nesnází, to dělají jen jako součást většího plánu.

Yuan-tiští vůdcové jsou mazaní nemilosrdní taktici, kteří bez mrknutí oka obětují nižší yuan-tie, pokud si takové ztráty žádá potenciální vítězství. Nemají smysl pro čestný boj a pokud mohou, udeří první rozhodným útokem ze zálohy.

**Falešné uctívání.** Život yuan-tiů se točí kolem chrámů, přestože yuan-tiové nemilují bohy, jež uctívají. Místo toho vidí uctívání jako prostředek k dosažení moci. Yuan-tiové věří, že ten, kdo získá dostatečnou moc, může pohltit a nahradit jednoho z yuan-tiských bohů. Usilují o vzestup do řad bohů a jsou ochotni spáchat ta nejhorší zvěrstva, aby toho dosáhli.



## ČISTOKREVNÝ YUAN-TI

Čistokrevní yuan-tiové tvoří nejnižší kastu yuan-tiské společnosti. Jsou velmi podobní lidem, ale při bližším zkoumání čistokrevného je jasné, že nejde o člověka, protože se vždy objeví náznak jeho skutečné povahy, například šupinaté skvrny na kůži, hadí oči, špičaté zuby nebo rozeklaný jazyk.

## HADÍ BOHOVÉ

Yuan-tiové uctívají řadu mocných bytostí jako bohy, včetně následujících.

**Dendara, Noční had.** Dendara hoduje na obavách a nočních můrach světa. Dendařini stoupenci tvrdí, že kvůli tomu jednoho dne naroste tak, že ho celý zhltne. Yuan-tiové, kteří slouží Dendaře, terorizují ostatní tvory, čímž zvětšují a živí obavy humanoidů, aby Nočního hada nakrmili.

**Merršaulk, Pán jámy.** Merršaulk je dlouhodobě spící vůdčí božstvo yuan-tiů. Když uctívání Merršaulka sláblo, usnul. Jeho kněží jsou ohavní yuan-tiové, kteří udržují tradice živých obětí a ve jménu boha způsobují utrpení. Ohavní věří, že dostatečně mnoha odpornými činy se Merršaulk znovu vzbudí a opět přivede yuan-tie na jejich pravé místo.

**Sset, Sykavá smrt.** Sset se zjevil dávným yuan-tiům v podobě okřídleného yuan-tie, který se prohlašoval za ztělesněného Merršaulka. Mluvil jeho hlasem, sliboval, že vyvede yuan-tie z úpadku a postaví novou říši. Mnoho uctíváků Merršaulka se obrátilo k uctívání Sseta. Někteří yuan-tiové ho dlouho podezívali jako uzurpátora, který využil Merršaulkova spánku, aby se sám prohlásil bohem. Věří, že Sset možná dokonce pohltil Merršaulka a nyní odpovídá na modlitby Merršaulkových stoupenců, neboť jeho kněží konvertují nebo hubí Merršaulkovy tvrdohlavější přívržence.

## ČISTOKREVNÝ YUAN-TI

Střední humanoid (*yuan-ti*), neutrální zlo

Obranné číslo 11

Životy 8 (9k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

**Dovednosti** Klamání +6, Nenápadnost +3, Vnímání +3

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávený

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

**Jazyky** démonština, dračí řeč, obecná řeč

**Nebezpečnost** 1 (200 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Yuan-tiova přirozená sesílací schopnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 12). Yuan-ti může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: *přátelství zvířat* (jen hadi)

3/den každé: *jedovatá sprška*, *sugesce*

**Magické odolání.** Yuan-ti má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Yuan-ti zaútočí dvakrát útokem na blízko.

**Scimitar.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 4 (1k6 + 1).

**Krátký luk.** Útok na dálku zbraní: +3 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k6 + 1) plus jedové zranění 7 (2k6).



„YUAN-TIOVÉ JIŽ DÁVNO ODHODILI SVÉ  
LIDSTVÍ A S NÍM I PŘÍČETNOST.“  
— Z KNIHY PANÍ ZAKÁZANÉHO  
MĚSTA OD CODA VÍDAKA

## O HAVNÝ YUAN-TI

Velká obluda (*tvaroměnec, yuan-ti*), neutrální zlo

**Obranné číslo 15** (přirozená zbroj)

**Zivoty 127** (15k10 + 45)

**Rychlosť 8** sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

**Dovednosti** Nenápadnost +6, Vnímání +5

**Imunity vůči zraněním** jedová

**Imunity vůči stavům** otrávený

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 15

**Jazyky** démonština, dračí řeč, obecná řeč

**Nebezpečnost** 7 (2 900 ZK)

**Tvaroměnec.** Yuan-ti se může pomocí své akce proměnit do Velkého hada, nebo zpět do své skutečné podoby. Jeho statistiky jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepremění. Pokud zemře, nezmění svou podobu.

**Přirozené sesílání kouzel** (jen v podobě ohavného). Yuan-ti ova přirozená sesílání schopnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15). Yuan-ti může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: *přátelství zvířat* (jen hadi)

3/den: *sugesce*

1/den: *strach*

**Magické odolání.** Yuan-ti má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### AKCE

**Vícenásobný útok** (jen v podobě ohavného). Yuan-ti zaútočí buď dvakrát na dálku, nebo třikrát na blízko, ale kousnutí a škrcení může použít vždy jen jednou každé.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 7 (1k6 + 4) plus jedové zranění 10 (3k6).

**Škrcení.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 11 (2k6 + 4) a cíl je uchvácený (SO úniku je 14). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený a yuan-ti nemůže škrtit jiný cíl.

**Scimitar** (jen v podobě ohavného). Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 11 (2k6 + 4).

**Dlouhý luk** (jen v podobě ohavného). Útok na dálku zbraní: +6 k zásahu, dostrel 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 12 (2k8 + 3) plus jedové zranění 10 (3k6).

## O HAVNÝ YUAN-TI

Ohavní yuan-tiové jsou obludní hadi se statným humanoidním trupem a rukama. Tvoří nejvyšší kastu yuan-tiské společnosti a nejvíce se podobají rase, jakou zamýšleli hadí bohové. Organizují propracované pikle a vykonávají temně obřady v naději, že jednoho dne budou vládnout světu.

## PROKLATÝ YUAN-TI

Proklatý yuan-ti je odporná směsice lidských a hadích rysů. Je známa existence tří různých typů proklatých, a další typy jsou možné. Proklatí yuan-tiové tvoří střední kastu yuan-tiské společnosti a loví šípy, na jejichž hrotech je jejich vlastní jed. Své magické schopnosti sugesce používají k donucení nepřátele, aby se vzdali. V pláštích a kutnách se tváří jako lidé a infiltrují civilizované země, aby sbírali informace, obchodovali s kýmkoliv, kdo by mohl něčím podpořit jejich nesčetné pikle, a unášeli vězňů k výslechu a obětování.

## PROKLATÝ YUAN-TI

Střední obluda (*tvaroměnec, yuan-ti*), neutrální zlo

Obranné číslo 12

Životy 66 (12k8 + 12)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Dovednosti Klamání +5, Nenápadnost +4

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky démonština, dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 3 (700 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 podobu.

**Přirozené sesílání kouzel (jen v podobě yuan-tiho).** Yuan-ti ova přirozená sesílací schopnost 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.

**Proklatý typ.** Proklatý yuan-ti je jeden z následujících typů:

1. typ: Lidské tělo a hadí hlava

2. typ: Lidská hlava a tělo s hadíma rukama

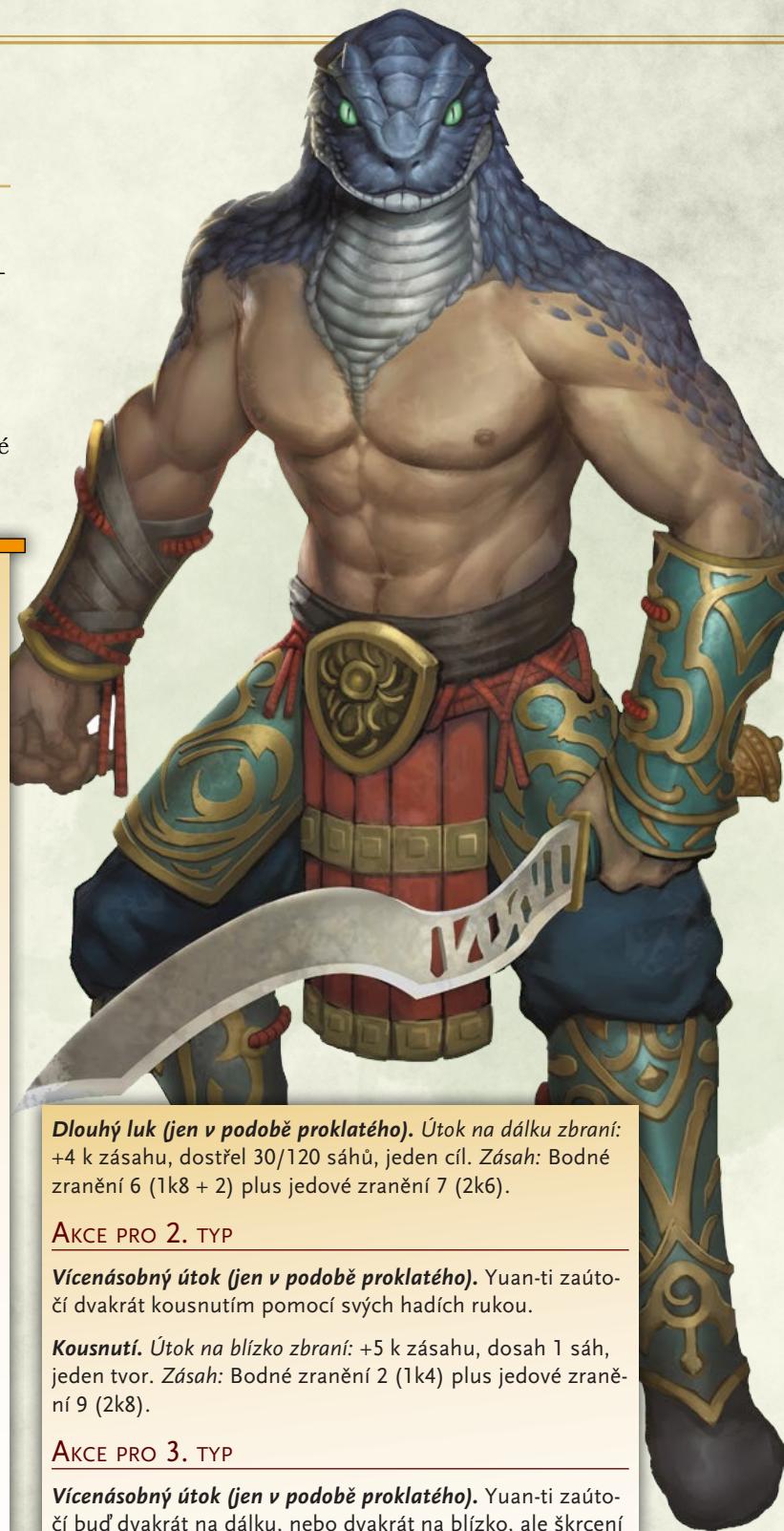
3. typ: Lidská hlava a vrch těla s hadím spodkem těla místo nohou.

### AKCE PRO 1. TYP

**Vícenásobný útok (jen v podobě yuan-tiho).** Yuan-ti zaútočí buď dvakrát na dálku, nebo dvakrát na blízko, ale kousnutí může použít vždy jen jednou.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 2 (1k4) plus jedové zranění 9 (2k8).

**Scimitar (jen v podobě yuan-tiho).** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k6 + 3).



**Dlouhý luk (jen v podobě proklatého).** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostrel 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2) plus jedové zranění 7 (2k6).

### AKCE PRO 2. TYP

**Vícenásobný útok (jen v podobě proklatého).** Yuan-ti zaútočí dvakrát kousnutím pomocí svých hadích rukou.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 2 (1k4) plus jedové zranění 9 (2k8).

### AKCE PRO 3. TYP

**Vícenásobný útok (jen v podobě proklatého).** Yuan-ti zaútočí buď dvakrát na dálku, nebo dvakrát na blízko, ale škrtení může použít vždy jen jednou.

**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).

**Škrtení.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 10 (2k6 + 3) a cíl je uchvácený (SO úniku je 13). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený a yuan-ti nemůže škrtit jiný cíl.

**Scimitar (jen v podobě proklatého).** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k6 + 3).

**Dlouhý luk (jen v podobě proklatého).** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostrel 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2).

# YUGOLOTI

Yugolotí jsou vrtkaví běsi, kteří obývají sféry Acheron, Gehenna, Hády a Carceri. Pracují jako žoldáci a jsou nechvalně proslulí svou přechodnou spolehlivostí. Jsou ztělesněním hrabivosti. Než začne yugolot sloužit pod něčí zástavou, ptá se sám sebe na jediné: *Co z toho budu mít?*

**Zplozeni z Gehenny.** První yugolotí byli stvořeni sesterstvem nočních ježibab v Gehenně. Obecně se věří, že tuto práci zadal Asmodeus, Pán Devíti pekel, v naději, že stvoří armádu běsů, kteří nebudou svázáni s Devíti pekly. Ježibaby v průběhu vytváření této nové armády vyrobily čtyři magické rukověti, do nichž zaznamenaly pravá jména všech yugolotů, které stvořily, kromě jednoho, Generála Gehenny. Tyto rukověti byly nazvány *Knihy vedení*. Protože znalost běsova pravého jména nad ním dává moc, ježibaby používaly tyto knihy k zajištění oddanosti yugolotů. Používaly knihy i k zaznamenávání pravých jmen ostatních běsů, na které narazily. Říká se, že *Knihy vedení* obsahují i pravá jména několika démonických pánů a arcidáblů.

Malicherná žárlivost a nekonečné hašteření způsobily rozpad sesterstva a v následném uchvacení moci byly *Knihy vedení* ztraceny a ukradeny. Když yugolotí přestali být smluvně vázáni, získali nezávislost a nyní nabízejí své služby za nejvyšší nabídku.

**Běsovští žoldáci.** Přivolání yugolotí požadují za svůj čas a oddanost hodně. Ať dá yugolot jakékoli sliby, hned je poruší, když se mu naskytne lepší příležitost. Na rozdíl od démonů, s yugoloty se dá argumentovat, ale na rozdíl od dáblů, jen málokdy dodrží své slovo.

Yugolotí lze nalézt kdekoliv, ale vysoké náklady na udržení věrnosti yugolotí armády obvykle překračují to, co je jakýkoliv vojvoda v Materiální sféře schopen zaplatit.

Yugolotí jsou vypočítaví tvorové a neustále se mezi sebou hádají. Yugolotí armáda je organizovanější než loupeživá horda démonů, ale mnohem méně uspořádaná a ukázněná než legie dáblů. Bez mocného vůdce, který je umí srovnat do řady, bojují jen ze své násilnické záliby a jen tak dlouho, dokud je to pro ně výhodné.

**Zpátky do Gehenny.** Když yugolot zemře, rozpustí se v kaluž krve a znova se zformuje v plné síle v Holé věčnosti Gehenny. Yugolot může být trvale zničen jen ve své domovské sféře. Yugolot to ví a podle toho jedná. Když je přivolán do jiné sféry, bojuje bez obav o své vlastní zdraví. V Gehenně je náchylnější k ústupu nebo žadonění o milost, pokud se jeho zánik zdá na spadnutí.

Když je yugolot trvale zničen, jeho jméno zmizí z každé *Knihy vedení*. Je-li yugolot znova vytvořen pomocí kacířského rituálu, za něhož je nutné utratit duše, jeho jméno se v knihách opět objeví.

**Knihy vedení.** Když zmizely všechny čtyři kopie *Knih vedení*, Asmodeus a noční ježibaby ztratily kontrolu nad tvorbou yugolotů. Stále existují všechny *Knihy vedení*. Proudí ze sféry do sféry, kde na ně občas narazí odvážlivci a pošetilci. Yugolot přivoláný pomocí pravého jména, jak je zapsáno v Knihách vedení, je nucen poslušně sloužit svému přivolávači. Yugolot ne-snáší být ovládán tímto způsobem a bez okolků to dává najevo. Jako nevrlé dítě splní pokyny doslovně a bude hledat příležitosti, jak je překroutit.

**Generál Gehenny.** Někde v sirných pustinách Gehenny se toulá ultrolot, který je tak silný, že jeho sílu nikdo nezpochybňuje: je to Generál Gehenny. Mnoho yugolotů pátrá po tomto velkém generálovi v naději, že by u něj sloužili. Věří, že služba u Generála Gehenny poskytuje moc a prestiž mezi bytostmi z Nižších sfér.

Ať tak či onak, žádný běs Generála nenajde, pokud si to Generál nepřeje. Jeho osobní jméno je neznámé a dokonce ani *Knihy vedení* neobsahuje žádnou zmínku o této mocné, skrz naskrz zlé bytosti.

## MEZZOLOT

Převážná část yugolotí populace se skládá z mezzolotů, což jsou hmyzí tvorové lidské velikosti pokrytí hustými chitinovými pláty. Mezzolotí slouží jako pěšáci v yugolotích armádách. Když se ženou na nepřátele, jejich zeširoka posazené oči jim rudě svítí.

Násilí a odměna jsou základní hnací silou mezzolotů a mocná bytost, která slibuje jedno nebo druhé, ho může snadno zlákat do služby. Ačkoliv má mezzolot na svých čtyřech rukou smrtící drápy, dvěma z nich obvykle používá trojzubec. Je-li obklopen nepřátele, vydechne toxicke výparu, které dokážou udusit a zabít celé skupiny tvorů.

## MYSTIKOLOT

Mystikolotí jsou úskočné bytosti s šakalími hlavami a humanoidními těly, kteří ale pomocí magie na sebe mohou vzít jakoukoliv humanoidní podobu. Berou ji na sebe, aby vyměnili šakalí vrčení za půvabné úsměvy a získali si důvěru tvorů, se kterými jednají.

Bez ohledu na zvolenou podobu mystikolot vypadá dobře upravený, oblečený do zdobených rouch. Mystikolotí jsou vysoce inteligentní sesilatelé kouzel, kteří lační po vědění a moci. Vělí jednotkám nižších yugolotů a udržují smlouvy, záznamy a účty svého druhu.

Mystikolotí znají všechny jazyky slovem i písmem, což z nich dělá obratné diplomaty a vyjednavače. Rádně zaplanovaný mystikolot umí s důvtipem a jemností zprostředkovat smlouvy či spojenectví, stejně jako mystikolot, který změní strany, umí snadno proměnit dokonale rozjednané mírové rozhovory v totální válku.

## VARIANTA: PŘIVOLÁVÁNÍ YUGOLOTŮ

Některí yugolotí mohou mít možnost akce, která jim umožňuje přivolat další yugoloty.

**Přivolej yugoloty (1/den).** Yugolot si zvolí, co přivolá, a pokusí se o magické přivolávání.

- **Mezzolot** má 30% šanci přivolat jednoho mezzolota.
- **Mystikolot** má 40% šanci přivolat jednoho mystikolota.
- **Nikalot** má 50% šanci přivolat buď 1k4 mezzolotů, nebo jednoho nikalota.
- **Ultrilot** má 50% šanci přivolat buď 1k6 mezzolotů, 1k4 nikalotů nebo jednoho ultrolota.

Přivoláný yugolot se objeví na volném místě do 12 sáhů od přivolávače, dělá si, co chce (pokud přivolávač není ultrilot, v tom případě jedná jako přivolávačův spojenc) a nemůže přivolat další yugoloty. Vydrží 1 minutu, dokud on sám či jeho přivolávač nezemře, nebo dokud ho přivolávač nezruší jako bonusovou akci.

Za svůj čas a talent tento běs požaduje informace nebo také mocné kouzelné předměty, které může vyměnit za ještě více informací.

## NYKALOT

Nykaloti, elitní vzdušné úderné oddíly yugolotů, vypadají jako svalnatí chrliči. Silná netopýří křídla je během bitvy rychle vynáší do vzduchu a drápy ostré jako břitva snadno prořezávají maso a kosti. Nykalot je strašidelný nepřítel. Bez varování udeří tvrdě a rychle a pak se teleportuje pryč. Pomocí své přirozené magie se zneviditelní nebo vytváří své iluzorní dvojníky, aby ještě více zmátl své nepřátele.

Nykaloti jsou nejvěrnější z yugolotů. Když najdou zlého pána, který s nimi dobře zachází, je nepravděpodobné, že by porušili svou dohodu, ledaže by za to byla extrémní odměna.

## ULTROLOT

Ultroloti velí yugolotím armádám Krvavé války. Ultrolot vypadá jako štíhlý humanoid s šedou kůží a prodlouženou hlavou. Jeho obličej nemá žádné rysy kromě dvou vejčitých očí. Z těchto očí se mohou stát jiskřivé tůně světla, které umí provrtat ostatní tvory a nechat je bezmocně se svíjet.

Ultroloti si jdou často jeden druhému po krku a plánují, jak zvětšit svou vlastní moc. Když ultroloty nezaměstnává Krvavá válka, vedou yugolotí jednotky sférami a jednají jako zločinečtí šéfové nebo velitelé zlých žoldnéřských kumpanií.

Se svou krutou pověstí ultroloti velí svým poskokům bojovat, zatímco sami se drží od boje dál. Nižší yugoloti znají své místo, když čelí ultrolotovi, a odpovídají na jeho předvolání bez nároku na honorář.



MYSTIKOLOT

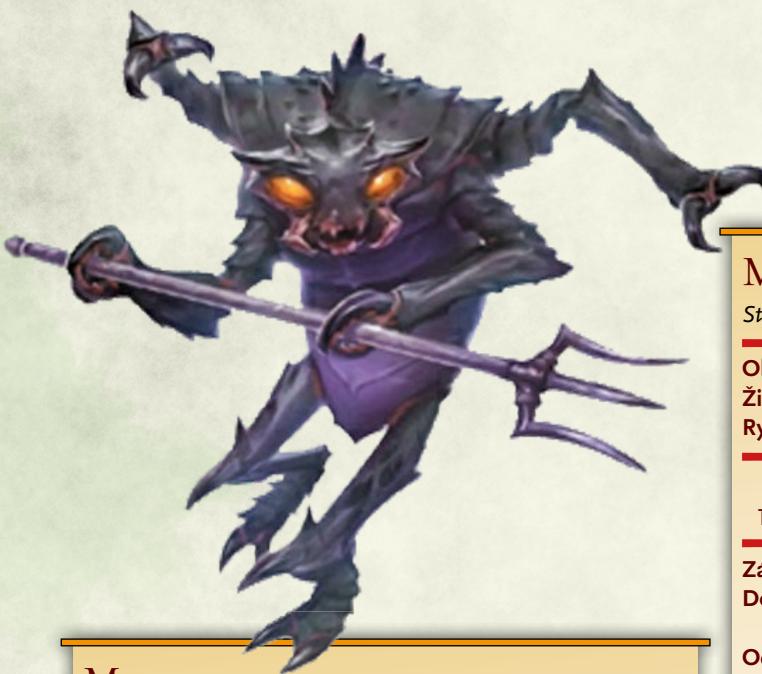
ULTROLOT



NYKALOT

„MOC. VŠICHNI PO NÍ DYCHTÍME, ALE JEN PÁR VYBRANÝCH Z NÁS SI JI ZASLOUŽÍ.“

— ŠEMEŠKA NAJEZDNÍK,  
MYSTIKOLOT V SIGILU



## MEZZOLOT

Střední běs (yugolot), neutrální zlo

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 75 (10k8 + 30)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	7 (-2)	10 (+0)	11 (+0)

Dovednosti Vnímání +3

Odolání vůči zraněním blesková, chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním jedová, kyselinová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly mimožrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky démonština, dábelština, telepatie 12 sáhů

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Mezzolotova přirozená sesílaci vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 11). Mezzolot může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

2/den každé: rozptyl magii, tma

1/den: oblak smrti

**Magické odolání.** Mezzolot má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Magické zbraně.** Mezzolotovy útoky zbraní jsou magické.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Mezzolot zaútočí dvakrát: jednou drápy a jednou trojzubcem.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 9 (2k4 + 4).

**Trojzubec.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 7 (1k6 + 4), nebo bodné zranění 8 (1k8 + 4), když ho drží oběma chapadly pro útok na blízko.

**Teleport.** Mezzolot se magicky teleportuje, spolu se svým vybavením, které drží nebo má na sobě, až 12 sáhů na volné místo, které vidí.

## MYSTIKOLOT

Střední běs (yugolot), neutrální zlo

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 104 (16k8 + 32)

Rychlosť 6 sáhů, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	17 (+3)

Záchranné hody Obr +5, Int +9, Mdr +7, Cha +7

Dovednosti Klamání +9, Mystika +13, Vhled +9, Vnímání +7

Odolání vůči zraněním blesková, chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním jedová, kyselinová

Imunity vůči stavům otrávený, zmámený

Smysly pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 17

Jazyky všechny, telepatie 24 sáhů

Nebezpečnost 12 (8 400 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Mystikolotova přirozená sesílaci vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15). Mystikolot může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: magická střela, neviditelnost (jen na sebe), rozpalov, tma, změň svůj tvar

**Magické odolání.** Mystikolot má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Magické zbraně.** Mystikolotovy útoky zbraní jsou magické.

**Sesílání kouzel.** Mystikolot je sesilatel kouzel 16. úrovně. Jeho sesílaci vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 17, útočná oprava kouzla je +9). Mystikolot má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): drobná iluze, kejkle, mágova ruka, ohnivá střela

1. úroveň (4 pozice): najdi magii, štíť, Tenserův levitující disk, určení

2. úroveň (3 pozice): odhal myšlenky, přelud, sugesce, zrcadlový obraz

3. úroveň (3 pozice): ohnivá koule, protikouzlo, strach

4. úroveň (3 pozice): dimenzionální dveře, vypuzení

5. úroveň (2 pozice): mluva sfér, znehybni nestvůru

6. úroveň (1 pozice): rozvětvený blesk

7. úroveň (1 pozice): prst smrti

8. úroveň (1 pozice): ukryj mysl

### AKCE

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 8 (2k4 + 3). Cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 14. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 10 (3k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Teleport.** Mystikolot se magicky teleportuje, spolu se svým vybavením, které drží nebo má na sobě, až 12 sáhů na volné místo, které vidí.



## NYKALOT

Velký běs (*yugolot*), neutrální zlo

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 123 (13k10 + 52)

Rychlosť 8 sáhů, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	11 (+0)	19 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)

**Dovednosti** Nenápadnost +4, Vnímání +4, Zastrášování +6  
**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 14

**Jazyky** démonština, dábelština, telepatie 12 sáhů

**Nebezpečnost** 9 (5 000 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Nykalotova přirozená sesílací vlastnost je Charisma. Nykalot může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: *najdi magii, neviditelnost* (jen na sebe), *rozptyl magii, tma, zrcadlový obraz*

**Magické odolání.** Nykalot má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Magické zbraně.** Nykalotovy útoky zbraní jsou magické.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Nykalot zaútočí dvakrát na blízko, nebo jednou na blízko a před či po útoku se teleportuje.

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 12 (2k6 + 5). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 16, jinak na začátku každého svého tahu utrpí sečné zranění 5 (2k4) kvůli běsovskému poranění. Pokaždé, když nykalot zasáhne tvora poraněného tímto útokem, zranění způsobované tímto poraněním vzrosté o 5 (2k4). Jakýkoliv tvor může provést akci k ošetření tohoto poranění úspěšným ověřením Moudrosti (Lékařství) se SO 13. Poranění se také ošetří, pokud cíl obdrží magické léčení.

**Obouruční sekera.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 18 (2k12 + 5).

**Teleport.** Nykalot se magicky teleportuje, spolu se svým vybavením, které drží nebo má na sobě, až 12 sáhů na volné místo, které vidí.

## ULTROLLOT

Střední běs (*yugolot*), neutrální zlo

Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)

Životy 153 (18k8 + 72)

Rychlosť 6 sáhů, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

**Dovednosti** Nenápadnost +8, Vnímání +7, Zastrášování +9  
**Odolání vůči zraněním** blesková, chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

**Imunity vůči zraněním** jedová, kyselinová

**Imunity vůči stavům** otrávený, vystrašený, zmámený

**Smysly** pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 17

**Jazyky** démonština, dábelština, telepatie 24 sáhů

**Nebezpečnost** 13 (10 000 ZK)

**Přirozené sesílání kouzel.** Ultrilotova přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 17). Ultrilot může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

Libovolně: *najdi magii, neviditelnost* (jen na sebe), *odhal myšlenky, rozptyl magii, sugesce, tma, změň svůj tvar*  
3/den každé: *dimenzionální dveře, ohnivá zed'*, *strach*  
1/den každé: *hromadná sugesce, ohnivá bouře*

**Magické odolání.** Ultrilot má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Magické zbraně.** Ultrilotovy útoky zbraní jsou magické.

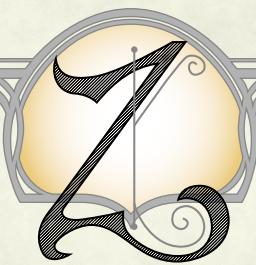
## AKCE

**Vícenásobný útok.** Ultrilot může použít Hypnotický pohled a zaútočit třikrát na blízko.

**Dlouhý meč.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 7 (1k8 + 3), nebo sečné zranění 8 (1k10 + 3), pokud se použije dvěma rukama.

**Hypnotický pohled.** Ultrilotovy oči zajiskří opalizujícím světlem a on zacílí jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Pokud cíl ultrilota vidí, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 17 proti této magii, jinak ho ultrilot zmámení do konce ultrilotova příštího tahu. Zmámený cíl je ochromený. Pokud cíl uspěje v záchranném hodu, bude imunní vůči ultrilotově pohledu 24 hodin.

**Teleport.** Ultrilot se magicky teleportuje, spolu se svým vybavením, které drží nebo má na sobě, až 12 sáhů na volné místo, které vidí.



## ZLOBR

*Velký obr, chaotické zlo*

**Obranné číslo 11 (usňová zbroj)**

**Životy 59 (7k10 + 21)**

**Rychlosť 8 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 8

**Jazyky** gigantština, obecná řeč

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

### AKCE

**Těžký kyj.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 13 (2k8 + 4).

**Oštěp.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 11 (2k6 + 4).

## ZLOBŘI

Co bylo zlobrům shury přidáno na jejich silné těle, to jim bylo ubráno na jejich pomalém myšlení. Jejich životní náplní je nájezdnictví, obíráni mršin a zabíjení pro jídlo a potěšení. Průměrný dospělý exemplář měří mezi 9 a 10 stopami a váží skoro tisíc liber.

**Zuřivci.** Zlobři jsou proslulí svou náladovostí.

Jejich nálada se vznítí při sebemenším náznaku útoku. Urážky a nadávky mohou v jediném okamžiku vzbudit zlobrův hněv, podobně jako ho může vzbudit krádež, rýpání, popichování, smích, úšklebek nebo jen zatváření se špatným způsobem. Když je zlobr vzteký bez sebe, mláti kolem sebe hlava nehlava, dokud mu nedojdou předměty či tvorové, které lze rozdrtit.

**Příšerní nenasytové.** Zlobři sežerou téměř cokoliv, ale obzvlášť jim chutnají trpaslíci, hobiti a elfové. Když mohou, kombinují večeři s potěšením. Honí se za oběti mi utíkajícími kolem a pak je sežerou syrové. Jestliže z oběti ještě něco zbylo, když si zlobr nacpal břicho, může si udělat bederní roušku z její kůže a náhrdelník z jejích zbylých kostí. Tato morbidní výroba je vrcholem zlobří kultury.

**Chamtíví sběratelé.** Zlobrový oči se třptytí lakovou, když vidí majetek druhých. Zlobři nosí na svých nájezdech hrubé pytle, do kterých ukládají pohádkový „poklad“ vzatý obětem. To může zahrnovat sbírku otlučených přileb, plesnivé kolo sýra, hrubý kus zvířecí kožešiny upevněný jako plášť nebo kňučfcí, zablácené prase. Zlobři také mají radost z třptytivého zlata a stříbra a kvůli hrstce mincí se mezi sebou klidně poperou. Chytřejší tvorové si mohou získat zlobrovu důvěru tím, že mu nabídnou zlato nebo zbraň vykovanou pro tvora jeho velikosti.

**Legendární hloupost.** Jen málo zlobrů umí počítat do deseti, dokonce i s prsty před očima. Většina umí mluvit jen primitivní formou gigantštiny a má povrchní znalost slov v Obecné řeči. Zlobři věří tomu, co je jim řečeno, a je snadné je oklamat nebo zmást, ale ničí věci, které nechápou. Výmluvní podvodníci, kteří testují svůj talent na těchto divoších, nakonec obvykle spolkou svá výřečná slova — a pak jsou jeden po druhém sežráni.

**Primitivní vandraci.** Zlobři se oblékají do zvířecích kožešin a vykořeněné stromy používají jako surové nástroje a zbraně. Pro lov si vytváří oštěpy kamennými hroty. Když si zakládají doupata, usazují se v blízkosti venkovských hranic civilizovaných zemí a využívají špatně chráněného dobytka, nechráněných spižíren a neopatrných statkářů.

Zlobři spí v jeskyních, doupatech zvířat nebo pod stromy, dokud nenajde chatku či osamocený statek, načež zabije jeho obyvatele a usadí se tam. Kdykoliv se nudí nebo je hladový, vypraví se ven ze svého doupěte a útočí na všechno, co mu přijde do cesty. Přesune se dál teprve až poté, co vyčerpá jídlo v oblasti.



**Zlobří gangy.** Zlobří se někdy sdružují do malých, nomádských skupin, ale postrádají skutečný smysl kmenového systému. Když se potkají dvě bandy zlobrů, jedna se může pokusit zajmout členy té druhé, aby zvýšila svůj počet. Ale stejně tak je pravděpodobné, že mezi sebou budou své členy volně obchodovat, obzvlášť pokud vítací banda dočasně překypuje jídlém a zbraněmi.

Zlobří se spolčují s ostatními nestvůrami kdykoliv je to možné, aby zastrašovali nebo okrádali slabší tvory. Svobodně se sdružují se skřety, orky a trolly a prakticky uctívají obr. V komplexní společenské struktuře obrů (známé jako řazení) mají zlobří nižší status než nejnižší obři. Výsledkem je, že zlobři udělá téměř cokoliv, o co ho obr požádá.

## POLOZLOBR (ZLOBRIÁN)

Když se zlobři rozmnožuje s člověkem, gobrem, orkem či skurutem, jejich dítě je vždy polozlobr. (Zlobří se nerozmnožují s trpaslíky, hobity ani elfy. Ty žerou.) Lidské matky málokdy přežijí narození polozlobřího potomka.

Položlobří potomek zlobra a orka se také nazývá zlobrián. Průměrná výška dospělého polozlobra či zlobriána je 8 stop a váha 450 liber.

## POLOZLOBR

*Velký obr, jakékoli chaotické přesvědčení*

**Obranné číslo 12 (usňová zbroj)**

**Životy 30 (4k10 + 8)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	7 (-2)	9 (-1)	10 (+0)

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

**Jazyky** gigantština, obecná řeč

**Nebezpečnost 1 (200 ZK)**

## AKCE

**Válečná sekera.** 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 dostrel 6/24 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 10 (2k6 + 3).

## ZOMBIE

Někde ze tmy zaznělo mumlavé sténání. Do výhledu se potáčí postava, která vláčí jednu nohu a zvedá oteklé paže a zlomené ruce. Tato zombie postupuje kupředu. Jde zabít každého, kdo je příliš pomalý a nedokáže tudíž uniknout jejímu sevření.

**Temní služebníci.** Zlověstná nekromantická magie naplňuje ostatky mrtvých a způsobuje, že povstanou jako zombie, které beze strachu a bez váhání plní příkazy svého tvůrce. Pohybují se trhavým, nerovnoměrným krokem. Jsou oblečeny do hnijícího oblečení, které měly na sobě, když odešly na odpočinek. Kolem nich se line puch rozkladu.

Většina zombií je stvořena z humanoidních ostatků, ačkoliv tělo a kosti jakéhokoliv dříve žijícího tvora se dají naplnit zdáním života. Zombie ožíví nekromantická magie, obvykle z kouzел. Některé zombie vstávají spontánně, když oblast naplní černá magie. Jakmile se tvor změní v zombii, lze ho vzkřísit k životu jen mocnou magií, například kouzlem *zmrvýchvstání*.

Zombie si nezachová žádné známky svého bývalého já a její mysl postrádá myšlení a představivost. Zombie ponechaná bez příkazů prostě jen stojí na místě a hnije, dokud nejde kolem něco, co může zabít. Magie oživující zombii ji naplní zlem, takže když se ponechá bez cíle, útočí na každého živého tvora, na kterého narazí.

**Odporné podoby.** Zombie vypadají, jak vypadaly zaživa. Ukazují rány, které je zabily. Ale magii, která vytváří tyto zlovolné tvory, často zábere nějakou dobu, než začne účinkovat. Mrtví válečníci mohou povstat z bojiště, vykuchaní a opuchlí po několika dnech na slunci. Zablácená mrtvola vesničana se může prodrat ze země, prošpikovaná larvami a červy. Zombie se může vyplavit na břehu nebo povstat z močálu, oteklá a smrdutá po týdnech ve vodě.

**Nemyslící vojáci.** Zombie jdou k nepříteli nejkratší cestou. Nejsou schopné pochopit překážky, takTIku ani nebezpečný terén. Zombie může vkročit do rychle tekoucí řeky, aby došla k nepřátelům na opačném břehu, načež ji unese proud a rozbití o skály. Aby se dostala k nepříteli pod ní, může využít z otevřeného okna. Zombie bez váhání prochází horoucími pekly, kyselinovými jezírkami a přes pole s roztroušenými kovovými ježky.

Zombie umí plnit jednoduché rozkazy a rozlišuje přátele od nepřátel, ale její uvažování se omezuje na belhání se vytíčeným směrem, ať je jakýkoliv, a bušení do nepřátel, na které po cestě narazí. Zombie vyzbrojená zbraní ji používá, ale zbraň či pomůcku, kterou upustí, znova nezvedne, pokud jí to není nařízeno.

**Nemrvá povaha.** Zombie nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.



ZOMBIE

ZLOBŘÍ ZOMBIE

ZRÍCI  
ZOMBIE

„KDYŽ BĚK UMŘEL, SESLALI JSME NA JEHO MRTVOLU KOUZLO OŽIV MRTVEHO. CHVÍLI TO BYLA SRANDA, ALE ZOMBIE ZAČALA FAKT HNUSNÉ SMRDĚT, TAK JSME JI POLILI OLEJEM A ZAPÁLILI. BĚK BY SE Z TOHO MOHL POPUKAT.“

— FONKIN VRAНОVRCH, O PŘATELSTVÍ



## ZOMBIE

Střední nemrtvý, neutrální zlo

Obranné číslo 8

Životy 22 (3k8 + 9)

Rychlosť 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Záchranné hody Mdr +0

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávená

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 8

Jazyky rozumí jazykům, které znala za života, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Nemrtvá výdrž.** V případě, že zranění sníží zombii životy na 0 a nejedná se o zářivé zranění ani zranění z kritického zásahu, hodí si zombie záchranný hod na Odolnost se SO rovným 5 + utrpěné zranění. Pokud zombie uspěje, sníží se jí životy místo toho na 1.

### AKCE

**Bouchnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k6 + 1).

## ZLOBŘÍ ZOMBIE

Velký nemrtvý, neutrální zlo

Obranné číslo 8

Životy 85 (9k10 + 36)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	6 (-2)	18 (+4)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Záchranné hody Mdr +0

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávená

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 8

Jazyky rozumí gigantštině a obecné řeči, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Nemrtvá výdrž.** V případě, že zranění sníží zombii životy na 0 a nejedná se o zářivé zranění ani zranění z kritického zásahu, hodí si zombie záchranný hod na Odolnost se SO rovným 5 + utrpěné zranění. Pokud zombie uspěje, sníží se jí životy místo toho na 1.

### AKCE

**Kropáč.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 13 (2k8 + 4).

## ZŘÍCÍ ZOMBIE

Velký nemrtvý, neutrální zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 93 (11k10 + 33)

Rychlosť 0 sáhů, létání 4 sáhy (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Záchranné hody Mdr +2

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům ležící, otrávená

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky rozumí hlubinštině a temnobecné řeči, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Nemrtvá výdrž.** V případě, že zranění sníží zombii životy na 0 a nejedná se o zářivé zranění ani zranění z kritického zásahu, hodí si zombie záchranný hod na Odolnost se SO rovným 5 + utrpěné zranění. Pokud zombie uspěje, sníží se jí životy místo toho na 1.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 14 (4k6).

**Oční paprsek.** Zombie použije náhodný magický oční paprsek a zvolí cíl, který vidí do 12 sáhů od sebe.

1. **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.

2. **Strašidelný paprsek.** Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 14, jinak se vystraší na 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

3. **Výčerpávací paprsek.** Cílový tvor si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 14. Když neuspěje, utrpí nekrotické zranění 36 (8k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

4. **Rozkladný paprsek.** Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 14, jinak utrpí silové zranění 45 (10k8). Sníží-li toto zranění životy tvora na 0, jeho tělo se rozpadne na hromádku jemného šedého prachu.

Je-li cílem Velký či menší nemagický předmět nebo výtvor z magické síly, rozloží se bez záchranného hodu. Je-li cílem Obrovský či větší nemagický předmět nebo výtvor z magické síly, tento paprsek z něj rozloží krychli o straně 2 sáhy.



## ZŘÍCÍ

Stačí jeden letmý pohled na zřícího, aby člověk ocenil jeho hnusnou a nadpozemskou povahu. Tyto agresivní, nenávistné a chamtivé zrudy odbývají všechny ostatní tvory jako nižší bytosti a pohrávají si s nimi, nebo je ničí, jak se jim zachce.

Elipsoidní tělo zřícího vždy levituje a jeho velké vyboulené oči jsou zasazeny nad širokou, zubatou tlamou, zatímco menší oční stopky, které korunují jeho tělo, se kroutí a obrací, aby si udržely své nepřátele ve výhledu. Když zřící spí, má zavřené své středové oko, ale menší oči ponechává otevřené a ve střehu.

**Xenofobní izolacionisté.** Nepřáteli se to hemzí, nebo v to aspoň každý zřící věří. Zřící jsou přesvědčeni, že ostatní tvorové jim zazlívají jejich brilantnost a magickou moc, dokonce i když ty nižší tvory odbývají jako hrubé a nechutné. Zřící neustále podezírají ostatní, že proti nim kují pikle, dokonce i když kolem nikdo není.

Pohrdání, které zřící pocítuje k ostatním tvorům, pocítuje i k ostatním zřícím. Každý zřící věří, že jeho forma je ideální, a že každá odchylka od této formy je chyba v rasové čistotě jeho druhu. Fyzický vzhled jednotlivých zřících se velmi liší, čímž je konflikt mezi nimi nevyhnuteLNÝ. Někteří zřící jsou chráněni překrývajícími se chitinovými pláty. Někteří mají hladkou kůži. Někteří mají oční stopky, které se kroutí jak chapadla, zatímco jiní mají stopky s klobuby jako u koryšů. I nepatrнě jinak zbarvená kůže může proměnit dva zřící v celoživotní nepřátele.

**Oční tyran.** Někteří zřící dokážou usměrnit své xenofobní tendence do strašlivého despotizmu. Místo aby tito výstižně pojmenovaní oční tyraň žili v izolaci, zotročují ostatní tvory a zakládají a řídí rozlehlé říše. Oční tyran si někdy udělá své panství v nebo pod hlavním městem a velí síti agentů, kteří operují v jeho zájmu.

**Nepřátelská doupatá.** Protože odmítají sdílet teritorium s ostatními, většina zřících se stahuje do chladných hor, opuštěných zřícenin a hlubokých jeskyní, kde kují pikle. Doupe zřícího je vytesané rozkladným očním paprskem, s důrazem na svislé chodby spojující na sebe naskládané místnosti. Takové prostředí umožňuje zřícímu se volně pohybovat a navíc brání vetřelcům, aby se snadno plížili kolem. Když vetřelci přeče jen vtrhnou dovnitř, výška otevřených stropů zřícímu umožňuje vznést se nahoru a ničit nepřátele na zemi.

Místnosti v doupeti zřícího jsou stejně nepřátelské jako jejich tvůrce a odráží jeho aroganci. Tento tvor ověnčuje místnosti trofejemi z vyhraných soubojů, včetně kousků ostatních zřících, magických předmětů uzavřených mocným protivníkům a zkamenělých dobrodruhů, kteří zděšeně stojí strnulí v jejich poslední chvíli. Zřící posuzuje svou vlastní hodnotu podle získaného majetku a nikdy se ochotně nevezdá svých pokladů.

## DOUPĚ ZŘÍCÍHO

Centrální doupe zřícího je obvykle velká, prostorná jeskyně s vysokými stropy, kde může bojovat bez obavy ze zabřednutí do boje na blízko. Zřící ve svém doupeti má nebezpečnost 14 (11 500 ZK).

### AKCE DOUPĚTE

Když zřící bojuje uvnitř svého doupete, může využít okolní magii, aby provedla akce doupe. Na iniciativu

20 (prohrávající všechny remízy) může zřící provést akci doupěte, která způsobí jeden z následujících účinků:

- Čtvercová oblast o straně 10 sáhů na zemi do 24 sáhů od zřícího se stane slizká; oblast je těžký terén do iniciativy 20 v příštím kole.
- Ze zdí do 24 sáhů od zřícího vyrostou uchvacujícími přívěsky do iniciativy 20 v kole po tom příštím. Každý tvor dle zřícího volby, který začíná svůj tah do 2 sáhů od takové zdi, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 15, jinak je uchvácen. Únik vyžaduje úspěšné ověření Síly (Atletiky) nebo Obratnosti (Akrobacie) se SO 15.
- Na pevném povrchu do 12 sáhů od zřícího se otevře oko. Z tohoto oka vystřelí jeden náhodný oční paprsek zřícího na cíl dle zřícího volby, který zřící vidí. Pak se oko zavře a zmizí.

Zřící nemůže zopakovat účinek, dokud nepoužije všechny, a nemůže použít stejný účinek dvě kola po sobě.

## REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Region obsahující doupě zřícího je deformovaný tvorovou nepřirozenou přítomností, což vytvoří jeden či více z následujících účinků:

- Tvorové do 1 míle od doupěte zřícího mají občas pocit, jako by je někdo sledoval, i když je nikdo nesleduje.
- Když zřící spí, do 1 míle od doupěte se vyskytnou drobné deformace reality a o 24 hodin později zmizí. Mohou se trochu změnit značky na stěnách jeskyně, může se objevit tajuplná cetka tam, kde nikdy dřív nebyla, sochu může pokrýt neškodný sliz a tak dále. Tyto účinky se vztahují jen na přírodní povrchy a nemagické předměty, které nikdo nedrží a ni nenese.

Pokud zřící umře, tyto účinky odezní během 1k10 dní.

## MRTVOLNÝ TYRAN

Ve vzácných příležitostech může spící mysl zřícího zajít na místa mimo jeho normální šílenství a představit si realitu, ve které existuje po smrti. Když se zřící takových snů chopí, může se přeměnit. Odpadne mu maso a zůstane mrtvolný tyran. Tato nestvůra si uchová lstitost a mnoho z magie, co měla za života, ale pohání ji síla nemrtvosti. Mrtvolný tyran vypadá jako masivní, holá lebka s dírou červeného světla, které svítí v dutém očním důlku. Oční stopky mu odumřely, a tak se nad tímto tvorem vznáší deset přízračných očí, které se rozhlíží všemi směry.

**Vražedný despota.** Mrtvolní tyrani uplatňují svou moc nad ostatními tvory, jak to dělali, když bývali zřícími. Mimo to schopnost zřícího potlačit magickou energii svým středovým okem ustoupila zlovenější schopnosti mrtvolného tyranu, která dokáže proměnit bývalé otroky a nepřátele na nemrtvé služebníky.

Zombie, které mrtvolný tyran vytvoří, používá a ruší dle potřeby. Zombie stojí na stráži u vchodů do jeho doupěte nebo střeží jeho pokladnice. Působí jako návady na pasti nebo jako bojové krmivo. Zaměstnávají pozornost mocných nepřátel, zatímco se mrtvolný tyran přesunuje do správné pozice a připravuje se nepřátele zničit.

**Vojска nemrtvých.** Mrtvolný tyran, který přijme nemrtvost s potěšením, se stane ničivým strojem. Poháněn

touhou po moci a bezpečnosti vyrazí proti osadám humanoidů a pomoc očních paprsků zničí každého tvora, na kterého narazí. Potom vybuduje vojsko nemrtvých. Pokud to nikdo neřeší, za několik týdnů může vyhledat obyvatelstvo velkoměsta a pak upnout své nemrtvé oko na širší dobývání. Jak padá jedna osada za druhou, vojsko zombíků mrtvolného tyranu nabývá do ohromujících čísel.

**Nemrtvá povaha.** Mrtvolný tyran nepotřebuje dýchat, jíst, pít ani spát.

## DOUPĚ MRTVOLNÉHO TYRANA

Doupě mrtvolného tyranu je to stejné místo, které obýval jako zřící, ale obsahuje víc smrtících a hnilobných pastí. Mrtvolný tyran ve svém doupěti má nebezpečnost 15 (13 000 ZK).

## AKCE DOUPĚTE

Když mrtvolný tyran bojuje uvnitř svého doupěte, může využít okolní magii, aby provedla akce doupěte. Na iniciativu 20 (prohrávající všechny remízy) může mrtvolný tyran provést akci doupěte, která způsobí jeden z následujících účinků:

- Čtvercová oblast o straně 10 sáhů na zemi do 24 sáhů od mrtvolného tyranu se pokryje přízračnýma očima a chapadly. Pro tvory kromě mrtvolného tyranu je tato oblast slabě zahalená a těžký terén do iniciativy 20 v příštím kole.
- Ze zdí vyrostou přízračné přívěsky do iniciativy 20 v kole po tom příštím. Každý tvor, včetně těch v Éterické sféře, který je vůči tyranovi nepřátelský a začíná svůj tah do 2 sáhů od zdi, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 17, jinak je uchvácen. Únik vyžaduje úspěšné ověření Síly (Atletiky) nebo Obratnosti (Akrobacie) se SO 17.
- Ve vzdachu v bodě do 10 sáhů od tyranu se otevře přízračné oko. Z tohoto oka, které se bere jako éterický zdroj, vystřelí jeden náhodný oční paprsek mrtvolného tyranu na cíl dle tyranovy volby. Pak se oko zavře a zmizí.

Mrtvolný tyran nemůže zopakovat účinek, dokud nepoužije všechny, a nemůže použít stejný účinek dvě kola po sobě.

## REGIONÁLNÍ ÚČINKY

Region obsahující doupě mrtvolného tyranu je deformovaný tvorovou nepřirozenou přítomností, což vytvoří jeden či více z následujících účinků:

- Tvorové do 1 míle od tyranova doupěte mají občas pocit, jako by je někdo sledoval, i když je nikdo nesleduje.
- Když si tvor, který je vůči tyranovi nepřátelský a ví o jeho existenci, důkladně odpočine do 1 míle od tyranova doupěte, hoď k20 za onoho tvora. Pokud padne 10 či méně, tvor se stane cílem jednoho náhodného očního paprsku tyranu.

Pokud mrtvolný tyran umře, tyto účinky odezní během 1k10 dní.



„KAŽDÝ ZŘÍCÍ SI MYSLÍ, ŽE JE ZTĚLESNĚNÍM SVÉHO DRUHU A BOJÍ SE JEN JEDINÉ VĚCI: ŽE BY SE MOHL MÝLIT.“

– VALKAR ŽELEZOPÁD, TRPASLÍČI MUDRC

## ZŘÍCÍ

Velká zrůda, zákonné zlo

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 180 (19k10 + 76)

Rychlosť 0 sáhů, létání 4 sáhy (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	17 (+3)

Záchranné hody Int +8, Mdr +7, Cha +8

Dovednosti Vnímání +12

Imunity vůči stavům ležící

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 22

Jazyky hlubinština, temnobecná řeč

Nebezpečnost 13 (10 000 ZK)

**Antimagický kužel.** Středové oko zřícího vytváří oblast antimagie, jako v kouzle *antimagické pole*, v kuželu 30 sáhů. Na začátku každého svého tahu se zřící rozhodne, jakým směrem chce kužel směrovat a jestli je kužel aktivní. Oblast funguje proti jeho vlastním očním paprskům.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 14 (4k6).

**Oční paprsky.** Zřící vystřelí tři náhodné magické oční paprsky (při stejném výsledku hoď znova) a zvolí jeden až tři cíle, které vidí do 24 sáhů od něj.

1. **Okouzlující paprsek.** Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 16, jinak ho zřící zmární na 1 hodinu, nebo dokud ho zřící nezraní.

2. **Paralyzující paprsek.** Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 16, jinak bude paralyzovaný 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

3. **Strašídelný paprsek.** Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 16, jinak se vystraší na 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

4. **Zpomalovací paprsek.** Cílový tvor si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 16. 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, nebo obojí. Tvor může zopakovat

záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

5. **Vyčerpávací paprsek.** Cílový tvor si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 16. Když neuspěje, utrpí nekrotické zranění 36 (8k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

6. **Telekinetický paprsek.** Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 16, jinak s ním zřící pohně až 6 sáhů libovolným směrem. Je zadřený telekinetickým stiskem paprsku do začátku příštího tahu zřícího, nebo dokud se zřící nestane neschopným.

Je-li cílem předmět vážící až 300 liber, který nikdo nedrží ani nenesne, je s ním pohnuto až o 6 sáhů libovolným směrem. Zřící může pomocí tohoto paprsku i jemně manipulovat s předměty, například s jednoduchou pomůckou nebo otevřít dveře či nádobu.

7. **Uspávací paprsek.** Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 17, 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 nikak neúčinkuje na nemrtvé a výtvory.

8. **Zkameňující paprsek.** Cílový tvor si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 16. Když tvor neuspěje, začne kamenět a je zadřený. Na konci svého příštího tahu musí záchranný hod zopakovat. Při úspěchu účinek skončí. Když tvor neuspěje, zkamení, dokud není osvobozen pomocí kouzla *mocné navrácení* nebo jiné magie.

9. **Rozkladný paprsek.** Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 16, jinak utrpí silové zranění 45 (10k8). Sníží-li toto zranění životy tvora na 0, jeho tělo se rozpadne na hromádku jemného šedého prachu.

Je-li cílem Velký či menší nemagický předmět nebo výtvor z magické síly, rozloží se bez záchranného hodu. Je-li cílem Obrovský či větší předmět nebo výtvor z magické síly, tento paprsek z něj rozloží krychli o straně 2 sáhy.

10. **Smrtící paprsek.** Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 16, jinak utrpí nekrotické zranění 55 (10k10). Sníží-li paprsek životy cíle na 0, cíl zemře.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Zřící může provést 3 legendární akce, přičemž použije níže uvedenou možnost Oční paprsek. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora. Zřící si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Oční paprsek.** Zřící použije jeden náhodný oční paprsek.



„Z TEMNÉ TRHLINY VE STROPĚ SESTOUPIL SHLUK DROBNÝCH SVĚTÝLEK. VRHAL DĚSIVÉ SVĚTOU NA VELKOU, NEPŘATELSKOU LEBKU, KTERÁ VISELA POD NIMI.“  
— Z DENÍKU JASTUSE DUTOBRKA NA JEHO VYPRAVĚ DO PODHORY

## MRTVOLNÝ TYRAN

Velká zrůda, zákonné зло

Obranné číslo 19 (přirozená zbroj)

Životy 180 (19k10 + 76)

Rychlosť 0 sáhů, létání 4 sáhy (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	14 (+2)	18 (+4)	19 (+4)	15 (+2)	19 (+4)

Záchranné hody Sil +5, Odl +7, Int +9, Mdr +7, Cha +9

Dovednosti Vnímání +12

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům ležící, otrávený, paralyzovaný, únava, zkamenělý, zmámený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 22

Jazyky hlubinština, temnobecná řeč

Nebezpečnost 14 (11 500 ZK)

**Kužel negativní energie.** Středové oko mrtvolného tyra na vysílá neviditelnou, magickou negativní energii v kuželu 30 sáhů. Na začátku každého svého tahu se tyran rozhodne, jakým směrem chce kužel směrovat a jestli je kužel aktivní.

Tvorové v této oblasti si nemohou obnovit životy. Každý humanoid, který v ní zemře, se stane zombík pod tyranovou kontrolou. Mrtvý humanoid si ponechá své místo v iniciativě a ožije na začátku svého příštího tahu, pokud jeho tělo nebylo zcela zničeno.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 14 (4k6).

**Oční paprsky.** Mrtvolný tyran vystřelí tři náhodné magické oční paprsky (při stejném výsledku hoď znova) a zvolí jeden až tři cíle, které vidí do 24 sáhů od něj.

1. **Okouzlující paprsek.** Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 17, jinak ho tyran zmární na 1 hodinu, nebo dokud ho tyran nezraní.

2. **Paralyzující paprsek.** Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 17, jinak bude paralyzovaný 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

3. **Strašidelný paprsek.** Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 17, jinak se vystraší na 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

4. **Zpomalovací paprsek.** Cílový tvor si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 17. 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. **Vyčerpávací paprsek.** Cílový tvor si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 17. Když neuspěje, utrpí nekrotické zranění 36 (8k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

6. **Telekinetický paprsek.** Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 17, jinak s ním tyran pohně až 6 sáhů libovolným směrem. Cíl je zadržený telekinetickým stiskem paprsku do začátku příštího tahu tyra, nebo dokud se tyran 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. Tyran může pomocí tohoto paprsku i jemně manipulovat s předměty, například s jednoduchou pomůckou nebo otevřít dveře či nádobu.

7. **Uspávací paprsek.** Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 17, 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 nikak neúčinkuje na nemrtvé a výtvory.

8. **Zkameňující paprsek.** Cílový tvor si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 17. Když tvor neuspěje, začne kamenět a je zadržený. Na konci svého příštího tahu musí záchranný hod zopakovat. Při úspěchu účinek skončí. Když tvor neuspěje, zkamení, dokud není osvobozen pomocí kouzla *mocné navrácení* nebo jiné magie.

9. **Rozkladný paprsek.** Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 17, jinak utrpí silové zranění 45 (10k8). Sníží-li toto zranění životy tvora na 0, jeho tělo se rozpadne na hromádku jemného šedého prachu. Je-li cílem Velký či menší nemagický předmět nebo výtvor z magické síly, rozloží se bez záchranného hodu. Je-li cílem Obrovský či větší předmět nebo výtvor z magické síly, tento paprsek z něj rozloží krychli o straně 2 sáhy.

10. **Smrtící paprsek.** Cílový tvor musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 17, jinak utrpí nekrotické zranění 55 (10k10). Sníží-li paprsek životy cíle na 0, cíl zemře.

### LEGENDÁRNÍ AKCE

Mrtvolný tyran může provést 3 legendární akce, přičemž použije níže uvedenou možnost Oční paprsek. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora. Tyran si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

**Oční paprsek.** Mrtvolný tyran použije jeden náhodný oční paprsek.



## DOHLÍŽEC

Dohlížeč je nižší nemrtvý přivolaný z jiné sféry existence magickým rituálem, jehož suroviny zahrnují čtyři oční stopky zřícího, které magie rituálu spotřebuje. Dohlížeč má čtyři oční stopky, dvě na každé straně jeho čtyři stopy velkého těla s širokým okem uprostřed.

**Magičtí strážci.** Přivolaný dohlížeč střeží místo nebo poklad dle volby jeho přivolávače 101 let. Nic komu kromě svého přivolávače neumožní vstup do oblasti nebo přístup k předmětu, pokud mu přivolávač nenařídí jinak. Pokud je předmět odcizen nebo se zničí před uplynutím oněch let, přivolaný dohlížeč zmizí. Jinak své místo nikdy neopouští.

**Záblesky šílenství.** I když dohlížeč umí mluvit, komunikuje hlavně pomocí telepatie. Zatímco je na stráži, je zdvořilý a otevřeně mluví o svých příkazech a přivolávači. Ale dokonce i krátký rozhovor s dohlížečem stačí k tomu, aby odhalil výstřednosti v jeho osobnosti způsobené roky izolace. Může si vymyslet imaginární nepřátele, mluvit o sobě ve třetí osobě či se pokoušet napodobovat hlas svého přivolávače.

Podobně jako každý zřící se dohlížeč pokládá za ztělesnění svého druhu a horlivě nenávidí ostatní dohlížeče. Jestliže se potkají dva dohlížeči, téměř vždy bojují na smrt.

**Zbavení služby.** Když dohlížeč splní svou službu, je jí zbaven a může si dělat, co chce. Mnozí se usazují v místech, která dříve střežili, zejména pokud jejich přivolávači zemřeli. Když dohlížeč ztratí svůj účel, záblesky šílenství, které se občas projevovaly v průběhu sloužení, se rozbujuí.

## DOHLÍŽEC

Střední zrůda, zákonně neutrální

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 39 (6k8 + 12)

Rychlosť 0 sáhů, létání 6 sáhů (vznášení se)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

**Dovednosti** Vnímání +6

**Imunity vůči stavům ležící**

**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 16

**Jazyky** hlubinština, temnobecná řeč, telepatie 24 sáhů

**Nebezpečnost** 3 (700 ZK)

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +1 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 2 (1k6 - 1).

**Oční paprsky.** Dohlížeč vystřelí až dva náhodné magické oční paprsky na jednoho nebo dva tvory, které vidí do 18 sáhů od něj. Každý paprsek může v jednom tahu použít jen jednou.

1. **Matoucí paprsek.** Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 12, jinak nemůže provádět reakce do konce svého příštího tahu. Ve svém tahu se cíl nemůže

pohnout a jako svou akci zaútočí na blízko nebo na dálku na náhodně vybraný cíl v dosahu (dostřelu). Nemůže-li cíl zaútočit, neudělá ve svém tahu nic.

2. **Paralyzující paprsek.** Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak bude paralyzovaný 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

3. **Strašidelný paprsek.** Cíl 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, s nevýhodou, pokud dohlížeče vidí, a při úspěchu pro něj účinek skončí.

4. **Zraňující paprsek.** Cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 13. Když neuspěje, utrpí nekrotické zranění 16 (3k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Stvoř jídlo a vodu.** Dohlížeč magicky stvoří dostatek jídla a vody, co mu vydrží na 24 hodin.

### REAKCE

**Odvárcení kouzla.** Pokud dohlížeč uspěje v záchranném hodu proti kouzlu, nebo ho mine útok kouzlem, může zvolit jiného tvora (včetně sesilatele), kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Kouzlo zacílí zvoleného tvora místo dohlížeče. Pokud si kouzlo vyžádalo záchranný hod, zvolený tvor si hodí na svou vlastní záchrannu. Pokud kouzlo bylo útok, hod na útok se hodí znova proti zvolenému tvorovi.

# DODATEK A: RŮZNÍ TVOROVÉ

Tento dodatek obsahuje statistiky nejrůznějších zvířat, hmyzu a ostatní drobotiny. Bloky statistik jsou řazeny abecedně podle názvu tvora.

## ČERNÝ MEDVĚD

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 11 (přirozená zbroj)

Životy 19 (3k8 + 6)

Rychlosť 8 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Bystrý čich.** Medvěd má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

## AKCE

**Vícenásobný útok.** Medvěd zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 7 (2k4 + 2).

## FÁZOVÝ PAVOUK

Velká obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 32 (5k10 + 5)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Dovednosti Nenápadnost +6

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Éterická procházka.** Jako bonusovou akci se pavouk může magicky přesunout z Materiální sféry do Éterické sféry, a naopak.

**Pavoučí šplh.** Pavouk umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

**Pavučinnochodec.** Pavouk ignoruje pohybová omezení, jež způsobují pavučiny.

## AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 7 (1k10 + 2) a cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 11. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 18 (4k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Sníží-li jed životy cíle na 0, je cíl stabilizovaný, ale otrávený na 1 hodinu, dokonce i po obnovení životů, a během otravy tímto způsobem je paralyzovaný.

**Fázový pavouk** má magickou schopnost fázovat do a z Éterické sféry. Vypadá to, jako by se vynořil odnokud a po útoku zase rychle zmizí. Jeho pohyb v Éterické sféře před příchodem zpět do Materiální sféry vypadá, jako by se uměl teleportovat.

## OSTATNÍ ZVÍŘATA

Kniha této velikosti nemůže pojmut statistiky pro každé zvíře obývající herní svět D&D. Ale snadno můžeš použít blok statistik určitého zvířete, jako by šlo o jiné zvíře.

Například pro jaguára můžeš použít statistiky pantera, pro bizona statistiky obří kozy a pro sokola statistiky jestřába.

## HAD ŠKRTIČ

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 13 (2k10 + 2)

Rychlosť 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Smysly mimozrakové vnímání 2 sáhy, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

**Škrcení.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Drtivé zranění 6 (1k8 + 2) a cíl je uchváceňý (SO úniku je 14). Dokud toto uchvácení neskončí, tvor je zadržený a had nemůže škrtit jiný cíl.

## HEJNO KRKAVCŮ

Střední hejno Drobných zvířat, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 24 (7k8 – 7)

Rychlosť 2 sáhy, létání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá, sečná

Imunity vůči stavům ležící, ochromené, paralyzované, uchvácené, vystrašené, zadržené, zkamenělé, zmámené

Smysly mimozrakové vnímání 2 sáhy, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Hejno.** Hejno může obývat místo jiného tvora a naopak a může se pohnout skrz otvor, který je dostatečně velký pro Drobného hada. Hejno si nemůže obnovit životy ani získat dočasné životy.

### AKCE

**Kousání.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 0 sáhů, jeden tvor na místě hejna. Zásah: Bodné zranění 7 (2k6), nebo bodné zranění 3 (1k6), pokud hejno má už jen polovinu životů či méně. Cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 10. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 14 (4k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## HEJNO KRKAVCŮ

Střední hejno Drobných zvířat, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 24 (7k8 – 7)

Rychlosť 2 sáhy, létání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Dovednosti Vnímání +5

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá, sečná

Imunity vůči stavům ležící, ochromené, paralyzované, uchvácené, vystrašené, zadržené, zkamenělé, zmámené

Smysly pasivní Vnímání 15

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Hejno.** Hejno může obývat místo jiného tvora a naopak a může se pohnout skrz otvor, který je dostatečně velký pro Drobného krkavce. Hejno si nemůže obnovit životy ani získat dočasné životy.

### AKCE

**Zobáky.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 0 sáhů, jeden cíl na místě hejna. Zásah: Bodné zranění 7 (2k6), nebo bodné zranění 3 (1k6), pokud hejno má už jen polovinu životů či méně.

## HEJNO KRYS

Střední hejno Drobných zvířat, bez přesvědčení

Obranné číslo 10

Životy 24 (7k8 – 7)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá, sečná

Imunity vůči stavům ležící, ochromené, paralyzované, uchvácené, vystrašené, zadržené, zkamenělé, zmámené

Smysly vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Bystrý čich.** Hejno má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

**Hejno.** Hejno může obývat místo jiného tvora a naopak a může se pohnout skrz otvor, který je dostatečně velký pro

### POVAHA HEJN

Zde uvedená hejna (a roje) nejsou obyčejné vlídné shluky tvorů. Utvořily se v důsledku nějakého zlověstného nebo škodlivého lvalu. Upír umí přivolat hejna netopýrů a krys z temných zákoutí noci, zatímco pouhá přítomnost vznešené mumie může způsobit, že z děr zanesených pískem v její hrobce se vyrojí skarabeové. Ježibaba může mít schopnost obrátit proti nepřátelům hejna krkavců, zatímco ohavný yuan-ti může mít u sebe plazící se hejna jedovatých hadů. Dokonce ani druidové nemohou zmámit tato hejna a roje. Jejich agresivita je krajně nepřirozená.



Drobnou krysou. Hejno si nemůže obnovit životy ani získat dočasné životy.

### AKCE

**Kousání.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 0 sáhů, jeden cíl na místě hejna. **Zásah:** Bodné zranění 7 (2k6), nebo bodné zranění 3 (1k6), pokud hejno má už jen polovinu životů či méně.

## HEJNO NETOPÝRŮ

Střední hejno Drobných zvířat, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 22 (5k8)

Rychlosť 0 sáhů, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
5 (-3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá, sečná

**Imunity vůči stavům** ležící, ochromené, paralyzované, uchvácené, vystrašené, zadržené, zkamenělé, zmámené

**Smysly** mimozrakové vnímání 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Echolokace.** Když je hejno hluché, nemůže používat své mimozrakové vnímání.

**Bystrý sluch.** Hejno má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch.

**Hejno.** Hejno může obývat místo jiného tvora a naopak a může se pohnout skrz otvor, který je dostatečně velký pro Drobného netopýra. Hejno si nemůže obnovit životy ani získat dočasné životy.

### AKCE

**Kousání.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 0 sáhů, jeden tvor na místě hejna. **Zásah:** Bodné zranění 5 (2k4), nebo bodné zranění 2 (1k4), pokud hejno má už jen polovinu životů či méně.

## HEJNO PIRAŇ

Střední hejno Drobných zvířat, bez přesvědčení

Obranné číslo 13

Životy 28 (8k8 – 8)

Rychlosť 0 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá, sečná

**Imunity vůči stavům** ležící, ochromené, paralyzované, uchvácené, vystrašené, zadržené, zkamenělé, zmámené

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 8

Jazyky —

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Krvavé šílenství.** Hejno má výhodu k hodům na blízko proti jakémukoli tvorovi, který nemá všechny životy.

**Hejno.** Hejno může obývat místo jiného tvora a naopak a může se pohnout skrz otvor, který je dostatečně velký pro

Drobnou piraňu. Hejno si nemůže obnovit životy ani získat dočasné životy.

**Vodní dech.** Hejno může dýchat jen pod vodou.

### AKCE

**Kousání.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 0 sáhů, jeden tvor na místě hejna. **Zásah:** Bodné zranění 14 (4k6), nebo bodné zranění 7 (2k6), pokud hejno má už jen polovinu životů či méně.

## HNĚDÝ MEDVĚD

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 11 (přirozená zbroj)

Životy 34 (4k10 + 12)

Rychlosť 8 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Bystrý čich.** Medvěd má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Medvěd zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 8 (1k8 + 4).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 11 (2k6 + 4).



## HYENA

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 11

Životy 5 (1k8 + 1)

Rychlosť 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Dovednosti Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Taktika smečky.** Hyena má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden hyenin spojenec, jenž není neschopný.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 1 a cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 10. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 5 (2k4), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## CHOBOTNICE

Malé zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 3 (1k6)

Rychlosť 1 sáh, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Dovednosti Vnímání +2, Nenápadnost +4

Smysly vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky —

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Zadržení dechu.** Mimo vodu může chobotnice zadržet dech na 30 minut.

**Podvodní maskování.** Chobotnice má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání pod vodou.

**Vodní dech.** Chobotnice může dýchat jen pod vodou.

### AKCE

**Chapadla.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 1 a cíl je uchvácený (SO úniku je 10). Dokud toto uchvácení neskončí, chobotnice nemůže použít svá chapadla na jiný cíl.

**Inkoustový oblak (obnovení po krátkém či důkladném odpocinku).** Je-li chobotnice pod vodou, inkoustový oblak o poloměru 1 sáh se rozprostře všude kolemní. Oblast je hustě zahalená na 1 minutu, i když významný proud může inkoust rozptýlit. Po vypuštění inkoustu může chobotnice použít akci Sprint jako bonusovou akci.

## JEDOVATÝ HAD

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 13

Životy 2 (1k4)

Rychlosť 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Smysly mimozrakové vnímání 2 sáhy, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 1/8 (10 ZK)

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 1 a cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 10. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 5 (2k4), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## JELEN

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 13

Životy 4 (1k8)

Rychlosť 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky —

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 2 (1k4).





JESTŘÁB

## JESTŘÁB

Drobné zvíře, bez přesvědčení

**Obranné číslo 13**

**Životy 1 (1k4 – 1)**

**Rychlosť 2 sáhy, létání 12 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

**Dovednosti** Vnímání +4

**Smysly** pasivní Vnímání 14

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 0 (10 ZK)

**Bystrý zrak.** Jestřáb má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o zrak.

### AKCE

**Pařaty.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 1.

## JEŠTĚRKA

Drobné zvíře, bez přesvědčení

**Obranné číslo 10**

**Životy 2 (1k4)**

**Rychlosť 4 sáhy, šplhání 4 sáhy**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

**Smysly** vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 9

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 0 (10 ZK)

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +0 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 1.

## JEZDECKÝ KŮŇ

Velké zvíře, bez přesvědčení

**Obranné číslo 10**

**Životy 13 (2k10 + 2)**

**Rychlosť 12 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

**Smysly** pasivní Vnímání 10

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 1/4 (50 ZK)

### AKCE

**Kopyta.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 8 (2k4 + 3).

## JEZEVEC

Drobné zvíře, bez přesvědčení

**Obranné číslo 10**

**Životy 3 (1k4 + 1)**

**Rychlosť 4 sáhy, hrabání 1 sáh**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
4 (-3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

**Smysly** vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 11

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 0 (10 ZK)

**Bystrý čich.** Jezevec má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 1.



## KANEC

*Střední zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 11** (přirozená zbroj)

**Životy 11** (2k8 + 2)

**Rychlosť 8** sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

**Smysly pasivní Vnímání 9**

**Jazyky** —

**Nebezpečnost 1/4** (50 ZK)

**Zteč.** Pokud se kanec pohně aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne klem, cíl utrpí dodatečné sečné zranění 3 (1k6). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 11, jinak je sražen k zemi.

**Neúprosnost (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).**

Pokud kanec utrpí zranění 7 či méně, které sníží jeho životy na 0, sníží se jeho životy místo toho na 1.

### AKCE

**Kly.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl.  
Zásah: Sečné zranění 4 (1k6 + 1).

## KOČKA

*Drobné zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 12**

**Životy 2** (1k4)

**Rychlosť 8** sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +3**

**Smysly pasivní Vnímání 13**

**Jazyky** —

**Nebezpečnost 0** (10 ZK)

**Bystrý čich.** Kočka má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

### AKCE

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +0 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 1.

## KOSATKA

*Obrovské zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 12** (přirozená zbroj)

**Životy 90** (12k12 + 12)

**Rychlosť 0** sáhů, plavání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Dovednosti Vnímání +3**

**Smysly mimožrakové vnímání 24** sáhů, pasivní Vnímání 13

**Jazyky** —

**Nebezpečnost 3** (700 ZK)

**Echolokace.** Když je kosatka hluchá, nemůže používat své mimožrakové vnímání.

**Zadržení dechu.** Kosatka umí zadržet dech na 30 minut.

**Bystrý sluch.** Kosatka má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 21 (5k6 + 4).

## KOZA

*Střední zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 10**

**Životy 4** (1k8)

**Rychlosť 8** sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

**Smysly pasivní Vnímání 10**

**Jazyky** —

**Nebezpečnost 0** (10 ZK)

**Zteč.** Pokud se koza pohně aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne nabráním na rohy, cíl utrpí dodatečné drtivé zranění 2 (1k4). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 10, jinak je sražen k zemi.

**Stabilita.** Koza má výhodu k záchranným hodům na Sílu a Obratnost proti účinkům, které by ji srazily k zemi.

### AKCE

**Nabráni na rohy.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 3 (1k4 + 1).

## KRAB

Drobné zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 11 (přirozená zbroj)

Životy 2 (1k4)

Rychlosť 4 sáhy, plavání 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Dovednosti Nenápadnost +2

Smysly mimožrakové vnímání 6 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky —

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Obojživelník.** Krab může dýchat vzduch a vodu.

### AKCE

**Klepeta.** Útok na blízko zbraní: +0 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 1.

## KRKAVEC

Drobné zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 1 (1k4 – 1)

Rychlosť 2 sáhy, létání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Dovednosti Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Napodobení.** Krkavec umí napodobit jednoduché zvuky, které někdy slyšel, například šeptání, pláč, nebo štěbetání. Tvor, který slyší napodobený zvuk, dokáže rozpoznat, že jde o napodobení, úspěšným ověřením Moudrosti (Vhledu) se SO 10.

### AKCE

**Zobák.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 1.

## KROKODÝL

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 19 (3k10 + 3)

Rychlosť 4 sáhy, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Dovednosti Nenápadnost +2

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Zadržení dechu.** Krokodýl umí zadržet dech na 15 minut.

## AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 7 (1k10 + 2) a cíl je uchvácený (SO úniku je 12)

## KRVOSTŘÁB

Malé zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 7 (2k6)

Rychlosť 2 sáhy, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Dovednosti Vnímání +4

Smysly pasivní Vnímání 14

Jazyky —

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

**Bystrý zrak.** Krvostřáb má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o zrak.

**Taktika hejna.** Krvostřáb má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden krvestřábův spojenec, jenž není neschopný.

### AKCE

**Zobák.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

**Krvostřáb** získal svůj název kvůli svým karmínovým křídlům a agresivní povaze. Nebojácně napadá téměř jakékoli zvíře, přičemž ho bodá svým dýkovitým zobákiem. Krvostřábové se houfují ve velkých množstvích a útočí na kořist jako hejno.

## KRYSA

Drobné zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 10

Životy 1 (1k4 – 1)

Rychlosť 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
2 (-4)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Smysly vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Bystrý čich.** Krysa má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +0 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 1.

## LASIČKA

*Drobné zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 13**

**Životy 1 (1k4 – 1)**

**Rychlosť 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

**Dovednosti** Nenápadnosť +5, Vnímánie +3

**Smysly** pasívne Vnímánie 13

**Jazyky** —

**Nebezpečnosť 0 (10 ZK)**

**Bystrý sluch a čich.** Lasička má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo čich.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 1.

## LEDNÍ MEDVĚD

*Velké zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)**

**Životy 42 (5k10 + 15)**

**Rychlosť 8 sáhů, plavání 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

**Dovednosti** Vnímání +3

**Smysly** pasívne Vnímání 13

**Jazyky** —

**Nebezpečnosť 2 (450 ZK)**

**Bystrý čich.** Medvěd má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Medvěd zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 9 (1k8 + 5).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 12 (2k6 + 5).

### VARIANTA: JESKYNNÍ MEDVĚD

Někteří medvědi se přizpůsobili životu podzemí. Živí se podzemními lišejníky a slepými rybami. Tito mrzutí behmoti, známí jako jeskynní medvědi, mají hrubou, tmavou srst a vidí ve tmě na 12 sáhů. Jinak mají stejné statistiky jako lední medvěd.

## LÉTAJÍCÍ HAD

*Drobné zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 14**

**Životy 5 (2k4)**

**Rychlosť 6 sáhů, létání 12 sáhů, plavání 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
4 (-3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

**Smysly** mimožrakové vnímání 2 sáhy, pasívne Vnímání 11

**Jazyky** —

**Nebezpečnosť 1/8 (25 ZK)**

**Oblet.** Had nevyvolává příležitostný útok, když odletí z dosahu nepřitele.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 1 plus jedové zranění 7 (3k4).

**Létající had** je světle zbarvený, okřídlený had, který se nachází v odlehlych džunglích. Domorodci a kultisté si létající hady někdy ochočují, aby jim sloužili jako poslouchači, kteří doručují svítky omotané v jejich smyčkách.

## LEV

*Velké zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 12**

**Životy 26 (4k10 + 4)**

**Rychlosť 10 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

**Dovednosti** Nenápadnosť +6, Vnímání +3

**Smysly** pasívne Vnímání 13

**Jazyky** —

**Nebezpečnosť 1 (200 ZK)**

**Bystrý čich.** Lev má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

**Taktika smečky.** Lev má výhodu k hodům na útok proti tvořovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden lvův spojenec, jenž není neschopný.

**Strhnutí.** Pohne-li se lev aspoň 4 sáhy přímo k cíli a pak ho zasáhne drápy ve stejném tahu, cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 13, jinak je sražen k zemi. Je-li cíl sražen k zemi, lev na něj může jednou zaútočit kousnutím jako bonusovou akci.

**Skok s rozběhem.** S rozběhem 2 sáhy může lev skočit do dálky až 5 sáhů.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k8 + 3).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k6 + 3).

## LIDOOP

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 19 (3k8 + 6)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Atletika +5, Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Lidoop zaútočí dvakrát pěstí.

**Pěst.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 6 (1k6 + 3).

**Balvan.** Útok na dálku zbraní: +5 k zásahu, dostrel 5/10 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 6 (1k6 + 3).

## LÍTÝ VLK

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 37 (5k10 + 10)

Rychlosť 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Bystrý sluch a čich.** Vlk má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo čich.

**Taktika smečky.** Vlk má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden vlkův spojenec, jenž není neschopný.

### 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.

## LOS

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 10

Životy 13 (2k10 + 2)

Rychlosť 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Zteč.** Pokud se los pohne aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne nabráním na rohy, cíl utrpí dodatečné zranění 7 (2k6). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 13, jinak je sražen k zemi.

### AKCE

**Nabrání na rohy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 6 (1k6 + 3).

**Kopyla.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden ležící tvor. Zásah: Drtivé zranění 8 (2k4 + 3).

## LOVECKÝ ŽRALOK

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 45 (6k10 + 12)

Rychlosť 0 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Dovednosti Vnímání +2

Smysly mimozrakové vnímání 6 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky —

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Krvavé šílenství.** Žralok má výhodu k hodům na útok na blízko proti jakémukoli tvorovi, který nemá všechny životy.

**Vodní dech.** Žralok může dýchat jen pod vodou.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 13 (2k8 + 4).

**Lovecký žralok** je menší než obří žralok, ale větší a divočejší než útesový žralok. Loví v hlubokých vodách a obvykle loví sám, ale jedna oblast může být lovištěm více žraloků. Plně dospělý žralok je dlouhý 3 až 4 sáhy.

## MAMUT

Obrovské zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 126 (11k12 + 55)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
24 (+7)	9 (-1)	21 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

**Zadupávací zteč.** Pohne-li se mamut aspoň 4 sáhy přímo k cíli a pak ho zasáhne nabodnutím na rohyna rohy ve stejném tahu, cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 18, jinak je sražen k zemi. Je-li cíl sražen k zemi, mamut na něj může jednou zaútočit dupnutím jako bonusovou akci.

### AKCE

**Nabodnutí na rohy.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 25 (4k8 + 7).

**Dupnutí.** Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden ležící tvor. **Zásah:** Drtivé zranění 29 (4k10 + 7).

**Mamut** je tvor podobný slonovi s hustou srstí a dlouhými kly. Mamuti jsou zavalitější a divočejší než normální sloni. Obývají širokou škálu podnebí, od subarktických po subtropické.

## MASTIF

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 5 (1k8 + 1)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

**Bystrý sluch a čich.** Mastif má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo čich.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 4 (1k6 + 1). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 11, jinak je sražen k zemi.

**Mastifové** jsou impozantní ohaři, kterých si humanoidi cení pro jejich věrnost a bystré smysly. Mastifové se dají vycvičit jako hlídací psi, lovečtí psi a váleční psi. Hobiti a ostatní Malí humanoidi na nich jezdí jako na jezdeckých zvířatech.

## MIHOTAVÝ PES

Střední výška, zákonně dobrý

Obranné číslo 13

Životy 22 (4k8 + 4)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Dovednosti Nenápadnost +5, Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky řeč mihotavých psů, rozumí Sylvánštině, ale neumí jí mluvit

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Bystrý sluch a čich.** Pes má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo čich.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 4 (1k6 + 1).

**Teleport (obnovení 4 – 6).** Pes se magicky teleportuje, spolu se svým vybavením, které má na sobě, až 8 sáhů na volné místo, které vidí. Před nebo po teleportování může pes zaútočit jednou kousnutím.

**Mihotavý pes** získal svůj název díky své schopnosti v mžiku se vypařit nebo zjevit. Tento talent využívají ke svým útokům, nebo aby se vyhnuli zranění. Mihotaví psi v sobě chovají dlouhotrvající nenávist ke klamopardům a útočí na ně od pohledu.

MIHOTAVÝ PES

## MOŘSKÝ KONÍK

Drobné zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 11

Životy 1 (1k4 – 1)

Rychlosť 0 sáhů, plavání 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
1 (-5)	12 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-5)

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Vodní dech.** Mořský koník může dýchat jen pod vodou.

## MULA

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 10

Životy 11 (2k8 + 2)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

**Tažné zvíře.** Mula se považuje za Velké zvíře pro potřeby určování nosnosti.

**Stabilita.** Mula má výhodu k záchranným hodům na Sílu a Obratnost proti účinkům, které by ji srazily k zemi.

### AKCE

**Kopyta.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k4 + 2).

## NETOPÝR

Drobné zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 1 (1k4 – 1)

Rychlosť 1 sáh, létání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+)	4 (-3)

Smysly mimožrakové vnímání 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky —

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Echolokace.** Když je netopýr hluchý, nemůže používat své mimožrakové vnímání.

**Bystrý sluch.** Netopýr má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +0 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 1.



MASTIF

## NOSOROŽEC

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 11 (přirozená zbroj)

Životy 45 (6k10 + 12)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
21 (+5)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky —

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Zteč.** Pokud se nosorožec pohně aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne nabráním na roh, cíl utrpí dodatečné drtivé zranění 9 (2k8). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 15, jinak je sražen k zemi.

### AKCE

**Nabrání na roh.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 14 (2k8 + 5).

## OBŘÍ BROUK OHNIVEC

Malé zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 4 (1k6 + 1)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Smysly mimožrakové vnímání 6 sáhů, pasivní Vnímání 8

Jazyky —

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Svícení.** Brouk osvítí jasným světlem okruh o poloměru 2 sáhy a slabým světlem další 2 sáhy.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +1 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 2 (1k6 - 1).

**Obří brouk ohnivec** je noční tvor, jehož název je odvozen od dvojice zářících žláz, které vydávají světlo. Těchto tvorů si cení horníci a dobrodruzi, neboť žlázy obřích brouků ohnivců vydávají světlo ještě 1k6 dnů po ohnivcově smrti. Obří brouci ohnivci se nejčastěji nachází v podzemí a temných hvozdech.

## OBŘÍ HAD ŠKRTIČ

Obrovské zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 60 (8k12 + 8)

Rychlosť 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Dovednosti Vnímání +2

Smysly mimožrakové vnímání 2 sáhy, pasivní Vnímání 12

Jazyky —

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden tvor. **Zásah:** Bodné zranění 11 (2k6 + 4).

**Škrcení.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. **Zásah:** Drtivé zranění 13 (2k8 + 4) a cíl je uchváceň (SO úniku je 16). Dokud toto uchvácení neskončí, tvor je zadržený a had nemůže škrtit jiný cíl.

## OBŘÍ HYENA

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 45 (6k10 + 12)

Rychlosť 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Běsnění.** Když hyena 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: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 10 (2k6 + 3).



OBŘÍ BROUK OHNIVEC

## OBŘÍ CHOBOTNICE

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 11

Životy 52 (8k10 + 8)

Rychlosť 2 sáhy, plavání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Dovednosti Nenápadnost +5, Vnímání +4

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky —

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Zadržení dechu.** Mimo vodu může chobotnice zadržet dech na 1 hodinu.

**Podvodní maskování.** Chobotnice má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání pod vodou.

**Vodní dech.** Chobotnice může dýchat jen pod vodou.

### AKCE

**Chapadla.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 3 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 10 (2k6 + 3). Je-li cílem tvor, je uchvacený (SO úniku je 16). Dokud toto uchvacení neskončí, cíl je zadržený a chobotnice nemůže použít svá chapadla na jiný cíl.

**Inkoustový oblak (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Je-li chobotnice pod vodou, inkoustový oblak o poloměru 4 sáhy se rozprostře všude kolem ní. Oblast je hustě zahalená na 1 minutu, i když významný proud může inkoust rozptýlit. Po vypuštění inkoustu může chobotnice použít akci Sprint jako bonusovou akci.

## OBŘÍ JEDOVATÝ HAD

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 14

Životy 11 (2k8 + 2)

Rychlosť 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Dovednosti Vnímání +2

Smysly mimožrakové vnímání 2 sáhy, pasivní Vnímání 12

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k4 + 4) a cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 11. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 10 (3k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## OBŘÍ JEŠTĚRKA

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 19 (3k10 + 3)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Smysly vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2).

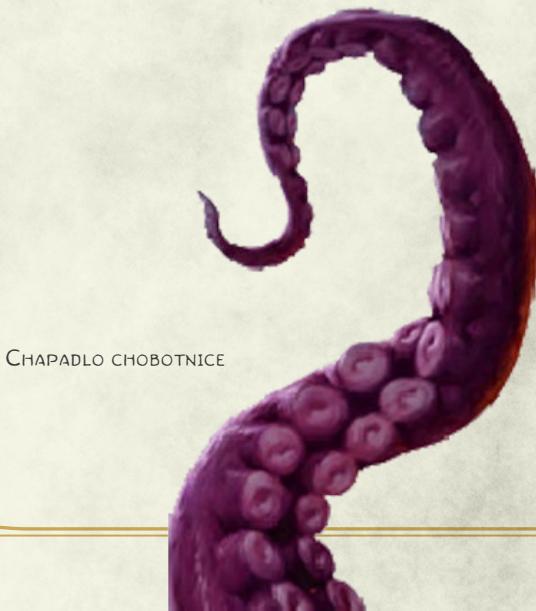
Na **obří ještěrce** se dá jezdit, nebo se dá používat jako tažné zvíře. Ještěrci je chovají také jako mazlíčky a drowové, duergaři a ostatní obyvatelé Temných říší využívají podzemní obří ještěrky jako jezdecká a nákladní zvířata.

### VARIANTA: RYSY OBŘÍ JEŠTĚRKY

Některé obří ještěrky mají i jeden či oba z následujících rysů.

**Zadržení dechu.** Ještěrka umí zadržet dech na 15 minut. (Ještěrka, která má tento rys, má také rychlosť plavání 6 sáhů.)

**Pavoučí šplh.** Ještěrka umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musela házet na ověření vlastnosti.



CHAPADLO CHOBOTNICE

## OBŘÍ JEZEVEC

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 10

Životy 13 (2k8 + 4)

Rychlosť 6 sáhů, hrabání 2 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Smysly vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Bystrý čich.** Jezevec má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Jezevec zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k6 + 1).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (2k4 + 1).

## OBŘÍ KANEC

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 42 (5k10 + 15)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	7 (-2)	5 (-3)

Smysly pasivní Vnímání 8

Jazyky —

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Zteč.** Pokud se kanec pohne aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne klem, cíl utrpí dodatečné sečné zranění 7 (2k6). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 13, jinak je sražen k zemi.

**Neúprosnost (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).** Pokud kanec utrpí zranění 10 či méně, které sníží jeho životy na 0, sníží se jeho životy místo toho na 1.

### AKCE

**Kly.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 10 (2k6 + 3).

## OBŘÍ KOZA

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 11 (přirozená zbroj)

Životy 19 (3k10 + 3)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky —

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Zteč.** Pokud se koza pohne aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne nabrániem na rohy, cíl utrpí dodatečné drtivé zranění 5 (2k4). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 13, jinak je sražen k zemi.

**Stabilita.** Koza má výhodu k záchranným hodům na Sílu a Obratnost proti účinkům, které by ji srazily k zemi.

### AKCE

**Nabráni na rohy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 8 (2k4 + 3).

## OBŘÍ KRAB

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 13 (3k8)

Rychlosť 6 sáhů, plavání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Dovednosti Nenápadnost +4

Smysly mimozrakové vnímání 6 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky —

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

**Obojživelník.** Krab může dýchat vzduch a vodu.

### AKCE

**Klepeta.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k6 + 1) a cíl je uchvacený (SO úniku je 11). Krab má dvě klepeta, z nichž každé může uchvacovat jen jeden cíl.

## OBŘÍ KROKODÝL

Obrovské zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 85 (9k12 + 27)

Rychlosť 6 sáhů, plavání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Dovednosti Nenápadnost +5

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Zadržení dechu.** Krokodýl umí zadržet dech na 30 minut.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Krokodýl zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou ocasem.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 21 (3k10 + 5) a cíl je uchvacený (SO úniku je 16). Dokud toto uchvacení neskončí, cíl je zadržený a krokodýl nemůže kousnout jiný cíl.

**Ocas.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl, kterého krokodýl neuchvacuje. **Zásah:** Drtivé zranění 14 (2k8 + 5). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 16, jinak je sražen k zemi.

## OBŘÍ KRYSA

Malé zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 7 (2k6)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

**Bystrý čich.** Krysa má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

**Taktika hejna.** Krysa má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden krysin spojenec, jenž není neschopný.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

## UPOZORNĚNÍ

Po městě byly spatřeny obří krysy. Každý, koho obří krysa kousne, nechť se dostaví do chrámu pro duchovní útěchu a na modlitbu.

Město tímto výnosem nabízí stříbrnák za každou obří krysu zabitou uvnitř městských hradeb. Pro získání odměny je nutné doručit důkaz kapitánovi městské hlídky v přístavních docích, a to v době mezi poledнем a setměním.

## VARIANTA: NAKAŽLIVÉ OBŘÍ KRYSY

Některé obří krysy jsou roznašeči ošklivých nemocí, které šíří kousnutím. Nakažlivá obří krysa má nebezpečnost 1/8 (25 ZK) a následující akci místo normálního útoku kousnutím.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 4 (1k4 + 2). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak se nakazí nemocí. Dokud se cíl z nemoci nevyléčí, může si obnovovat životy jen magickými prostředky a jeho maximum životů klesne o 3 (1k6) za každých 24 hodin. Klesne-li maximum životů cíle na 0 kvůli této nemoci, cíl zemře.

## OBŘÍ LASIČKA

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 13

Životy 9 (2k8)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Dovednosti Vnímání +3, Nenápadnost +5

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

**Bystrý sluch a čich.** Lasička má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo čich.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 5 (1k4 + 3).

## OBŘÍ LIDOOP

Obrovské zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 157 (15k12 + 60)

Rychlosť 8 sáhů, šplhání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Atletika +9, Vnímání +4

Smysly pasivní Vnímání 14

Jazyky —

Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Lidoop zaútočí dvakrát pěstí.

**Pěst.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 22 (3k10 + 6).

**Balvan.** Útok na dálku zbraní: +9 k zásahu, dostřel 10/20 sáhů, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 30 (7k6 + 6).

## OBŘÍ LOS

Obrovské zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 45 (5k12 + 10)

Rychlosť 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

Dovednosti Vnímání +4

Smysly pasivní Vnímání 14

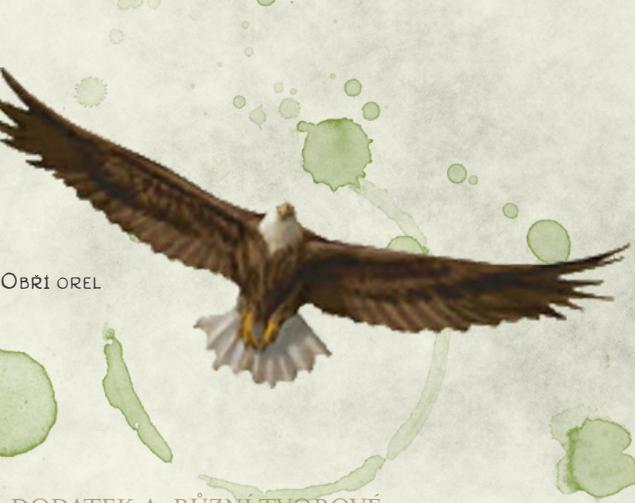
Jazyky řeč obřích losů, rozumí elfštině, obecné řeči a sylvánštině, ale neumí jimi mluvit

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Zteč.** Pokud se los pohne aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne nabráním na rohy, cíl utrpí dodatečné zranění 7 (2k6). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 14, jinak je sražen k zemi.

### AKCE

**Nabrání na rohy.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 11 (2k6 + 4).



DODATEK A: RŮZNÍ TVOROVÉ

**Kopyta.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden ležící tvor. Zásah: Drtivé zranění 22 (4k8 + 4).

Majestátní **obří los** je tak vzácný, že jeho výskyt se často považuje za předzvěst významné události, jako například narození krále. Legendy vypráví o bozích, kteří na sebe berou podobu obřích losů při návštěvě Materiální sféry. Mnoho kultur proto věří, že lov těchto tvorů vyvolává boží hněv.

## OBŘÍ MOŘSKÝ KONÍK

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 16 (3k10)

Rychlosť 0 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky —

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Zteč.** Pokud se mořský koník pohne aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne nabráním na rohy, cíl utrpí dodatečné drtivé zranění 7 (2k6). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 11, jinak je sražen.

**Vodní dech.** Mořský koník může dýchat jen pod vodou.

### AKCE

**Nabrání na rohy.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k6 + 1).

**Obří morští koníci** jsou, podobně jako jejich menší příbuzní, plaché, barevné ryby s protáhlými těly a zkroucenými ocasy. Vodní elfové z nich trénují jezdectví zvířata.

## OBŘÍ NETOPÝR

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 13

Životy 22 (4k10)

Rychlosť 2 sáhy, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Echolokace.** Když je netopýr hluchý, nemůže používat své mimozrakové vnímání.

**Bystrý sluch.** Netopýr má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírají o sluch.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

## OBŘÍ OREL

Velké zvíře, neutrální dobro

Obranné číslo 13

Životy 26 (4k10 + 4)

Rychlosť 2 sáhy, létání 16 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Dovednosti Vnímání +4

Smysly pasivní Vnímání 14

Jazyky řeč obřích orlů, rozumí auranštině a obecné řeči, ale neumí jimi mluvit

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Bystrý zrak.** Orel má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o zrak.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Orel zaútočí dvakrát: jednou zobákem a jednou pařáty.

**Zobák.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

**Pařáty.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 10 (2k6 + 3).

**Obří orel** je ušlechtilý tvor, který mluví svým vlastním jazykem a rozumí mluvené obecné řeči. Dospělý pář obřích orlů má ve svém hnizdě obvykle až čtyři vejce či mláďata (mláďata ber jako normální orly).

## OBŘÍ PAVOUK

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 26 (4k10 + 4)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Dovednosti Nenápadnost +7

Smysly mimozrakové vnímání 2 sáhy, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Pavoučí šplh.** Pavouk umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

**Vnímání pavučiny.** Když se pavouk dotýká pavučiny, zná přesné polohy všech tvarů, kteří se dotýkají stejné pavučiny.

**Pavučinnochodec.** Pavouk ignoruje pohybová omezení, jež způsobují pavučiny.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 7 (1k8 + 3) a cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 11. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 9 (2k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Sníží-li jed životy cíle na 0, je cíl stabilizovaný, ale otrávený na 1 hodinu, dokonce i po obnovení životů, a během otravy tímto způsobem je paralyzovaný.

**Pavučina (obnovení 5 – 6).** Útok na dálku zbraní: +5 k zásahu, dostřel 6/12 sáhů, jeden tvor. Zásah: Cíl je zadržený pavučinou. Jako akci si může zadržený cíl hodit na ověření Síly se SO 12 a při úspěchu pavučinu roztrhne. Na pavučinu se dá také zaútočit a dá se zničit (OČ 10; 5 žt; zranitelnost vůči ohnivému poškození; imunita vůči drtivému, jedovému a psychickému zranění).

**Obří pavouk** k lovení kořisti splétá složité pavučiny, nebo střílí lepkavá vlákna pavučiny ze svého břicha. Obří pavouci se nejběžněji vyskytují v podzemí, kde si dělají svá doupata na stropech nebo v tmavých, pavučinami vyplněných trhlinách. Taková doupata jsou často vyzdobena pavučinovými kokony, v nichž jsou předešlé oběti.



OBŘÍ PAVOUK

DODATEK A: RŮZNÍ VOROVÉ

## OBŘÍ ROPUCHA

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 11

Životy 39 (6k10 + 6)

Rychlosť 4 sáhy, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Smysly vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Obojživelník.** Ropucha může dýchat vzduch a vodu.

**Skok z místa.** Ropušin skok do délky je až 4 sáhy a její skok do výšky je až 2 sáhy, s rozbehlem nebo bez.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 7 (1k10 + 2) plus jedové zranění 5 (1k10) a cíl je uchvácený (SO úniku je 13). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený a ropucha nemůže kousnout jiný cíl.

**Spolknutí.** Ropucha zaútočí jednou kousnutím proti Střednímu či menšímu cíli, který uchvacuje. Pokud útok zasáhne, ropucha cíl spolkne a uchvácení skončí. Spolknutý cíl je slepý a zadržený, má úplný kryt proti útokům a ostatním účinkům vně ropuchy a na začátku každého tahu ropuchy utrpí kyselinové zranění 10 (3k6). Ropucha může mít spolknutého jen jednoho tvora najednou.

Pokud ropucha zemře, spolknutý tvor jí přestane být zadržený a může uniknout z mrtvoly použitím 1 sáhu pohybu, přičemž ropuchu opustí vleže.

## OBŘÍ SLÍDÁK

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 13

Životy 11 (2k8 + 2)

Rychlosť 8 sáhů, šplhání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Dovednosti Nenápadnost +7, Vnímání +3

Smysly mimožrakové vnímání 2 sáhy, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Pavoučí šplh.** Pavouk umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

**Vnímání pavučiny.** Když se pavouk dotýká pavučiny, zná přesné polohy všech tvarů, kteří se dotýkají stejně pavučiny.

**Pavučinnochodec.** Pavouk ignoruje pohybová omezení, jež způsobují pavučiny.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. **Zásah:** Bodné zranění 4 (1k6 + 1) a cíl si musí hodit

záchranný hod na Odolnost se SO 11. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 7 (2k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Sníží-li jed životy cíle na 0, je cíl stabilizovaný, ale otrávený na 1 hodinu, dokonce i po obnovení životů, a během otravy tímto způsobem je paralyzovaný.

**Obří slídák** je o něco menší než obří pavouk. Loví na otevřeném prostoru, nebo se skrývá v noře či štěrbině, nebo ve skryté dutině pod sutí.

## OBŘÍ SOVA

Velké zvíře, neutrální

Obranné číslo 12

Životy 19 (3k10 + 3)

Rychlosť 1 sáh, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +5

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky řeč obřích sov, rozumí elfštině, obecné řeči a sylvánštině, ale neumí jimi mluvit

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Oblet.** Sova nevyvolává příležitostní útok, když odletí z dosahu nepřítele.

**Bystrý sluch a zrak.** Sova má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo zrak.

### AKCE

**Pařáty.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 8 (2k6 + 1).

**Obří sovy** se často přátelí s výlami a lesními tvory a jsou ochránkyněmi jejich lesních říší.

## OBŘÍ STONOŽKA

Malé zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 4 (1k6 + 1)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Smysly mimožrakové vnímání 6 sáhů, pasivní Vnímání 8

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. **Zásah:** Bodné zranění 4 (1k4 + 2) a cíl musí uspat v záchranném hodu na Odolnost se SO 11, jinak utrpí jedové zranění 10 (3k6). Sníží-li jed životy cíle na 0, je cíl stabilizovaný, ale otrávený na 1 hodinu, dokonce i po obnovení životů, a během otravy tímto způsobem je paralyzovaný.

## OBŘÍ SUP

*Velké zvíře, neutrální zlo*

**Obranné číslo 10**

**Životy 22 (3k10 + 6)**

**Rychlosť 2 sáhy, létání 12 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

**Dovednosti** Vnímání +3

**Smysly** pasivní Vnímání 13

**Jazyky** rozumí obecné řeči, ale neumí mluvit

**Nebezpečnost** 1 (200 ZK)

**Bystrý zrak a čich.** Sup má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o zrak nebo čich.

**Taktika hejna.** Sup má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden supův spolek, jenž není neschopný.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Sup zaútočí dvakrát: jednou zobákem a jednou pařaty.

**Zobák.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (2k4 + 2).

**Pařaty.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 9 (2k6 + 2).

**Obří sup** má pokročilou inteligenci a zlovolné sklonky. Na rozdíl od svého menšího příbuzného bude útočit na zraněného tvora, aby uspěl jeho konec. Říká se, že obří supi navštěvovali žíznícího, hladovějícího tvora několik dní, aby si užívali jeho utrpení.

## OBŘÍ ŠKORPION

*Velké zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)**

**Životy 52 (7k10 + 14)**

**Rychlosť 8 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

**Smysly** mimozrakové vnímání 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 3 (700 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Škorpion zaútočí třikrát: dvakrát drápy a jednou ostnem.

**Klepeta.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 6 (1k8 + 2) a cíl je uchvácený (SO úniku je 12). Škorpion má dvě klepety, z nichž každé může uchvacovat jen jeden cíl.

**Osten.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 7 (1k10 + 2) a cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 12. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 22 (4k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

## OBŘÍ VOSA

*Střední zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 12**

**Životy 13 (3k8)**

**Rychlosť 2 sáhy, létání 10 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

**Smysly** pasivní Vnímání 10

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 1/2 (100 ZK)

### AKCE

**Žihadlo.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2) a cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 11. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 10 (3k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Sníží-li jed životy cíle na 0, je cíl stabilizovaný, ale otrávený na 1 hodinu, dokonce i po obnovení životů, a během otravy tímto způsobem je paralyzovaný.

## OBŘÍ ŽÁBA

*Střední zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 11**

**Životy 18 (4k8)**

**Rychlosť 6 sáhů, plavání 6 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

**Dovednosti** Nenápadnost +3, Vnímání +2

**Smysly** vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 12

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 1/4 (50 ZK)

**Obojživelník.** Žába může dýchat vzduch a vodu.

**Skok z místa.** Žábin skok do dálky je až 4 sáhy a její skok do výšky je až 2 sáhy, s rozbehem nebo bez.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k6 + 1) a cíl je uchvácený (SO úniku je 11). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený a žába nemůže kousnout jiný cíl.

**Spolknutí.** Žába zaútočí jednou kousnutím proti Malému či menšímu cíli, který uchvacuje. Pokud útok zasáhne, ropucha cíl spolkne a uchvácení skončí. Spolknutý cíl je slepý a zadržený, má úplný kryt proti útokům a ostatním účinkům vně žáby a na začátku každého tahu žáby utrpí kyselinové zranění 5 (2k4). Žába může mít najednou spolknutý jen jeden cíl.

Pokud žába zemře, spolknutý tvor jí přestane být zadržený a může uniknout z mrtvoly použitím 1 sáhu pohybu, přičemž žábu opustí vleže.

## OBŘÍ ŽRALOK

Obrovské zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 126 (11k12 + 55)

Rychlosť 0 sáhů, plavání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (-5)	10 (+0)	5 (-3)

Dovednosti Vnímání +3

Smysly mimožrakové vnímání 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Krvavé šílenství.** Žralok má výhodu k hodům na útok na blízko proti jakémukoli tvorovi, který nemá všechny životy.

**Vodní dech.** Žralok může dýchat jen pod vodou.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 22 (3k10 + 6).

**Obří žralok** je 6 sáhů dlouhý a normálně se nachází v hlubokých oceánech. Je naprostě nebojácný a žíví se vším, co mu přijde do cesty, včetně velryb a lodí.

## OREL

Malé zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 3 (1k6)

Rychlosť 2 sáhy, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Dovednosti Vnímání +4

Smysly pasivní Vnímání 14

Jazyky —

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Bystrý zrak.** Orel má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o zrak.

### AKCE

**Pařáty.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 4 (1k4 + 2).

## PANTER

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 13 (3k8)

Rychlosť 10 sáhů, šplhání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Dovednosti Nenápadnost +6, Vnímání +4

Smysly pasivní Vnímání 14

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Bystrý čich.** Panter má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

**Strhnutí.** Pohne-li se panter 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, panter na něj může jednou zaútočit kousnutím jako bonusovou akci.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 4 (1k4 + 2).

## PAVIÁN

Malé zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 3 (1k6)

Rychlosť 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky —

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Taktika tlupy.** Pavián má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden paviánův spojenec, jenž není neschopný.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +1 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 1 (1k4 - 1).

## PAVOUK

Drobné zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 1 (1k4 – 1)

Rychlosť 4 sáhy, šplhání 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Dovednosti Nenápadnost +4

Smysly vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Pavoučí splh.** Pavouk umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.

**Vnímání pavučiny.** Když se pavouk dotýká pavučiny, zná přesné polohy všech tvorů, kteří se dotýkají stejné pavučiny.

**Pavučinnochodec.** Pavouk ignoruje pohybová omezení, jež způsobují pavučiny.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 1 a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 9, jinak utrpí jedové zranění 2 (1k4).

## PES SMRTI

Střední obluda, neutrální zlo

Obranné číslo 12

Životy 39 (6k8 + 12)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +5

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky —

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Dvouhlavost.** Pes má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání) a záchranným hodům proti hluchotě, ochromení, slepotě, upadnutí do bezvědomí, vystrašení a zmámení.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Pes zaútočí dvakrát kousnutím.

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12 proti nemoci, jinak se otráví, dokud se jeho nemoc nevylečí. Za každých uplynulých 24 hodin musí tvor záchranný hod zopakovat, a když neuspěje, sníží se jeho maximum životů o 5 (1k10). Toto snížení trvá, dokud se nemoc nevylečí. Sníží-li nemoc maximum životů tvora na 0, tvor zemře.

**Pes smrti** je ošklivý dvouhlavý ohař, který se potuluje pláněmi, pouštěmi a Temnými říšemi. Jeho srdce hoří nenávistí a chuť k humanoidnímu masu ho žene do útoku proti cestovatelům a průzkumníkům. Sliny pekelného psa přenáší odpornou nemoc, která způsobuje, že maso oběti pomalu hnije na kost.

## PIRAŇA

Drobné zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 13

Životy 1 (1k4 – 1)

Rychlosť 0 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
2 (-4)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 8

Jazyky —

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Krvavé šílenství.** Piraňa má výhodu k hodům na útok na blízko proti jakémukoli tvorovi, který nemá všechny životy.

**Vodní dech.** Piraňa může dýchat jen pod vodou.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 1.

**Piraňa** je masožravá ryba s ostrými zuby. Piraně se umí přizpůsobit jakémukoli vodnímu prostředí, včetně chladných podzemních jezer. Často se shromažďují



do hejn; statistiky pro hejno piraní jsou uvedeny dříve v tomto dodatku.

## PONÍK

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 10

Životy 11 (2k8 + 2)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

### AKCE

**Kopyta.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 7 (2k4 + 2).

## PROBUZENÝ KEŘ

Malá rostlina, bez přesvědčení

Obranné číslo 9

Životy 10 (3k6)

Rychlosť 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
3 (-4)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (-2)

Zranitelnosti vůči zraněním ohnivá

Odolání vůči zraněním bodná

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky jeden jazyk jeho tvůrce

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Falešný vzhled.** Dokud keř zůstává nehybný, je k nerozeznání od normálního keře.

### AKCE

**Šlehnutí.** Útok na blízko zbraní: +1 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 1 (1k4 - 1).

**Probuzený keř** je obyčejný keř, kterému bylo dáno vnímání a pohyblivost pomocí kouzla *probuzení* či obdobnou magií.

## PROBUZENÝ STROM

Obrovská rostlina, bez přesvědčení

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 59 (7k12 + 14)

Rychlosť 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Zranitelnosti vůči zraněním ohnivá

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky jeden jazyk jeho tvůrce

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Falešný vzhled.** Dokud strom zůstává nehybný, je k nerozeznání od normálního stromu.

### AKCE

**Bouchnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 14 (3k6 + 4).

**Probuzený strom** je obyčejný strom, kterému bylo dáno vnímání a pohyblivost pomocí kouzla *probuzení* či obdobnou magií.



PIRANĚ

## ROJ HMYZU

Střední hejno Drobných zvířat, bez přesvědčení

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 22 (5k8)

Rychlosť 4 sáhy, šplhání 4 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá, sečná

Imunity vůči stavům ležící, ochromený, paralyzovaný, uchvácený, vystrašený, zadržený, zkamenělý, zmámený

Smysly mimožrakové vnímání 2 sáhy, pasivní Vnímání 8

Jazyky —

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Roj.** Roj může obývat místo jiného tvora a naopak a může se pohnout skrz otvor, který je dostatečně velký pro Drobný hmyz. Hejno si nemůže obnovit životy ani získat dočasné životy.

### AKCE

**Kousání.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 0 sáhů, jeden cíl na místě hejna. Zásah: Bodné zranění 10 (4k4), nebo bodné zranění 5 (2k4), pokud hejno má už jen polovinu životů či méně.

## SEKEROZOBÁK

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 11

Životy 19 (3k10 + 3)

Rychlosť 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

### AKCE

**Zobák.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k8 + 2).

**Sekerozobák** je vysoký nelétavý pták se silnýma nohami a těžkým, klínovitým zobákem. Má ošklivou povahu a má sklony útočit na neznámého tvora, který se příliš přiblíží.

### VARIANTA: ROJE (HEJNA) HMYZU

Do rojů (hejn) se mohou sdružovat různé druhy hmyzu a každý roj či hejno má zvláštní charakteristiky popsané níže.

**Roj brouků.** Roj brouků má rychlosť hrabání 1 sáh.

**Hejno pavouků.** Roj pavouků má následující dodatečné rysy.

**Pavoučí šplh.** Hejno urmí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si muselo házet na ověření vlastnosti.

**Vnímání pavučiny.** Když se hejno dotýká pavučiny, zná přesné polohy všech tvorů, kteří se dotýkají stejné pavučiny.

**Pavučinohodec.** Hejno ignoruje pohybová omezení, jež způsobují pavučiny.

**Roj stonožek.** Tvor, kterému roj stonožek sníží životy na 0, je stabilizovaný, ale otrávený na 1 hodinu, dokonce i po obnovení životů, a když je tímto způsobem otrávený, je i paralyzovaný.

**Roj vos.** Roj vos má rychlosť chůze 1 sáh, rychlosť létání 6 sáhů a nemá rychlosť šplhání.

## SLON

Obrovské zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 76 (8k12 + 24)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

**Zadupávací zteč.** Pohne-li se slon aspoň 4 sáhy přímo k cíli a pak ho zasáhne nabodnutím na rohy ve stejném tahu, cíl musí uspět v záchranném hodu na Silu se SO 12, jinak je sražen k zemi. Je-li cíl sražen k zemi, slon na něj může jednou zaútočit dupnutím jako bonusovou akci.

### AKCE

**Nabodnutí na rohy.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 19 (3k8 + 5).

**Dupnutí.** Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden ležící tvor. Zásah: Drtivé zranění 22 (3k10 + 6).

## SNĚŽNÝ VLK

Velká obluda, neutrální zlo

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 75 (10k10 + 20)

Rychlosť 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +3, Vnímání +5

Imunity vůči zraněním chladná

Smysly pasivní Vnímání 15

Jazyky gigantština, obecná řeč, řeč sněžných vlků

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Bystrý sluch a čich.** Vlk má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo čich.

**Taktika smečky.** Vlk má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden vlkův spojenec, jenž není neschopný.

**Sněžné maskování.** Vlk má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání v zasněženém terénu.

## AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 11 (2k6 + 4). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 14, jinak je sražen k zemi.

**Ledový dech (obnovení 5 – 6).** Vlk vydechně závan mrazivého větru v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 12. Když tvor neuspěje, utrpí chladné zranění 18 (4k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Arktický **sněžný vlk** je velký jako lítý vlk, ale má sněhobílou srst a bleděmodré oči. Ledoví obři používají tyto zlé tvory jako stráže a lovecké společníky, přičemž proti nepřátelům využívají smrtící dech těchto vlků. Sněžní vlci spolu komunikují vrčením a štěkáním, ale umí mluvit gigantštinou a obecnou řečí tak dobře, že dokážou vést jednoduché rozhovory.

## SOVA

drobné zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 11

Životy 1 (1k4 – 1)

Rychlosť 1 sáh, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
3 (-4)	13 (+1)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Nenápadnost +3, Vnímání +3

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Oblet.** Sova nevyvolává příležitostný útok, když odletí z dosahu nepřitele.

**Bystrý sluch a zrak.** Sova má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo zrak.

## AKCE

**Pařaty.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 1.

## SUP

Střední zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 10

Životy 5 (1k8 + 1)

Rychlosť 2 sáhů, létání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Dovednosti Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Bystrý zrak a čich.** Sup má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o zrak nebo čich.



SNĚŽNÝ VLK

**Taktika hejna.** Sup má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden supův spolenec, jenž není neschopný.

### AKCE

**Zobák.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 2 (1k4).

## ŠAKAL

Malé zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 3 (1k6)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
8 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Dovednosti Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

**Bystrý sluch a čich.** Šakal má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo čich.

**Taktika smečky.** Šakal má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden šakalův spolenec, jenž není neschopný.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +1 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 1 (1k4 - 1).

## ŠAVLOZUBÝ TYGR

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 52 (7k10 + 14)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +6, Vnímání +3

Smysly pasivní Vnímání 13

Jazyky —

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Bystrý čich.** Tygr má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

**Strhnutí.** Pohně-li se tygr aspoň 4 sáhy přímo k cíli a pak ho zasáhne drápy ve stejném tahu, cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 14, jinak je sražen k zemi. Je-li cíl sražen k zemi, tygr na něj může jednou zaútočit kousnutím jako bonusovou akci.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 10 (1k10 + 5).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 12 (2k6 + 5).

## ŠKORPION

drobné zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 11 (přirozená zbroj)

Životy 1 (1k4 - 1)

Rychlosť 2 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
2 (-4)	11 (+0)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Smysly mimorakové vnímání 2 sáhy, pasivní Vnímání 9

Jazyky —

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

### AKCE

**Osten.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. 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.

## TAŽNÝ KŮŇ

Velké zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 10

Životy 19 (3k10 + 3)

Rychlosť 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

### AKCE

**Kopyta.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtíve zranění 9 (2k4 + 4).

## TYGR

*Velké zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 12**

**Životy 37 (5k10 + 10)**

**Rychlosť 8 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

**Dovednosti** Nenápadnost +6, Vnímání +3

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

**Jazyky** —

**Nebezpečnost 1 (200 ZK)**

**Bystrý čich.** Tygr má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o čich.

**Strhnutí.** Pohne-li se tygr aspoň 4 sáhy přímo k cíli a pak ho zasáhne drápy ve stejném tahu, cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 13, jinak je sražen k zemi. Je-li cíl sražen k zemi, tygr na něj může jednou zaútočit kousnutím jako bonusovou akci.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 8 (1k10 + 3).

**Drápy.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 7 (1k8 + 3).

## ÚTESOVÝ ŽRALOK

*Střední zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)**

**Životy 22 (4k8 + 4)**

**Rychlosť 0 sáhů, plavání 8 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

**Dovednosti** Vnímání +2

**Smysly** mimozrakové vnímání 6 sáhů, pasivní Vnímání 12

**Jazyky** —

**Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)**

**Taktika hejna.** Žralok má výhodu k hodům na útok proti tvořovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden žralokův spojenec, jenž není neschopný.

**Vodní dech.** Žralok může dýchat jen pod vodou.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2).

**Útesový žraloci** jsou menší než obří žraloci i lovečtí žraloci. Obývají mělké vody a korálové útesy. Při lově se sdružují do hejn. Dospělý jedinec je 6 až 10 stop dlouhý.

### VARIANTA: ZBROJ VÁLEČNÉHO KONĚ

Obrněný válečný kůň má OČ dle typu prsosin, co má na sobě navlečené (více informací o prsosinách najdeš v *Příručce hráče*). Koňovo OČ zahrnuje jeho opravu Obratnosti, pokud se používá. Prsosiny nemění nebezpečnost koně.

OČ	Prsosiny	OČ	Prsosiny
12	Kožené	16	Drátěné
13	Okované kožené	17	Lamelové
14	Kroužkové	18	Plátové
15	Šupinové		

## VÁLEČNÝ KŮŇ

*Velké zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 11**

**Životy 19 (3k10 + 3)**

**Rychlosť 12 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

**Smysly** pasivní Vnímání 11

**Jazyky** —

**Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)**

**Zadupávací zteč.** Pohne-li se kůň aspoň 4 sáhy přímo k cíli a pak ho zasáhne kopyty ve stejném tahu, cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 14, jinak je sražen k zemi. Je-li cíl sražen k zemi, kůň na něj může znova zaútočit kopyty jako bonusovou akci.

### AKCE

**Kopyta.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 11 (2k6 + 4).

## VELBLOUD

*Velké zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 9**

**Životy 15 (2k10 + 4)**

**Rychlosť 10 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

**Smysly** pasivní Vnímání 9

**Jazyky** —

**Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)**

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 2 (1k4).

## VLK

*Střední zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)**

**Životy 11 (2k8 + 2)**

**Rychlosť 8 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

**Dovednosti** Nenápadnost +4, Vnímání +3

**Smysly** pasivní Vnímání 13

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 1/4 (50 ZK)

**Bystrý sluch a čich.** Vlk má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo čich.

**Taktika smečky.** Vlk má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden vlkův spojenec, jenž není neschopný.

### AKCE

**Kousnutí.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 7 (2k4 + 2). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 11, jinak je sražen k zemi.

## VRRK

*Velká obluda, neutrální zlo*

**Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)**

**Životy 26 (4k10 + 4)**

**Rychlosť 10 sáhů**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8 (-1)

**Dovednosti** Vnímání +4

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

**Jazyky** goblinština, řeč vrrků

**Nebezpečnost** 1/2 (100 ZK)

**Bystrý sluch a čich.** Vrrk má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo čich.

### 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.

**Vrrk** je zlá šelma, která si libuje v lovení a žraní slabších tvorů. Vrci, mazaní a zvolnění, se volně toulají odlehloou divočinou, nebo je chovají goblini a skuruti. Tito tvorové používají vrrky jako jezdecká zvířata, ale pokud má vrrk pocit, že je s ním špatně zacházeno nebo že je podvyživený, vrhe se na svého jezdce. Vrci mluví svým vlastním jazykem a goblinštinou a několik z nich se učí mluvit i obecnou řečí.

## ŽÁBA

*Drobné zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo 11**

**Životy 1 (1k4 – 1)**

**Rychlosť 4 sáhy, plavání 4 sáhy**

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

**Dovednosti** Nenápadnost +3, Vnímání +1

**Smysly** vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 11

**Jazyky** —

**Nebezpečnost** 0 (0 ZK)

**Obojživelník.** Žába může dýchat vzduch a vodu.

**Skok z místa.** Žábin skok do délky je až 2 sáhy a její skok do výšky je až 1 sáh, s rozběhem nebo bez.

**Žába** nemá žádné účinné útoky. Žíví se drobným hmyzem a obvykle sídlí u vody, ve stromech či v podzemí. Statistiky žáby se dají použít i pro **ropuchu**.



# DODATEK B: CIZÍ POSTAVY

Tento dodatek obsahuje statistiky nejrůznějších humanoidních cizích postav (CP), se kterými se dobrodruzi mohou setkat v průběhu D&D tažení, včetně řadových prostých obyvatel a mocných arcimágů. Tyto bloky statistik se dají použít pro lidské i nelidské CP.

## PŘIZPŮSOBENÍ CP

Je mnoho jednoduchých způsobů, jak přizpůsobit cizí postavy v tomto dodatku tvému domácímu tažení.

**Rasové rysy.** Cizí postavě můžeš přidat rasové rysy. Například hobití druid může mít rychlosť 5 sáhů a rys Štěstí. Dodatečné rasové rysy CP nezmění její nebezpečnost. Více o rasových rysech najdeš v *Příručce hráče*.

**Výměna kouzel.** Jeden způsob, jak přizpůsobit kouzlící CP, je změnit jedno či více jejich kouzel. Jakékoli kouzlo v seznamu kouzel CP může nahradit jiným kouzlem stejně úrovně ze stejného seznamu kouzel. Výměna kouzel tímto způsobem nezmění nebezpečnost CP.

**Výměna zbroje a zbraní.** Můžeš zlepšit či zhoršit zbroj CP, nebo jí přidat či změnit zbraně. Změna Obranného čísla či zranění může změnit nebezpečnost CP, jak je vysvětleno v *Průvodci Pána jeskyně*.

**Kouzelné předměty.** Čím je CP mocnější, tím pravděpodobněji vlastní jeden či více kouzelných předmětů. Například arcimág může mít magickou berlu či hůlku i jeden či více lektvarů a svitků. Když dás cizí postavě kouzelný předmět, který způsobuje velké zranění, může to změnit její nebezpečnost, jak je popsáno v *Příručce Pána jeskyně*.

## AKOLYTA

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)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Dovednosti Lékařství +4, Náboženství +2

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

**Sesílání kouzel.** Akolyta je sesilatel kouzel 1. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Má připravena následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): *divotvorství, posvátný plamen, světlo*  
1. úroveň (3 pozice): *azyl, pozehnání, zhoj zranění*

## AKCE

**Kyj.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl.  
**Zásah:** Drtivé zranění 2 (1k4).

**Akolyté** jsou mladí členové kléru a obvykle se zodpovídají knězi. V chrámu dělají nejrůznější funkce a je-

jich božstva jim propůjčila schopnost sesílat drobná kouzla.

## ARCIMÁG

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 12 (15 s mógovou zbrojí)

Životy 99 (18k8 + 18)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Záchranné hody Int +9, Mdr +6

Dovednosti Historie +13, Mystika +13

Odolání vůči zraněním zranění z kouzel; nemagické bodné, drtivé a sečné (z kůrokůže)

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky jakýchkoliv šest jazyků

Nebezpečnost 12 (8 400 ZK)

**Magické odolání.** Arcimág má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

**Sesílání kouzel.** Arcimág je sesilatel kouzel 18. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 17, útočná oprava kouzla je +9). Arcimág může libovolně sesílat neviditelnost a přestrojení a má připravena následující kouzelnická kouzla:

- Triky (libovolně): blesk, kejkle, mógo ruka, ohnivá střela, šokující sevření  
1. úroveň (4 pozice): magická střela, mógo zbroj,\* najdi magii, určení  
2. úroveň (3 pozice): mlžný krok, odhal myšlenky, zrcadlový obraz  
3. úroveň (3 pozice): blesk, letě, protikouzlo  
4. úroveň (3 pozice): kamenná kůže,\* ohnivý štít, vypuzení  
5. úroveň (3 pozice): kužel mrazu, sledování, zed' síly  
6. úroveň (1 pozice): koule nezranitelnosti  
7. úroveň (1 pozice): teleport  
8. úroveň (1 pozice): ukryj mysl/\*  
9. úroveň (1 pozice): zastav čas

\*Tato kouzla na sebe arcimág sešle před bojem.

## AKCE

**Dýka.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

**Arcimágové** jsou mocní (a obvykle docela staří) sesilatelé kouzel, kteří se oddávají studiu mystických umění. Ti laskavě radí králům a královnám, zatímco ti zlí vládnou jako tyráni a snaží se stát kostěji. Ti, kteří nejsou ani dobrí ani zlé, odchází do osamocených věží, kde nerušeně praktikují magii.

Arcimág má obvykle jednoho či více učňů a jeho obydlí má četné magické ochrany a stráže na odrazení veřelců.

## BERSERKR

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli chaotické přesvědčení

Obranné číslo 13 (usňová zbroj)

Životy 67 (9k8 + 27)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

**Smysly** pasivní Vnímání 10

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Bezhlavost.** Na začátku svého tahu může berserkr získat výhodu ke všem hodům na útok na blízko zbraní, které provede během tohoto tahu, ale hody na útok proti němu budou mít výhodu až do začátku jeho příštího tahu.

### AKCE

**Obouruční sekera.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 9 (1k12 + 3).



ARCIMAG

Nepředvídatelný **berserkři** pochází z necivilizovaných zemí. Sdružují se do válečných tlup a vyhledávají konflikt všude, kde to je.

## DRSŇÁK

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli nedobré přesvědčení

Obranné číslo 11 (kožená zbroj)

Životy 32 (5k8 + 10)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

**Dovednosti** Zastrašování +2

**Smysly** pasivní Vnímání 10

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Taktika tlupy.** Drsňák má výhodu k hodům na útok proti tvořovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden drsňákův spojenec, jenž není neschopný.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Drsňák zaútočí dvakrát útokem na blízko.

**Palcát.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Drtivé zranění 5 (1k6 + 2).

**Těžká kuše.** Útok na dálku zbraní: +2 k zásahu, dostřel 20/80 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k10).

**Drsňáci** jsou násilníci zběhlí v zastrašování a násilí. Pracují za peníze a nemají téměř žádné zábrany.



DRSŇÁK

## DRUID

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 11 (16 s kůrokůží)

Životy 27 (5k8 + 5)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Dovednosti Lékařství +4, Příroda +3, Vnímání +4

Smysly pasivní Vnímání 14

Jazyky druidština plus jakékoliv dva jazyky

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Sesílání kouzel.** Druid je sesilatel kouzel 4. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Má připravena následující druidská kouzla:

- Triky (libovolně): *druidovství, stvoř plamen, sukovic*  
1. úroveň (4 pozice): *dłouhokrok, hromová vlna, mluv se zvířaty, zapleteň*  
2. úroveň (4 pozice): *kůrokůže, zvířecí posel*

### AKCE

**Berla.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu (+4 k zásahu se sukovicí), dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 3 (1k6), nebo drtivé zranění 4 (1k8), pokud k útoku použije obě ruce, nebo drtivé zranění 6 (1k8 + 2) se sukovicí.

**Druidi** přebývají ve hvozdech a na jiných izolovaných územích divočiny, kde ochraňují přírodní svět před nestvůrami a zásahy civilizace. Někteří z nich jsou **kmenoví šamani**, kteří uzdravují nemocné, modlí se k zvířecím duším a poskytují duchovní vedení.

## FANATICKÝ KULTISTA

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli nedobré přesvědčení

Obranné číslo 13 (kožená zbroj)

Životy 33 (6k8 + 6)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Dovednosti Klamání +4, Náboženství +2, Přesvědčování +4

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

**Temná oddanost.** Fanatik má výhodu k záchranným hodům proti vystrašení nebo zmárnění.

**Sesílání kouzel.** Fanatik je sesilatel kouzel 4. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 11, útočná oprava kouzla je +3). Fanatik má připravena následující klerická kouzla:

- Triky (libovolně): *divotvorství, posvátný plamen, světlo*  
1. úroveň (4 pozice): *rozkaz, štíť víry, způsob zranění*  
2. úroveň (3 pozice): *duchovní zbraň, znehybní osobu*

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Fanatik zaútočí dvakrát útokem na blízko.

**Dýka.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostrel 4/12 sáhů, jeden tvor. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

**Fanatici** jsou zpravidla součástí vedení kultu. Pomocí svého charisma a dogmatu ovlivňují a vykořisťují osoby se slabou vůlí. Většině z nich jde hlavně o osobní moc.



## GLADIÁTOR

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 16 (okovaná kožená zbroj, štít)

Životy 112 (15k8 + 45)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Záchranné hody Sil +7, Obr +5, Odl +6

Dovednosti Atletika +10, Zastrášování +5

Smysly pasivní Vnímání 11

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

**Statečný.** Gladiátor má výhodu k záchranným hodům proti vystrašení.

**Bíjec.** Zbraň na blízko způsobí o jednu dodatečnou kostku větší zranění, když s ní gladiátor zasáhne (započítáno v útoku).

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Gladiátor zaútočí buď třikrát na blízko, nebo dvakrát na dálku.

**Kopí.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 11 (2k6 + 4), nebo bodné zranění 13 (2k8 + 4), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce.

**Úder štítem.** Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. **Zásah:** Drtivé zranění 9 (2k4 + 4). Je-li cílem Střední či menší tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 15, jinak je sražen k zemi.

### REAKCE

**Parárování.** Gladiátor si ke svému OČ přičte 3 proti jednomu útoku na blízko, který by ho zasáhl. Aby to gladiátor mohl udělat, musí vidět útočníka a držet zbraň na blízko.

**Gladiátoři** bojují pro zábavu hlučných davů. Někteří gladiátoři jsou brutální rváči, kteří berou každý zápas jako boj na život a na smrt, zatímco jiní jsou profesionální šermíři, kteří požadují obrovské honoráře, ale jen vzácně bojují do posledního dechu.

## KMENOVÝ VÁLEČNÍK

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 12 (usňová zbroj)

Životy 11 (2k8 + 2)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	8 (-1)

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

**Taktika tlupy.** Válečník má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden válečníkův spojeneц, jenž není neschopný.

### AKCE

**Kopí.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 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.

**Kmenoví válečníci** žijí mimo civilizaci a nejčastěji se živí lovem a rybařením. Každý kmen jedná v souladu s přání svého vůdce, kterým je největší či nejstarší válečník kmene, nebo člen kmene požehnaný bohy.



FANATICKÝ  
KULTISTA

## KNĚZ

*Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení*

**Obranné číslo 13** (drátěná košile)

**Životy 27** (5k8 + 5)

**Rychlosť 6** sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

**Dovednosti** Lékařství +7, Náboženství +5, Přesvědčování +3

**Smysly** pasivní Vnímání 13

**Jazyky** jakékoliv dva jazyky

**Nebezpečnost** 2 (450 ZK)

**Božský věhlas.** Jako bonusovou akci může kněz utratit pozici kouzel a tím způsobit, že jeho útoky zbraní na blízko magicky způsobí cíli při zásahu dodatečné zářivé zranění 10 (3k6). Tento užitek trvá do konce tahu. Pokud kněz utratí pozici kouzel 2. či vyšší úrovně, za každou další úroveň pozice nad 1. se zvýší zranění o 1k6.

**Sesílání kouzel.** Kněz je sesilatel kouzel 5. úrovně. Jeho sesílající vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Kněz má připravena následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): *divotvorství, posvátný plamen, světlo*

1. úroveň (4 pozice): *azyl, naváděcí blesk, zhoj zranění*

2. úroveň (3 pozice): *duchovní zbraň, nižší navrácení*

3. úroveň (2 pozice): *přizrační strážci, rozptyl magii*

## AKCE

**Palcát.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 3 (1k6).

**Kněží** přináší učení svých bohů prostým obyvatelům. Jsou to duchovní vůdci chrámů a svatyní a ve svých komunitách často zastávají vlivné pozice. Zlí kněží mohou pracovat otevřeně pod tyranem, nebo to mohou být vůdci náboženských sekt skrytých ve stínech dobré společnosti, a dohlížet na zvrácené obřady.

Kněz má typicky jednoho či více akolytů, kteří mu pomáhají s náboženskými obřady a ostatními posvátnými povinnostmi.

## KULTISTA

*Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli nedobré přesvědčení*

**Obranné číslo 12** (kožená zbroj)

**Životy 9** (2k8)

**Rychlosť 6** sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

**Dovednosti** Klamání +2, Náboženství +2

**Smysly** pasivní Vnímání 10

**Jazyky** jakékoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

**Nebezpečnost** 1/8 (25 ZK)

**Temná oddanost.** Kultista má výhodu k záchranným hodům proti vystrašení nebo zmámení.

## AKCE

**Scimitar.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. Zásah: Sečné zranění 4 (1k6 + 1).

**Kultisté** přísluší věrnost temným silám, jako jsou živelná knížata, démoničtí páni či arcidáblové. Většina skrývá svou věrnost, aby se vyhnula vyobcování, uvěznění nebo popravě kvůli své víře. Na rozdíl od zlých akolytů okultisté ve své víře a praktikách často vykazují známky nepříčetnosti.

## LOUPEŽNÍK

*Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli nezákonné přesvědčení*

**Obranné číslo 12** (kožená zbroj)

**Životy 11** (2k8 + 2)

**Rychlosť 6** sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

**Smysly** pasivní Vnímání 10

**Jazyky** jakékoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

**Nebezpečnost** 1/8 (25 ZK)

## AKCE

**Scimitar.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 4 (1k6 + 1).

**Lehká kuše.** Útok na dálku zbraní: +3 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k8 + 1).

**Loupežníci** se potloukají v tlupách a někdy je vedou drsňáci, veteráni či sesilatelé kouzel. Ne všichni loupežníci jsou zlí. Sucho, útlak, nemoci nebo hlad často mohou dohnat k loupežnickému životu i jinak počestné obyvatele.

**Piráti** jsou loupežníci na volném moři. Mohou být kapeři, které zajímá pouze poklad a vraždění, nebo to mohou být korzáři schválení korunou, aby útočili a drancovali plavidla nepřátelského národa.

## MÁG

*Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení*

**Obranné číslo 12** (15 s mógovou 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, Mistika +6

**Smysly** pasivní Vnímání 11

**Jazyky** jakékoliv čtyři jazyky

**Nebezpečnost** 6 (2 300 ZK)

**Sesílání kouzel.** Mág je sesilatel kouzel 9. úrovně. Jeho sesílající vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Mág má připravena následující kouzelnická kouzla:

- Triky (libovolně): blesk, kejkle, mágova ruka, ohnivá střela
1. úroveň (4 pozice): magická střela, mágova zbroj, najdi magii, štít
  2. úroveň (3 pozice): mlžný krok, sugesce
  3. úroveň (3 pozice): let, ohnivá koule, protikouzlo
  4. úroveň (3 pozice): ledová bouře, mocná neviditelnost
  5. úroveň (1 pozice): kužel mrazu

#### 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).

**Mágové** tráví své životy studiem a praktikováním magie. Mágové s dobrým přesvědčením nabízí rady šlechticům a ostatním mocným, zatímco zlí mágové sídlí na izolovaných místech, kde nerušeně provádí nepředstavitelné pokusy.

#### VARIANTA: PŘÍTELÍČKI

Každý sesilatel kouzel, který umí seslat kouzlo *najdi přítelíčka* (například arcimág či mág), má nejspíš přítelíčka. Přítelíčkem může být tvor popsaný v kouzle (viz *Příručka hráče*), nebo nějaká jiná Drobná nestvůra, například dáblík, plazivý pařát, pseudodrak či rarah.

## PROSTÝ OBYVATEL

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 10

Životy 4 (1k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

#### AKCE

**Kyj.** Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 2 (1k4).

**Prostí obyvatelé** zahrnují rolníky, nevolníky, otroky, sluhy, poutníky, obchodníky, remeslníky a poustevníky.

## RYTÍŘ

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 18 (plátová zbroj)

Životy 52 (8k8 + 16)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Záchranné hody Od +4, Mdr +2

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

**Statečný.** Rytíř má výhodu k záchranným hodům proti vystrašení.

#### AKCE

**Vícenásobný útok.** Rytíř zaútočí dvakrát útokem na blízko.

**Obouruční meč.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 10 (2k6 + 3).

**Těžká kuše.** Útok na dálku zbraní: +2 k zásahu, dostrel 20/80 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k10).

**Vůdcovství (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).**

1 minutu může rytíř vydávat zvláštní příkaz či varování, kdykoliv tvor, který není vůči němu nepřátelský a kterého vidí do 6 sáhů od sebe, si hází na útok nebo záchranný hod. Tvor si může ke svému hodu přičíst k4, pokud rytíře slyší a rozumí mu. Tvor může v jednu chvíli využívat pouze jednu Vůdcovskou kostku. Tento účinek skončí, pokud se rytíř stane neschopným.

#### REAKCE

**Parírování.** Rytíř si ke svému OČ příčte 2 proti jednomu útoku na blízko, který by ho zasáhl. Aby to rytíř mohl udělat, musí vidět útočníka a držet zbraň na blízko.

**Rytíři** jsou válečníci, kteří zaslíbili službu svému vládci, náboženskému rádu a vznešenému cíli. Rytířovo přesvědčení určuje, do jaké míry ctí svou přísluhu. Když je rytíř na výpravě za splněním úkolu nebo hlídkuje říši, zpravidla cestuje s doprovodem, který zahrnuje panoše a námezdníky, což jsou prostí obyvatelé.

## STRÁŽ

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 16 (drátěná košile, štít)

Životy 11 (2k8 + 2)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Dovednosti Vnímání +2

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

## AKCE

**Kopí.** Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 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.

**Stráže** zahrnují členy městské hlídky, stráže v citadeli či opevněném městě a osobní strážce obchodníků a šlechticů.

ŠLECHTIC



## ŠLECHTIC

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 15 (kryrys)

Životy 9 (2k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Dovednosti Klamání +5, Přesvědčování +5, Vhled +4

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky jakýkoliv dva jazyky

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

## AKCE

**Rapír.** Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k8 + 1).

## REAKCE

**Parírování.** Šlechtic si ke svému OČ přičte 2 proti jednomu útoku na blízko, který by ho zasáhl. Aby to šlechtic mohl udělat, musí vidět útočníka a držet zbraň na blízko.

**Šlechtici** mají velkou autoritu a vliv jako členové vyšší třídy. Mají majetek a konexe, díky kterým mohou být stejně mocní jako monarchové a generálové. Šlechtic často cestuje v doprovodu stráží a služebníků, což jsou prostí obyvatelé.

Statistiky šlechtice se dají použít i pro **dvořany**, kteří nemají urozený původ.

## ŠPEH

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 27 (6k8)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Dovednosti Čachry +4, Klamání +5, Nenápadnost +4, Pátrání +5, Přesvědčování +5, Vhled +4, Vnímání +6

Smysly pasivní Vnímání 16

Jazyky jakékoliv dva jazyky

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

**Mazaná akce.** Každý svůj tah může špeh provést Odpoutání se, Schování se nebo Sprint jako bonusovou akci.

**Zákeřný útok (1/tah).** Špeh způsobí dodatečné zranění 7 (2k6) cílů, kterého zasáhne útokem zbraní, pokud má k hodu na útok výhodu, nebo pokud nemá nevýhodu k hodu na útok a do 1 sáhu od cíle je jiný cílův nepřítel, který není neschopný.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Špeh zaútočí dvakrát útokem na blízko.

**Krátký meč.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

**Ruční kuše.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostrel 6/24 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

Vládci, šlechtici, obchodníci, cestovní mistři a další bohatí jedinci používají **špehy**, aby získali převahu ve světě bezohledné politiky. Špeh je vycvičen k tajnému sběru informací. Loajální špehové by radši zemřeli, než aby sdělili informace, které by je nebo jejich zaměstnatele mohly ohrozit.

## VETERÁN

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 17 (lamelová zbroj)

Životy 58 (9k8 + 18)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Dovednosti Atletika +5, Vnímání +2

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Veterán zaútočí dvakrát dlouhým mečem. Má-li tasený krátký meč, může zaútočit i krátkým mečem.

**Dlouhý meč.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 7 (1k8 + 3), nebo sečné zranění 8 (1k10 + 3), pokud se použije dvěma rukama.

**Krátký meč.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

**Těžká kuše.** Útok na dálku zbraní: +3 k zásahu, dostrel 20/80 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k10 + 1).

**Veteráni** jsou profesionální bojovníci, kteří se chápou zbraní za odměnu, nebo aby chránili něco, čemu věří či čeho si váží. Jejich řady zahrnují vojáky, kteří odešli z dlouhodobé služby do důchodu, a válečníky, kteří vždy sloužili jen sami sobě.

## VRAH

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli nedobré přesvědčení

Obranné číslo 15 (okovaná kožená zbroj)

Životy 78 (12k8 + 24)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

**Záchranné hody** Obr +6, Int +4

**Dovednosti** Akrobacie +6, Klamání +3, Nenápadnost +9, Vnímání +3

**Odolání vůči zraněním** jedová

**Smysly** pasivní Vnímání 13

**Jazyky** zlodějská hantýrka plus jakékoliv dva jazyky

**Nebezpečnost** 8 (3 900 ZK)

**Zabití.** Během prvního tahu má vrah výhodu k hodům na útok proti každému tvorovi, který ještě neprovedl v boji svůj tah. Každý zásah, který vrah způsobí překvapenému tvorovi, je kritický zásah.

**Vyváznutí.** Je-li vrah vystaven účinku, který mu umožňuje, aby pomocí záchranného hodu na Obratnost utrpěl jen poloviční zranění, tak místo toho neutrpí žádné zranění, když v záchranném uspěje, nebo utrpí jen poloviční zranění, když neuspěje.

**Zákeřný útok (1/tah).** Vrah způsobí dodatečné zranění 14 (4k6) cílů, kterého zasáhne útokem zbraní, pokud má k hodu na útok výhodu, nebo pokud nemá nevýhodu k hodu na útok a do 1 sáhu od cíle je jiný cílův nepřítel, který není neschopný.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Vrah zaútočí dvakrát krátkým mečem.

**Krátký meč.** Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3) a cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 15. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 24 (7k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Lehká kuše.** Útok na dálku zbraní: +6 k zásahu, dostrel 16/64 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 7 (1k8 + 3) a cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 15. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 24 (7k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

**Vrazi**, vycvičení v používání jedů, jsou nelítostní zabijáci, kteří pracují pro šlechtice, cestovní mistry, panovníky a všechny ostatní, kteří si je mohou dovolit.

## VŮDCE LOUPEŽNÍKŮ

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli nezákonné přesvědčení

Obranné číslo 15 (okovaná kožená zbroj)

Životy 65 (10k8 + 20)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Záchranné hody Sil +4, Obr +5, Mdr +2

Dovednosti Atletika +4, Klamání +4

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky jakýkoliv dva jazyky

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Vůdce zaútočí třikrát na blízko: dvakrát scimitarem a jednou dýkou. Nebo vůdce zaútočí dvakrát na dálku dýkou.

**Scimitar.** Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1k6 + 3).

**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).

### REAKCE

**Parírování.** Vůdce si ke svému OČ přičte 2 proti jednomu útoku na blízko, který by ho zasáhl. Aby to vůdce mohl udělat, musí vidět útočníka a držet zbraň na blízko.

Udržet tlupu loupežníků na uzdě vyžaduje silnou osobnost, bezohlednou lstivost a výmluvný jazyk. **Vůdce loupežníků** má tyto vlastnosti každopádně.

**Kapitán pirátů** je variací vůdce loupežníků, který kromě vedení posádky sobeckých nespokojenců má loď, již chrání a velí. Aby kapitán udržel posádku na uzdě, musí pravidelně vyměřovat odměny a tresty.

Vůdce loupežníků či kapitán pirátů prahne spíš po nechvalné pověsti než pokladu. S věznem, který působí na kapitánovu ještětnost či ego, bude spíš zacházeno spravedlivě než s věznem, který nic neví, nebo tvrdí, že nic neví o kapitánově barvitě pověsti.

## ZVĚD

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 13 (kožená zbroj)

Životy 16 (3k8 + 3)

Rychlosť 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Dovednosti Nenápadnost +6, Přežití +5, Příroda +4, Vnímání +5

Smysly pasivní Vnímání 15

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

**Bystrý sluch a zrak.** Zvěd má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírájí o sluch nebo zrak.

### AKCE

**Vícenásobný útok.** Zvěd zaútočí buď dvakrát na blízko, nebo dvakrát na dálku.

**Krátký meč.** Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

**Dlouhý luk.** Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 30/120 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k8 + 2).

**Zvědi** jsou zkušení lovci a stopaři, kteří nabízí své služby za poplatek. Většina loví divokou zvěř, ale někteří pracují jako lovci odměn, slouží jako průvodci, nebo poskytují vojenský průzkum.



# DODATEK C: NESTVÚRY PODLE NEBEZPEČNOSTI

Tento seznam uspořádává nestvúry podle nebezpečnosti.

## NEBEZPEČ. 0 (0 – 10 ZK)

Homunkulus	Obří lasička
Hyena	Poník
Chobotnice	Sládový pulec
Jelen	Stal
Jestřáb	Stráž
Ještěr	Striga
Jezevec	Šlechtic
Kočka	Velbloud
Koza	Větevní sněť
Krab	
Krkavec	
Krysa	
Lasička	
Mátoha	
Mořský koník	
Mykonidí mladík	
Netopýr	
Obří brouk ohnivec	
Orel	
Pavián	
Pavouk	
Piraňa	
Plazivý pařát	
Probuzený keř	
Prostý obyvatel	
Sova	
Sup	
Šakal	
Škorpion	
Vřesk	
Žába	

## NEBEZPEČ. 1/4 (50 ZK)

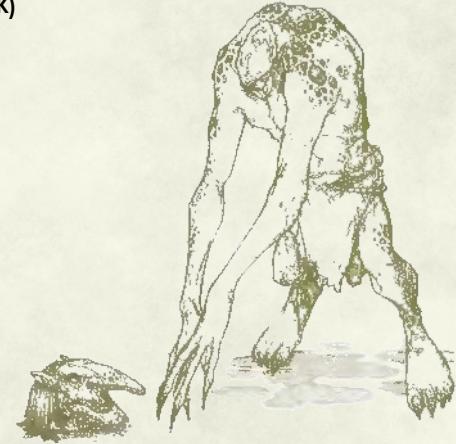
Flamp	Mihotavý pes
Jedovatý had	Obří jedovatý had
Kmenový válečník	Obří ještěrka
Kobold	Obří jezevec
Krvostřáb	Obří netopýr
Kultista	Obří slíďák
Létající had	Obří sova
Mastif	Obří stonožka
Monodron	Obří žába
Mořan	Okřídlený kobold
Mula	Panter
Obří krab	Parní mefit
Obří krysa	Poletucha

## Pseudodrak

Pteranodon
Ropušák
Sekerozobák
Tažný kůň
Troglodyt
Vlk
Zombie

## NEBEZPEČ. 1/2 (100 ZK)

Černý medvěd
Drsňák
Gnol
Hlubinný gnóm
Hrotoun
Ještěrec
Kokatrice
Kostlivec válečného koně
Krokodýl
Ledový mefit
Lidoop
Magmar
Magmatický mefit
Mykonidí dospělý
Obří koza
Obří mořský koník
Obří vosa
Ork
Prašný mefit
Révová sněť
Roj hmyzu
Rzivý netvor
Sahuagin
Satyr
Skurut
Stín
Šakalodlak
Šedý sliz
Temnoplášt
Tridron
Útesový žralok
Válečný kůň
Vrrk
Výtrusnice
Zvěd





### **NEBEZPEČ. 1 (200 ZK)**

Čistokrevný yuan-ti	Gryf
Ďáblík	Hejno jedovatých hadů
Dryáda	Chrlič
Duergar	Ještěrecký šaman
Ghúl	Kentaur
Gobliní vůdce	Kněz
Gobr	Krysodlak
Harpyje	Lední medvěd
Hejno piraň	Lovecký žralok
Hipogryf	Mirmik
Hnědý medvěd	Minotaurí kostlivec
Kuo-toovský práskač	Morian
Kvadron	Mořská ježibaba
Lev	Mrchodravec
Lítý vlk	Mykonidí panovník
Měděné dráče	Nosorožec
Mosazné dráče	Notik
Obří hyena	Obří had škrťič
Obří chobotnice	Obří kanec
Obří orel	Obří los
Obří pavouk	Okrový rosol
Obří ropucha	Orčí Grúmšovo oko
Obří sup	Orog
Ohnivý had	Pavoučnatec
Oživlá zbroj	Pegas
Pes smrti	Pentadron
Polozlobr	Peryton
Quagotí sporový služebník	Plesiosaurus
Rarach	Poltergeist (spektra)
Spektra	Probuzený strom
Strašák	Quagot
Špeh	Rosolová krychle
Thri-kreen	Rozumhlt
Tygr	Sahuaginská kněžka
Vílí dráček (mladý)	Stříbrné dráče

### **NEBEZPEČ. 2 (450 ZK)**

Allosaurus	Ankylosaurus
Ankhég	Bazilišek
Azer	Dohlížeč
Berserkr	Dvojník
Bílé dráče	Fázový pavouk
Blekotající tlamáč	Fext
Bludička	Githyankský válečník
Bronzové dráče	Gobří vůdce
Černé dráče	
Druid	
Dusící běhouň	
Fanatický kultista	
Ghast	
Githzerajský mnich	
Gryk	

### **NEBEZPEČ. 3 (700 ZK)**

Gryf	Grel
Hejno jedovatých hadů	Hákovec
Chrlič	Klamopard
Ještěrecký šaman	Kosatka
Kentaur	Kuo-toovský dozorce
Kněz	Mantikora
Krysodlak	Minotaurus
Lední medvěd	Modré dráče
Lovecký žralok	Mumie
Mirmik	Noční můra
Minotaurí kostlivec	Obří škorpion
Morian	Pekelný ohň
Mořská ježibaba	Proklatý yuan-ti
Mrchodravec	Quagotí tonot
Mykonidí panovník	Rytíř
Nosorožec	Skurutí kapitán
Notik	Sněžný vlk
Obří had škrťič	Sovodvěd
Obří kanec	Veterán
Obří los	Vlkodlak
Okrový rosol	Vodní div
Orčí Grúmšovo oko	Vousatý dábel
Orog	Yetti
Pavoučnatec	Zelená ježibaba
Pegas	Zlaté dráče

### **NEBEZPEČ. 4 (1 100 ZK)**

Černý pudink	Černý pudink
Duch	Duch
Etin	Etin
Gnolí Yeenoghuův tesák	Gnolí Yeenoghuův tesák
Chuul	Chuul
Inkubus	Inkubus
Ještěrecký král/královna	Ještěrecký král/královna
Kancodlak	Kancodlak
Kostěný nága	Kostěný nága
Kovatl	Kovatl

Lamie	Lamie
Lítice	Lítice
Mořská ježibaba (ve sboru)	Mořská ježibaba (ve sboru)
Obrněný děs	Obrněný děs
Ohnivá lebka	Ohnivá lebka
Orčí náčelník	Orčí náčelník
Rudé dráče	Rudé dráče
Slon	Slon

### **NEBEZPEČ. 5 (1 800 ZK)**

Stínový démon	Barlgura
Sukuba	Bulta
Tygrodlak	Drowí elitní válečník
	Gladiátor



Gorgon	Kamenný obr
Jednorožec	Mladý černý drak
Kambion	Mladý měděný drak
Klepetnatec	Modrý slád
Kopcový obr	Mozkožrout
Krápnitec	Noční ježibaba (ve sboru)
Masný golem	Obří lidoop
Medvědlak	Ohavný yuan-ti
Mezzolot	Ón
Mladý remoráz	Štítový strážce
Mstitel	<b>NEBEZPEČ. 8 (3 900 ZK)</b>
Noční ježibaba	Drowí Lolthina kněžka
Obří krokodýl	Fomorian
Obří žralok	Githyankský rytíř
Ohnivý elementál	Hezr
Ostnatý dábel	Hydra
Otyugh	Mraživý obr
Přízrak	Mladý bronzový drak
Rudý polodračí veterán	Mladý zelený drak
Rudý slád	Mozkožroutí mystik
Sahuaginský baron	Pláštník
Salamandr	Přízračný nága
Tlející valivec	Řetězový dábel
Triceratops	Tyrannosaurus Rex
Troll	Vrah
Upíří zplozenec	Zelený slád
Vodní elementál	<b>NEBEZPEČ. 9 (5 000 ZK)</b>
Vzdušný elementál	Ent
Xorn	Glabrežu
Zelená ježibaba (ve sboru)	Hliněný golem
Zemní elementál	Kostěný dábel
Zřící zombie	Mladý modrý drak
<b>NEBEZPEČ. 6 (2 300 ZK)</b>	Mladý stříbrný drak
Dravouk	Nikalot
Galeb dur	Oblačný obr
Githzerajský zert	Odporný yetti
Chazma	Ohnivý obr
Chiméra	Šedý slád
Kuo-toovský arcíkněz	<b>NEBEZPEČ. 10 (5 900 ZK)</b>
Kyklop	Abolet
Mág	Déva
Mamut	Jochlolá
Medúza	Kamenný golem
Mladý bílý drak	Mladý rudý drak
Mladý mosazný drak	Mladý zlatý drak
Neviditelný stopař	Smrtící slád
Skurutí vojvoda	Strážný nága
Vrok	<b>NEBEZPEČ. 11 (7 200 ZK)</b>
Vyverna	Behir
<b>NEBEZPEČ. 7 (2 900 ZK)</b>	Dao
Alfagryk	
Drowí mág	

Kamenný obr	Džin
Mladý černý drak	Gynosfinga
Mladý měděný drak	Ifrit
Modrý slád	Marid
Mozkožrout	Remoráz
Noční ježibaba (ve sboru)	Rohatý dábel
Obří lidoop	<b>NEBEZPEČ. 12 (8 400 ZK)</b>
Ohavný yuan-ti	Arcimág
Ón	Erínyje
Štítový strážce	Mystikolot
<b>NEBEZPEČ. 8 (3 900 ZK)</b>	
Drowí Lolthina kněžka	<b>NEBEZPEČ. 13 (10 000 ZK)</b>
Fomorian	Bouřný obr
Githyankský rytíř	Dospělý bílý drak
Hezr	Dospělý mosazný drak
Hydra	Mladý rudý stíno-vý drak
Mraživý obr	Nalfešný
Mladý bronzový drak	Rakšáza
Mladý zelený drak	Ultrolot
Mozkožroutí mystik	Upír
Pláštník	Zřící (mimo doupě)
Přízračný nága	<b>NEBEZPEČ. 14 (11 500 ZK)</b>
Řetězový dábel	Dospělý černý drak
Tyrannosaurus Rex	Dospělý měděný drak
Vrah	Ledový dábel
Zelený slád	Mrtvolný tyran (mimo doupě)
<b>NEBEZPEČ. 9 (5 000 ZK)</b>	Zřící (v doupěti)
Ent	<b>NEBEZPEČ. 15 (13 000 ZK)</b>
Glabrežu	Dospělý bronzový drak
Hliněný golem	Dospělý zelený drak
Kostěný dábel	Mrtvolný tyran (v doupěti)
Mladý modrý drak	Purpurový červ
Mladý stříbrný drak	Upír (sesilatel kouzel)
Nikalot	Upír (válečník)
Oblačný obr	Vznešená mumie (mimo doupě)
Odporný yetti	<b>NEBEZPEČ. 16 (15 000 ZK)</b>
Ohnivý obr	Dospělý modrý drak
Šedý slád	Dospělý stříbrný drak
<b>NEBEZPEČ. 10 (5 900 ZK)</b>	Marilita
Abolet	Planetár
Déva	Vznešená mumie (v doupěti)
Jochlolá	Železný golem
Kamenný golem	<b>NEBEZPEČ. 17 (18 000 ZK)</b>
Mladý rudý drak	Androsfinga
Mladý zlatý drak	Dospělý modrý drakostěj
Smrtící slád	Dospělý rudý drak
Strážný nága	Dospělý zlatý drak
<b>NEBEZPEČ. 11 (7 200 ZK)</b>	

Džin	<b>NEBEZPEČ. 12 (8 400 ZK)</b>
Gynosfinga	Arcimág
Ifrit	Erínyje
Marid	Mystikolot
Remoráz	
Rohatý dábel	<b>NEBEZPEČ. 13 (10 000 ZK)</b>
	Bouřný obr
	Dospělý bílý drak
	Dospělý mosazný drak
	Mladý rudý stíno-vý drak
	Nalfešný
	Rakšáza
	Ultrolot
	Upír
	Zřící (mimo doupě)
<b>NEBEZPEČ. 14 (11 500 ZK)</b>	<b>NEBEZPEČ. 15 (13 000 ZK)</b>
Dospělý černý drak	Dospělý bronzový drak
Dospělý měděný drak	Dospělý zelený drak
Ledový dábel	Mrtvolný tyran (mimo doupě)
Mrtvolný tyran (mimo doupě)	Zřící (v doupěti)
Zřící (v doupěti)	<b>NEBEZPEČ. 16 (15 000 ZK)</b>
	Dospělý modrý drak
	Dospělý stříbrný drak
	Marilita
	Planetár
	Vznešená mumie (mimo doupě)
	Železný golem
<b>NEBEZPEČ. 17 (18 000 ZK)</b>	<b>NEBEZPEČ. 18 (20 000 ZK)</b>
Androsfinga	Dospělý modrý drakostěj
Dospělý modrý drakostěj	Dospělý rudý drak
Dospělý rudý drak	Dospělý zlatý drak
Dospělý zlatý drak	

Dračí želva

Goristro

Rytíř smrti

### **NEBEZPEČ. 18 (20 000 ZK)**

Polokostěj (mimo doupě)

### **NEBEZPEČ. 19 (22 000 ZK)**

Balor

### **NEBEZPEČ. 20 (25 000 ZK)**

Polokostěj (v doupěti)

Prastarý bílý drak

Prastarý mosazný drak

Šejtán

### **NEBEZPEČ. 21 (33 000 ZK)**

Kostěj (mimo doupě)

Prastarý černý drak

Prastarý měděný drak

Solár

### **NEBEZPEČ. 22 (41 000 ZK)**

Kostěj (v doupěti)

Prastarý bronzový drak

Prastarý zelený drak

### **NEBEZPEČ. 23 (50 000 ZK)**

Empyrean

Kraken

Prastarý modrý drak

Prastarý stříbrný drak

### **NEBEZPEČ. 24 (62 000 ZK)**

Prastarý rudý drak

Prastarý zlatý drak

### **NEBEZPEČ. 30 (155 000 ZK)**

Tarask



# REJSTŘÍK

Tento rejstřík použij pro vyhledání konkrétního bloku statistik určité nestvůry.

## A

Abolet, 12  
Akolyta, 344  
Alfragryk, 139  
Allosaurus, 43  
Androsfinga, 259  
Ankheg, 18  
Ankylosaurus, 43  
Árakokra, 19  
Arcimág, 344  
Azer, 20

## B

Bahenní mefit, 189  
Balor, 31  
Barlgura, 32  
Bazilišek, 21  
Behir, 22  
Berserk, 345  
Bílé dráče, 49  
Blekotající tlamáč, 23  
Bludička, 24  
Bouřný obr, 221  
Bronzové dráče, 66  
Bulta, 25

## Č

Černé dráče, 52  
Černý medvěd, 317  
Černý pudink, 270  
Čistokrevný yuan-ti, 301

## D

Dao, 117  
Déva, 15  
Diblífk, 42  
Divous, 45  
Dohlízeč, 316  
Dospělý bílý drak, 48  
Dospělý bronzový drak, 65  
Dospělý černý drak, 52  
Dospělý měděný drak, 68  
Dospělý modrý drak, 55  
Dospělý modrý drakostěj, 82  
Dospělý mosazný drak, 71  
Dospělý rudý drak, 58  
Dospělý stříbrný drak, 74  
Dospělý zelený drak, 61  
Dospělý zlatý drak, 77  
Dráč, 33  
Dráč želva, 79  
Drakostěj (šablona), 82  
Dravouk, 83  
Drow, 106  
Drowi elitní válečník, 106  
Drowi Lolothina kněžka, 107  
Drowí mág, 107  
Drsňák, 345  
Druid, 346  
Dryáda, 84  
Duergar, 85  
Duch, 86

Duodron, 195  
Dusící běhoun, 231  
Dvojník, 87  
Džin, 118

## Ď

Ďáblík, 92

## E

Empyrean, 108  
Ent, 109  
Erínyje, 93  
Etin, 110

## F

Fanatický kultista, 346  
Fázový pavouk, 317  
Fext, 111  
Fialová houba, 145  
Flamp, 112  
Fomorian, 113

## G

Galeb dur, 114  
Ghast, 121  
Ghúl, 121  
Githyankský rytíř, 124  
Githyankský válečník, 124  
Githzerajský mnich, 125  
Githzerajský zérth, 125  
Glabrezu, 34  
Gladiátor, 347  
Gnol, 127  
Gnolí Yeenoghuův tesák, 127  
Gnóm, hlubinný (permoník), 128  
Goblin, 130  
Gobliní vůdce, 130  
Gobr, 131  
Gobří vůdce, 131  
Gorgon, 136  
Goristro, 35  
Grel, 137  
Gryf, 138  
Gryk, 139  
Gynosfinga, 260

## H

Had škrtič, 318  
Hákovec, 140  
Harpyje, 141  
Hejno jedovatých hadů, 318  
Hejno krkavců, 318  
Hejno krys, 318  
Hejno netopýru, 319  
Hejno pavouků, 339  
Hejno piraň, 319  
Hezr, 36  
Hipogryf, 142  
Hliněný golem, 133

Hnědý medvěd, 319  
Homunkulus, 143  
Hrotoun, 146  
Hydra, 147  
Hyena, 320

## CH

Chazma, 36  
Chiméra, 148  
Chobotnice, 320  
Chrlič, 149  
Chuul, 150

## I

Ifrit, 119  
Inkubus, 280

## J

Jednorožec, 152  
Jedovatý had, 320  
Jehličnatá sněť, 274  
Jelen, 320  
Jeskynní medvěd, 324  
Jestřáb, 321  
Ještěrecký král/královna, 154  
Ještěrecký šaman, 154  
Ještěrec, 153  
Ještěrka, 321  
Jezdecký kůň, 321  
Jezevec, 321  
Jochlolá, 37

## K

Kambion, 159  
Kamenný golem, 135  
Kamenný obr, 221  
Kancodlak, 182  
Kanec, 322  
Kenku, 160  
Kentaur, 161  
Klamopard, 162  
Klepetaře, 163  
Kmenový válečník, 347  
Kněz, 348  
Kobold, 164  
Kočka, 322  
Kokatrice, 165  
Kopcový obr, 222  
Kosatka, 322  
Kostěj, 166  
Kostěná nága, 209  
Kostěný dábel, 94  
Kostlivec, 168  
Kostlivec válečného koně, 169  
Kouřový mefit, 189  
Kovatl, 170  
Koza, 322  
Krab, 323  
Kraken, 172  
Krápnlitec, 173  
Krkavec, 323  
Krokodýl, 323

Krvostřáb, 323  
Krysa, 323  
Krysolák, 182  
Kultista, 348  
Kuo-toa, 175  
Kuo-toovský arcíkněz, 176  
Kuo-toovský dozorce, 174  
Kuo-toovský práskač, 176  
Kvadron, 196  
Kyklop, 177

## L

Lamie, 178  
Lasička, 324  
Lední medvěd, 324  
Ledový dábel, 95  
Ledový mefit, 190  
Létající had, 324  
Létající meč, 232  
Lev, 324  
Lidoop, 325  
Lítice, 179  
Lítý vlk, 325  
Los, 325  
Loupežník, 348  
Lovecký žralok, 325

## M

Mág, 348  
Magmar, 186  
Magmatický mefit, 190  
Mamut, 326  
Mantikora, 187  
Marid, 120  
Marilita, 38  
Masný golem, 134  
Mastif, 326  
Mátoha, 96  
Měděné dráče, 69  
Medúza, 188  
Medvědodlak, 183  
Mezzolot, 306  
Mihotavý pes, 326  
Mimik, 192  
Minotauros, 193  
Minotauří kostlivec, 169  
Mladý bílý drak, 48  
Mladý bronzový drak, 65  
Mladý černý drak, 52  
Mladý měděný drak, 68  
Mladý modrý drak, 55  
Mladý mosazný drak, 71  
Mladý remoráz, 248  
Mladý rudý drak, 58  
Mladý rudý stínový drak, 80  
Mladý stříbrný drak, 75  
Mladý zelený drak, 61  
Mladý zlatý drak, 78  
Modré dráče, 55  
Modrý slád, 266  
Monodron, 194  
Morian, 197  
Mořan, 198  
Mořská ježibaba, 156  
Mořský koník, 327  
Mosazné dráče, 72

Mozkožrout, 200  
Mozkožroutí mystik, 200  
Mraziý obr, 222  
Mrchodravec, 201  
Mrtvolný tyran, 315  
Mstitel, 202  
Mula, 327  
Mumie, 204  
Mykonidí dospělý, 208  
Mykonidí mladík, 206  
Mykonidí panovník, 208  
Mystikolot, 306

## N

Arcikostěj, 242  
Nakažlivá obří krysa, 331  
Nalfešný, 39  
Netopýr, 327  
Neviditelný stopař, 211  
Noční ježibaba, 157  
Noční můra, 212  
Noh, 213  
Nosorožec, 328  
Notik, 214  
Nykalot, 307

## O

Oblačný obr, 223  
Obrněný děs, 215  
Obří brouk ohnivec, 328  
Obří had škrťti, 328  
Obří hyena, 328  
Obří chobotnice, 329  
Obří jedovatý had, 329  
Obří ještěrka, 329  
Obří jezevec, 330  
Obří kanec, 330  
Obří koza, 330  
Obří krab, 330  
Obří krokodýl, 331  
Obří krysa, 331  
Obří lasička, 331  
Obří lidoop, 332  
Obří los, 332  
Obří mořský koník, 332  
Obří netopýr, 332  
Obří orel, 333  
Obří pavouk, 333  
Obří ropucha, 334  
Obří slídák, 334  
Obří sova, 334  
Obří stonožka, 334  
Obří sup, 335  
Obří škorpion, 335  
Obří vosa, 335  
Obří žába, 335  
Obří žralok, 336  
Odporný yetti, 299  
Ohavný yuan-ti, 302  
Ohnivá lebka, 224  
Ohnivý elementál, 102  
Ohnivý had, 255  
Ohnivý obr, 223  
Okrový rosol, 272  
Okřídlený kobold, 164  
Ón, 225  
Orčí Grúmšovo oko, 229  
Orčí náčelník, 228  
Orel, 336  
Ork, 228  
Orog, 229  
Ostnatý dábel, 96

Otyugh, 230  
Oživlá zbroj, 232

## P

Panter, 336  
Parní mefit, 191  
Pavián, 336  
Pavouk, 337  
Pavoučnatec, 233  
Pegas, 234  
Pekelný ohař, 235  
Pentadron, 196  
Peryton, 236  
Pes smrti, 337  
Piraňa, 337  
Planetář, 16  
Pláštník, 237  
Plazivý pařát, 238  
Plesiosaurus, 44  
Poletucha, 239  
Polodrak (šablona), 240  
Polokostěj, 241  
Polozlobr (zlobrián), 309  
Poltergeist, 276  
Poník, 338  
Prastarý bílý drak, 47  
Prastarý bronzový drak, 64  
Prastarý černý drak, 51  
Prastarý měděný drak, 67  
Prastarý modrý drak, 54  
Prastarý mosazný drak, 70  
Prastarý rudý drak, 57  
Prastarý stříbrný drak, 73  
Prastarý zelený drak, 60  
Prastarý zlatý drak, 76  
Prašný mefit, 191  
Probuzený keř, 338  
Probuzený strom, 338  
Proklatý yuan-ti, 303  
Prostý obyvatel, 349  
Prízračná nága, 210  
Přízrak, 243  
Pseudodrak, 244  
Psionik thri-kreenů, 286  
Psychický šedý sliz, 269  
Pteranodon, 44  
Purpurový cerv, 245

## Q

Quagot, 246  
Quagotí sporový služebník, 206  
Quagotí tonot, 246

## R

Rakšáza, 247  
Rarach, 40  
Remoráz, 248  
Révová sněť, 274  
Rohatý dábel, 97  
Roj brouků, 339  
Roj hmyzu, 339  
Roj stonožek, 339  
Roj vos, 339  
Ropušák, 249  
Rosolová krychle, 271  
Rozumhlt, 250  
Rudé dráče, 58  
Rudý polodračí veterán, 240  
Rudý slád, 266

Rytíř, 349  
Rytíř smrti, 251  
Rzivý netvor, 252

## Ř

Řetězový dábel, 98

## S

Sahuagin, 253  
Sahuaginská kněžka, 254  
Sahuaginský baron, 254  
Salamandr, 256  
Satyr, 257  
Sekerozobák, 339  
Skurut, 262  
Skuruti kapitán, 262  
Skuruti vojvoda, 263  
Sládový pulec, 266  
Slon, 339  
Smrtící slád, 268  
Sněžný vlk, 340  
Solár, 17  
Sova, 340  
Sovodvěd, 275  
Spektra, 276  
Sporový služebník (šablona), 206  
Stal, 33  
Stín, 277  
Stínový démon, 41  
Stínový drak (šablona), 81  
Strašák, 278  
Stráž, 350  
Strážná nága, 210  
Striga, 279  
Stříbrné dráče, 75  
Sukuba, 280  
Sup, 340

## Š

Šakal, 341  
Šakalodlak, 281  
Šavlozubý tygr, 341  
Šedý slád, 267  
Šedý sliz, 272  
Šejtán, 100  
Škorpion, 341  
Šlechtic, 350  
Špeh, 351  
Štitový strážce, 282

## T

Tarask, 283  
Tažný kůň, 341  
Temnoplášt, 285  
Thri-kreen, 286  
Tlející valivec, 287  
Triceratops, 44  
Tridron, 195  
Trnitý dábel, 99  
Troglodyt, 288  
Troll, 289  
Tygr, 342  
Tygrodlak, 184  
Tyrannosaurus Rex, 44

## U

Ultrilot, 307  
Upír, 292  
Upíří sesilatel kouzel, 293  
Upíří válečník, 293  
Upíří zplozenec, 293  
Útesový žralok, 342

## V

Válečný kůň, 342  
Velbloud, 342  
Veterán, 351  
Větevní snět, 274  
Vílí dráček, 294  
Vlk, 343  
Vlkodlak, 185  
Vodní dív, 295  
Vodní elementál, 102  
Vousatý dábel, 92  
Vrah, 351  
Vrok, 41  
Vrrk, 343  
Vřesk, 145  
Vůdce gnolí smečky, 127  
Vůdce loupežníků, 352  
Výtrusnice, 145  
Vyverna, 296  
Vzdušný elementál, 103  
Vznešená mumie, 205

## X

Xorn, 297

## Y

Yetti, 298

## Z

Zelená ježibaba, 158  
Zelené dráče, 62  
Zelený slád, 267  
Zemní elementál, 103  
Zlaté dráče, 78  
Zlobr, 308  
Zlobří zombie, 311  
Zombie, 311  
Zříci, 314  
Zřící zombie, 311  
Zvěd, 352

## Ž

Žába, 343  
Železný golem, 135

# FANTASY BESTIÁŘ OD A DO Z

Bestiář uvádí spoustu klasických bytostí pro DUNGEONS & DRAGONS, včetně draků, obrů, mozkožroutů a zřících. Je to nestvůrná hostina pro Pány jeskyně, kteří jsou připraveni vyzvat své hráče a naplnit svá dobrodružství tvory.

Zde obsažené nestvůry jsou výběrem z bohaté historie hry D&D, se snadno použitelnými herními statistikami a napínavými příběhy, které podnítí tvou představivost.

---

Až budeš připraven na ještě víc, rozšíř svá dobrodružství *Příručkou hráče* a *Průvodcem Pána jeskyně* páté edice.

