

# Dračí doupě

k6



bestiář



Verze 0.16.16

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

#### *Autor*

Michal Světlý

#### *Testování a pomoc s vývojem pravidel*

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

#### *Ilustrace*

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

#### *Poděkování*

Autorům a hráčům starších verzí Dračího doupěte.

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

#### *Pomoc s dokončováním pravidel a zpětná vazba*

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

# *Obsah*

Anakonda.....	7	Huňáč zelený.....	89
Anakonda obří.....	9	Hvozd .....	91
Barget.....	11	Hydra.....	93
Bazilišek.....	13	Chřestýš.....	95
Bizon.....	15	Jednorožec .....	97
Bludička .....	17	Kancodlak, bojová podoba .....	99
Brouk ohnivec.....	19	Kancodlak, lidská podoba .....	101
Červ obří .....	21	Kancodlak, zvířecí podoba .....	103
Démoni .....	23	Kanec .....	105
Diblík.....	27	Kanec obří .....	107
Dikobraz.....	29	Keř travní .....	109
Dikobraz obří.....	31	Kobra .....	111
Draci .....	33	Kočka .....	113
Drak bílý.....	35	Kočkodan .....	115
Drak černý.....	37	Koník mořský, obří .....	117
Drak modrý.....	39	Kostlivec.....	119
Drak rudý.....	41	Krab obří.....	121
Drak zelený.....	43	Kraken.....	123
Dryáda .....	45	Krokodýl.....	125
Fext.....	47	Krysa .....	127
Gargoyla .....	49	Krysa obří .....	129
Ghůl.....	51	Krysí hejno .....	131
Goblin, alchymista .....	53	Krysodlak, bojová podoba .....	133
Goblin, bojovník.....	55	Krysodlak, lidská podoba .....	135
Goblin, král.....	57	Krysodlak, zvířecí podoba .....	137
Goblin, lovec .....	59	Křižák obří .....	139
Goblin, náčelník .....	61	Kůň .....	141
Goblin, obyčejný .....	63	Lasice .....	143
Goblini.....	65	Lev .....	145
Gorila .....	67	Levhart .....	147
Gorila obří .....	69	Liška .....	149
Gryf.....	71	Lykanthropové .....	151
Had mořský, obří .....	73	Mamba černá .....	153
Harpyje .....	75	Mantikora .....	155
Hmyz.....	77	Medúza .....	157
Hnus plíživý .....	79	Medvěd .....	159
Hroch.....	81	Medvědodlak, bojová podoba .....	161
Hroznýš .....	83	Medvědodlak, lidská podoba .....	163
Hroznýš obří.....	85	Medvědodlak, zvířecí podoba .....	165
Huňáč modrý .....	87	Mezek .....	167

Moucha zlodějka.....	169	Skřet, hrdlořez.....	259
Mravenec obří, dělnice.....	171	Skřet, náčelník.....	261
Mravenec obří, královna .....	173	Skřet, obyčejný .....	263
Mravenec obří, sameček.....	175	Skřet, šaman.....	265
Mula .....	177	Skřeti .....	267
Mumie .....	179	Skvrna barevná .....	269
Nemrtví .....	181	Slizovec.....	271
Netopýr.....	183	Slon .....	273
Netopýr obří.....	185	Socha čarodějky, křišťálová .....	275
Netvor bahenní .....	187	Socha lva, železná.....	277
Neviděný.....	189	Socha strážce, kamenná .....	279
Nezmar .....	193	Sochy oživlé .....	281
Nosorožec.....	195	Sokol .....	283
Obr.....	197	Spektra.....	285
Ogloj-chorchoj.....	199	Strom oživlý.....	287
Orangutan .....	201	Sukuba .....	289
Orangutan obří.....	203	Šimpanz.....	291
Orel.....	205	Štír obří .....	293
Orel obří.....	207	Tvorové mořští.....	295
Osel.....	209	Tygr .....	297
Panna mořská.....	211	Tygrodlak, bojová podoba.....	299
Pavián.....	213	Tygrodlak, lidská podoba .....	301
Pavouci .....	215	Tygrodlak, zvířecí podoba.....	303
Pavoučnatka, kudůcká podoba.....	217	Upír, lidská podoba.....	305
Pavoučnatka, pavoučí podoba .....	219	Upír, mlžná podoba .....	307
Pán zkázy.....	221	Upír, podoba obřího netopýra .....	309
Pegas.....	223	Varan .....	311
Permoník.....	225	Varan obří.....	313
Pes .....	227	Vážka obří.....	315
Pes tříhlavý .....	229	Velbloud .....	317
Ploštice obří.....	231	Vlk.....	319
Poletucha.....	233	Vlk lítý.....	321
Poník.....	235	Vlkodlak, bojová podoba.....	323
Přízrak .....	237	Vlkodlak, lidská podoba .....	325
Pták hrozivák .....	239	Vlkodlak, zvířecí podoba.....	327
Pták Noh.....	241	Všežrout odporný .....	329
Puma.....	243	Vzluha.....	331
Roháč obří .....	245	Wyverna.....	333
Rys .....	247	Zlobr .....	335
Řasnatka .....	249	Zmije .....	337
Sarkon .....	251	Zombie .....	339
Sklípkan obří.....	253	Zvířata .....	341
Skot .....	255	Žralok .....	343
Skřet, bojovník .....	257		



# Anakonda

- 👣 stopa po mohutném, šestimetrovém hadím těle
- 🔥 hadí pach
- 👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 3, ve vodě 6

**Síla:** 9

**Velikosť:** 9 (125 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	10

🛡️ 1 (šupinatá kůže)

🗡️ **Kousnutí:** 4 + k6, 💥 0

🗡️ **Škrcení:** 4 + k6, 💥 3

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní

**Prostředí:** bažiny, mokřady nebo pomalu tekoucí řeky v džungli

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

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



# Anakonda obří

- 👣 stopa po mohutném, dvanáctimetrovém hadím těle
- 🔥 hadí pach
- 👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 3, ve vodě 6

**Síla:** 12

**Velikosť:** 12 (1 tuna)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	1	1	20

🛡️ 1 (šupinatá kůže)

🗡️ **Kousnutí:** 5 + k6, 💥 2

🗡️ **Škrcení:** 5 + k6, 💥 5

Díky své velikosti zvládne současně škrtit tři postavy najednou.

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** pokročilé

**Prostředí:** bažiny, mokřady nebo pomalu tekoucí řeky v džungli

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

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

**Útok na více cílů:** Díky své velikosti zvládne současně škrtit dva protivníky najednou. Zatkousnout se ale samozřejmě může jen do jednoho. Druhého může obtočit, jen když k tomu dostane příležitost.

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



# Bargetst

- ⌚ stopy psa velkého jako medvěd
- 要闻 sirný zápach
- 👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 16, ve vodě 1

**Síla:** 10

**Velikosť:** 10 (250 kg)

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

Fyzická	Finesa	Duše	Životy
4	3	4	13

🛡 1 (tuhá kůže)

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

🗡 **Zuby a drápy:** 4 + k6, ⚡ 2

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

*Dosah:* slyšitelnost

**Účinek:** strach (-1) na zbytek kola a po-  
čet kol rovný počtu úspěchů

✚ **Léčení:** Neúčinkují na něj magické lé-  
čebné prostředky a zranění se mu sama ne-  
hojí. Když sežere čerstvé vnitřnosti, vyléčí  
se mu všechna zranění.

**Druh:** vyšší démon

**Doporučené úrovně:** pokročilé

**Prostředí:** kdekoliv, kam ho někdo přivolal

**Chování:** Bargeta žene touha lovit a zabíjet.  
Nepotřebuje jíst, z kořisti obvykle sežere jen  
vnitřnosti. Je inteligentní a má pud sebezá-  
chovy. Na celou družinu proto nezaútočí. Ra-  
ději si počká, až se od ní někdo oddělí, pří-  
padně zabije nehlídaná jezdecká zvířata.

**Boj:** Nejprve obvykle děsivě zavyje. Pak si vy-  
bere jednoho soupeře, pevně se do něj za-

kousne, strhne ho na zem a prokousne mu  
hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu  
zápasu ocitne na zemi.

**Schopnosti k propůjčení:** nadlidská síla (+3  
k síle a +1 ke zranění), nadlidská rychlosť  
(+1 k rychlosti), nezdolná výdrž (jako bar-  
bar) a schopnost léčit se pozřením čerstvých  
vnitřností.

**Uzavírání smlouvy:** Bargetst je trpělivý, obvykle  
souhlasí s mnoha lety služby výměnou za ná-  
slednou svobodu. Jelikož nestárne a nepotře-  
buje potravu, může strážit nějaké místo ještě  
mnoho let po smrti toho, kdo ho přivolal.

**Démonův vliv:** V první fázi začne osoba pod vli-  
vem bargeta jednat agresivně a impulzivně.  
Ve druhé začne uznávat jen právo silnějšího  
a bude mít potěšení ze zabíjení. Démon ji také  
může jednou za den přinutit něco udělat, na-  
příklad dorazit zajatce. Ve třetí nad ní bargetst  
každý den na několik hodin kompletně pře-  
vezme kontrolu.

**Příklady jmen:** Hargor, Tergador, Agrandar, Ma-  
gador, Haragur.

**Příklady použití ve hře:**

- Pastevci mluví o démonovi, který jim  
v noci zabíjí dobytek, ovce a kozy, sežere  
jen vnitřnosti a zbytek nechá. Někteří po-  
píší pekelné zjevení s párem rudě žhnou-  
cích očí.
- Vychrtlý bargetst po smrti svého pána dále  
stráží určené místo.
- V chudinské čtvrti se temnou, bezměsíč-  
nou nocí rozléhá hrdelní štěkot a zlověstné  
vytí. Ráno hlídka najde roztrhaná lidská  
těla se sežranými vnitřnostmi.
- Bargetst zabil čaroděje, který ho přivolal,  
a je teď uvězněný v jeho věži. Když ho ně-  
kdo pustí ven, začne terorizovat okolí.



# Bazilišek

- ⌚ stopy osmimetrového ještěra (kolem bývají zchřadlé rostliny)
- 🔥 dráždivý zápach žíraviny, ještěří pach
- 👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** zelený, osmimetrový ještěr s kostěným hřebenem na zádech

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 13

**Velikosť:** 13 (2 tuny)

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

Fyzicka	Finesa	Duše	Životy
5	6	7	25

🛡 1 (šupinatá kůže)

🗡 **Zuby a drápy:** 5 + k6, ⚡ 4 (6 dávek jedu)

☠ 8 + k6 proti **Fyzicce**

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

**Příznaky:** silná bolest, brnění, zanícení kůže a citlivost na dotyk, později nevolnost a potíže s dýcháním, otok

**Latence:** 1 minuta

**Trvání účinků:** několik minut

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

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

**Rozsah:** 1 tvor, kterému vidí do očí

**Dosah:** dlouhá vzdálenost

**Trvání účinků:** několik minut

🗡 **Žíravý dech:** 6 + k6 proti **Finese**, ⚡ 6kz **žíravinou**

**Rozsah:** všechno v kontaktní vzdálenosti před baziliškem

Leptá rostlinnou a živočišnou hmotu.

**Doporučené úrovně:** mistrovské

**Prostředí:** háje, lesy, džungle, pahorkatiny, bažiny, močály, brlohy, jeskyně, sklepení

**Chování:** Bazilišek je chytřejší než obyčejné zvíře, ale žije divoce. Loví obvykle ve dne, aby mohl použít svůj smrtící pohled, v noci je zalezlý ve svém doupěti. Dříve nebo později pozabíjí a sežere všechno živé v okolí a vydá se hledat nové doupě a loviště.

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

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

**Příklady použití ve hře:**

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

**Suroviny:**

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



# Bizon

👣 stopy velkého sudokopytníka  
要闻 pach bizona

**Vzhled:** bizon

**Rychlosť:** na zemi 12, ve vodě 1

**Síla:** 12

**Velikost:** 12 (1 tuna)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	1	0	20

🛡 0

🗡 Rohy: 5 + k6, 🌵 4

🗡 Kopyta: 5 + k6, 🌵 3

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

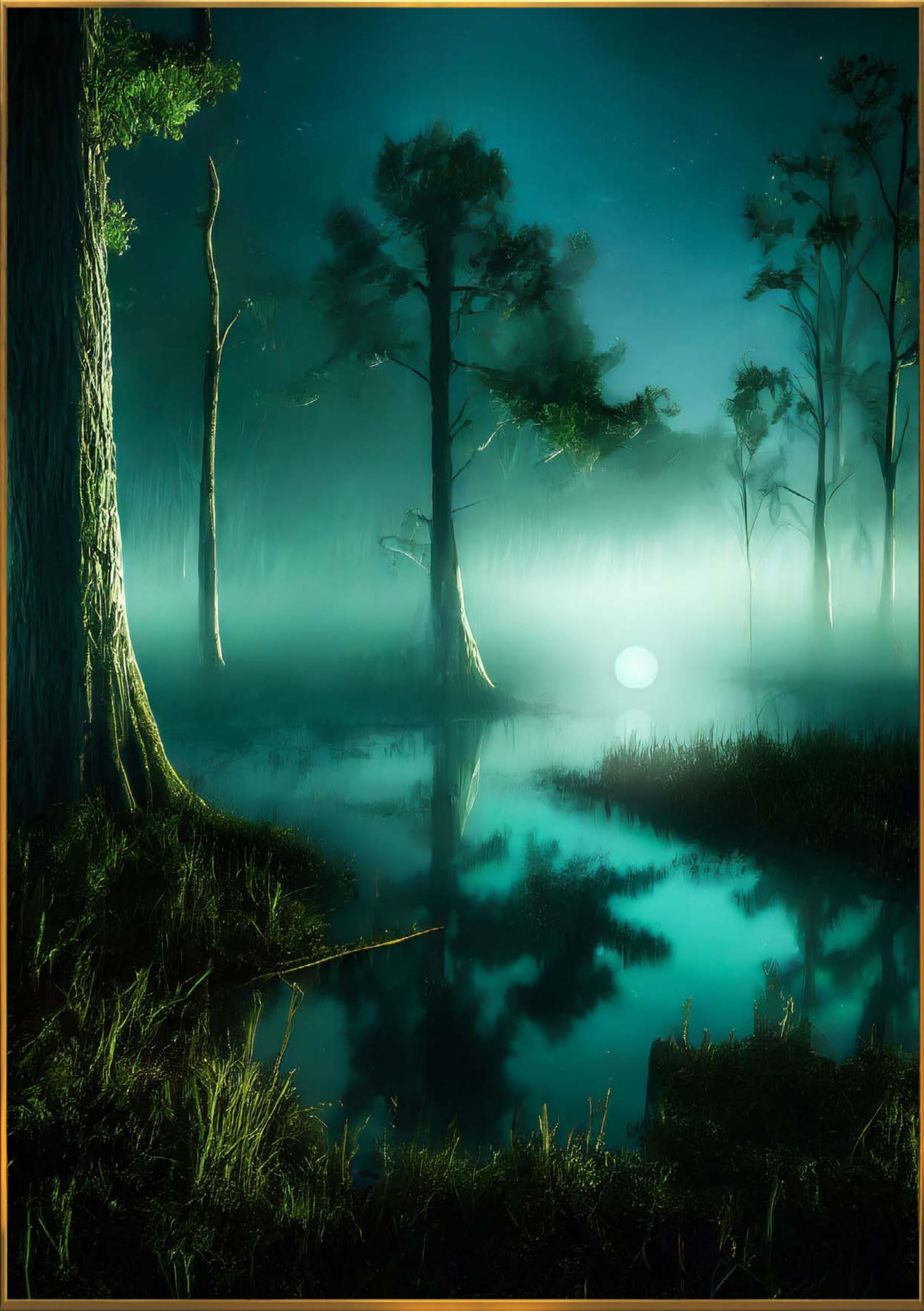
**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** pokročilé

**Prostředí:** savany, lesostepy, polopouště

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

**Boj:** Bizon nejradiji útočí z rozběhu, snaží se protivníka nabrat na rohy a odhodit.



# Bludička

- 👣 nezanechává stopy
- 要闻 zápach bahenního plynu
- 👁 není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** vznášející se koule pulsující tluměným světlem

**Rychlosť:** ve vzduchu 1

**Síla:** 0

**Velikost:** 0 (100 g)

**Smysly:** skvělý čich, *infravidění*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
0	3	0	1



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

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

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

**Doporučené úrovňě:** libovolné

**Prostředí:** bažiny, močály, mokřady, blata, slatiny

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

**Boj:** Bludička sama nedokáže nikoho zranit.

**Příklady použití ve hře:**

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

**Suroviny:** Fluidum bludičky (7 zl) obsahuje 7 💧.

Vyrábí se z něj lektvar hypnózy.



# Brouk ohnivec

👣 stopy půlmetrového brouka

要闻 pach velkého brouka

👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

**Vzhled:** půlmetrový hnědý brouk s párem žhnoucích oranžových skvrn za hlavou, které slabě osvětlují okolí

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vzduchu 10, ve vodě 1

**Síla:** 5

**Velikosť:** 5 (8 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	2	0	4

🛡 shora 2 (krovky), zespodu 0

🗡 Kusadla: 2 + k6, ⚡ -1

**Druh: hmyz**

**Doporučené úrovně:** základní

**Prostředí:** mokřady, vlhké podzemní chodby a jeskyně

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

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

**Příklady použití ve hře:**

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

**Suroviny:**

- Žhnoucí žláza brouka ohnivce (1 zl) obsahuje 1 💧. Týden vydrží svítit slabým, rudooranžovým svitem (v kontaktní vzdálenosti je šero). Vyrábí se z ní žhnoucí lampa, která svítí věčně (viz očarování žhnoucí žlázy na straně 268 v pravidlech). Brouk má dvě žhnoucí žlázy.
- Každé vejce brouka ohnivce (1 zl) obsahuje 1 💧. Ve snůšce bývá 1–6 vajec.



# Červ obří

- ◆ stopa obřího červa (na tom, čeho se dotkl, ulpívají kusy hmoty připomínající matné, bílé sklo, pevné jako kámen)
- ◆ nepříjemný, dráždivý zápach
- ◆ když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

**Vzhled:** pětimetrový bílý červ

**Rychlosť:** na zemi 2

**Síla:** 10

**Velikosť:** 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	13



**Odolnosť proti bodu** (poloviční zranění).

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

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

**Rozsah:** všichni v kontaktní vzdálenosti kolem červa

**Trvání:** dokud někdo zatuhlý sliz ne-rozluče

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

❖ **Požírání:** 4 + k6, ☀ 2

**Prostředí:** vlhké díry, šachty nebo studny

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

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

**Příklady použití ve hře:**

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

**Suroviny:**

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

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



# Démoni

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

## Pečet'

Každý démon je spjat s unikátním složitým obrazcem, kterému se říká pečeť.

## Přivolávání démonů

Démoni se přivolávají rituálním kouzlem (viz kapitola **Vzácná kouzla** na straně 266 v pravidlech). Před započetím rituálu je třeba nakreslit pentagram, vepsat do něj démonovu pečeť a kolem nakreslit ochranný kruh, který démonovi zabrání posednout něco mimo něj. Zabere to několik desítek minut. Pro provedení rituálu a předepsaných krvavých obětí démon vstoupí do připraveného těla nebo předmětu, případně posedne určeného tvora.

## Démonův vliv

Démon nad posednutým nebo nad majitelem posednutého předmětu postupně získává kontrolu. Probíhá to ve třech fázích. Přechod na každou další trvá od několika dnů, pokud je **Duše** démona výrazně silnější než **Duše** posednutého, po několik týdnů, když je to naopak.

### Příklad:

Postava pod vlivem *démona hrabivosti* bude v první fázi pečlivě počítat, kolik utráci. Ve druhé začne o všechno smlouvat, přestože to předtím nikdy nedělala, nabízet svým přátelům půjčky na vysoký úrok a podobně. Ve

třetí nebude myslit na nic jiného než hromadění a ochranu svého majetku.

### Poznámka pro pána jeskyně:

Když se hráčská postava dostane pod vliv démona, je to skvělá příležitost k hraní role. Vem si jejího hráče stranou a vysvětli mu, co se stalo, o jakého démona se jedná a k čemu ho bude ponoukat.

## Smrt posednuté osoby

Dokud posednutá osoba žije, démon je na ní vázaný. Když zemře, může posednout někoho jiného nebo vstoupit do nějakého předmětu v okolí. Vyšší démon může také mrtvé tělo oživit a přetvořit ke svému obrazu, jako kdyby do něj byl právě přivolán. Rozhoduje se obvykle podle toho, jak moc je poškozené.

## Zakletí démona do předmětu

Zakletím démona do předmětu vznikne prokletý kouzelný předmět, který na svého majitele působí stejně, jako kdyby byl démonem posedlý. Stejně jako ostatní kouzelné předměty na doteck brná a prozradí, co dělá. Démoni ovšem obyčejně sdělují jen své schopnosti a nepříjemné vedlejší efekty si nechávají pro sebe.

## Zbavení se předmětu s démonem

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

## Zničení předmětu s démonem

Předmět obsahující nižšího démona je možné normálně zničit, například spálit, rozbít, roztadit v kovářské výhni, hodit do sopky a podobně. Vyšší démoni tomu ale dokáží bránit, takže předmět není možné poškodit ani zničit, dokud z něj démon není vyhnán vymítacím rituálem. Jak při ničení předmětu tak při vymítání je vhodné předem nakreslit ochranný kruh, protože uvolněný démon jinak může posednout někoho poblíž nebo vstoupit do jiného předmětu. Dokud není předmět zničen, démon ho sám nemůže opustit.

## Přivolání přivolávaného démona

Je možné přivolat u přivolávaného démona. Vyšší démon to ale může odmítout, pokud se mu stávající podmínky líbí více než nově nabídnuté.

## Vymítání démonů

K vyhánění démonů zpět do nebytí slouží dovednost *vymítání démonů*. V pravidlech zámrně není uvedena, aby si hráči nemohli omylem vzít dovednost, kterou za celou hru nebudou moci použít. Pokud se rozhodneš dát do hry démony, dej do ní také nehrácké postavy, které ji umí.

### Dovednost vymítání démonů

**Pomůcky:** rituální potřeby

Umíš nakreslit ochranný kruh, který brání tomu, aby vyháněný démon posednul něco nebo někoho jiného, a dokážeš provést exorcismus, který jej vrátí zpět do nebytí. Nakreslení ochranného kruhu zabere několik minut, vlastní vymítací rituál dalších několik minut. Démon se bude všemi silami bránit. Pokud tedy není zakletý do předmětu, je vhodné ho předem důkladně spoutat. K vymítání niž-

sích démonů stačí *rituální potřeby*. Vyššího démona můžeš vyhnat, jen když znáš jeho pravé jméno a na konci rituálu ho vyslovíš. Když démona úspěšně vyženeš, ozve se jeho zoufalé smrtelné zaúpění.

## Nižší démoni

Nižší démoni nedokáží oživit vlastní tělo, mohou pouze ovlivňovat posednutého nebo majitele předmětu, ve kterém jsou zakleti.

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

**Příklady použití ve hře:**

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

## Vyšší démoni

Vyšší démoni mohou být zakleti do předmětu nebo mohou někoho posednout stejně jako ti nižší, kromě toho ale dokáží oživit neživé tělo a přetvořit ho ke svému obrazu. Jsou inteligentní a mají vlastní touhy, plány a záměry.

### Pravé jméno

Při vymítání a přivolávání vyššího démona je třeba vyslovit jméno, jímž byl poprvé přivolán.

### Smlouva s démonem

Při přivolávání vyššího démona je třeba s ním uzavřít smlouvu, která určí, co musí vykonat a co za to dostane. Aby byla závazná, přivolávač ji musí sepsat vlastní krví. I tak se ale démon musí řídit jen tím, co je v ní výslovně napísáno, a když kouzelník nedodrží svou část,

nemusí ji dodržet ani démon. Když je smlouva fyzicky zničena, přestane platit.

Při uzavírání smlouvy je démon v nevýhodné pozici. Přivolávač totiž může rituál předčasně ukončit a vrátit ho do nebytí. Démon rozhodně chce existovat, má tedy velmi silnou motivaci smlouvu uzavřít. Zároveň se ale bude snažit udělat to tak, aby byla pro něj výhodná.

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

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

#### *Poznámka pro pána jeskyně:*

Uzavírání smlouvy je vhodné odehrát. Pozor ale, at' to nepřeženeš – hledání právnických kliček a přesných formulací sice může být zábavné, ale **Dračí doupě k6** je o hraní dobrých druhů, ne právníků.

### **Přivolání do připraveného těla**

Vyšší démoni je kromě do předmětu nebo do živého tvora možné přivolat také do připraveného těla. Tělo pro *pána zkázy* se například vyrábí sešitím několika kusů hovězího dobytku, *diblík* se přivolává do mrtvého dítěte, *bargest* do mrtvého černého psa. Jakmile démon do těla vstoupí, oživí ho a přemění ho ke svému obrazu – stane se z něj nestvůra uvedená v **Bestiáři**. Démon ve vlastním těle nestárne a nemusí jíst ani pít. Zranění se mu ne-

léčí přirozenou cestou, může si je ale vyléčit pozřením čerstvých vnitřností.

### **Telepatie**

Vyšší démoni dokáží s posednutým nebo s majitelem předmětu telepaticky komunikovat jako hraničář (viz *telepatie* na straně 55 v pravidlech).

### **Propůjčování schopnosti**

Vyšší démon může ovlivněnému propůjčovat schopnosti (viz *Schopnosti k propůjčení* v popisu démona v **Bestiáři**).

### **Přebírání kontroly**

Ve druhé fázi může démon každý den přinutit ovlivněného něco udělat, například dorazit zajatce, někoho vášnivě políbit a podobně. Ve třetí fázi nad ním může každý den na několik hodin kompletně převzít kontrolu. Ovlivněný si z této doby nebude nic pamatovat.

#### *Poznámka pro pána jeskyně:*

Když démon nad postavou přebere kontrolu, dočasně za ni hraješ ty. Neboj se dělat věci, které se jejímu hráči nebudou líbit, například vraždit, krást, podvádět a podobně – posednutí démonem nebo vlastnictví prokletého předmětu by rozhodně neměla být malichernost. Neznamená to ale, že máš za něj hrát procházení podzemí či rozhovory s ostatními postavami. Nevhodnější chvíle jsou například v noci – ráno hráči oznamíš, že se nachází někde jinde a nepamatuje si, jak se tam dostal, a on se bude muset vypořádat s následky toho, co přes noc napáchal.

**Jazyky:** Vyšší démoni mluví jazyky, které se naučili při svých předchozích přivoláních. Pokud byl tedy démon naposledy přivolán v dávných dobách, bude mluvit pouze některým ze starých jazyků.

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



# Diblík

- ⌚ stopy zhruba metrového dvounohého tvora s drápy na nohách
- 🔥 slabý sirný zápach
- 👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 6

**Síla:** 5

**Velikosť:** 5 (8 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	4	3	5



**Imunita** proti **jedům** a bolesti.

🗡️ **Drápy:** 4 + k6, 🌟 -1

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

*Dosah:* střední

*Rozsah:* 1 cíl

✚ **Léčení:** Neúčinkují na něj magické léčebné prostředky a zranění se mu sama nehojí. Když sežere čerstvé vnitřnosti, vylečí se mu všechna zranění.

**Druh:** vyšší démon

**Doporučené úrovně:** základní

**Prostředí:** kdekoliv, kam ho někdo přivolal

**Chování:** Diblík je zlý, závistivý, škodolibý a rád způsobuje bolest. Pokud mu to ukládá smlouva, musí plnit příkazy. Když se shodují s jeho povahou, dělá to svědomitě. Jestliže se mu ale nelíbí, snaží se je překroutit: je záměrně nešikovný, vykládá si je doslovně a podobně.

**Boj:** Diblík není moc silný, má ale ostré drápy. Z nerovného boje uteče.

**Schopnosti k propůjčení:** Diblík může ovlivněné osobě propůjčit svá kouzla a schopnost léčit se pozřením čerstvých vnitřností.

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

**Démonův vliv:** V první fázi bude ovlivněný lhát a realizovat pubertálně špatné nápadы a jiné lumpárny. Ve druhé začne dělat naschvály a bude ostatním záměrně ubližovat, diblík ji k tomu může jednou za den přinutit. Bude se vyhýbat konfrontacím a svalovat vinu na ostatní. Ve třetí fázi nad ní diblík každý den na několik hodin kompletně převezme kontrolu.

**Kouzla:** ohnivá střela \*eš týl\*, sugesce \*hašáh\*, návrat \*hašavah\*

**Dovednosti:** čtení a psaní, staré jazyky

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

**Příklady použití ve hře:**

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



# Dikobraz

👣 dikobrazí stopy

要闻 dikobrazí pach

**Vzhled:** dikobraz

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vodě 1

**Síla:** 6

**Velikost:** 6 (15 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	3	0	5

🛡 0

🗡 Zuby: 3 + k6, 🌶 -2

🗡 Ostny: 3 + k6, 🌶 -1

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní

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

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

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



# Dikobraz obří

👣 stopy dikobraza velkého jako medvěd  
要闻 dikobrazí pach

**Vzhled:** dikobraz velký jako medvěd

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vodě 1

**Síla:** 9

**Velikost:** 9 (125 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	1	10

🛡 0

🗡 Zuby: 4 + k6, ⚡ 0

🏹 Střílení ostnů: 3 + k6

- ⚡ 1 bodem
- paralýza zasažené části těla (stejný efekt jako vážné zranění)
- úplná paralýza

*Dostřel:* krátký

*Rozsah:* 1–3 cíle blízko u sebe

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

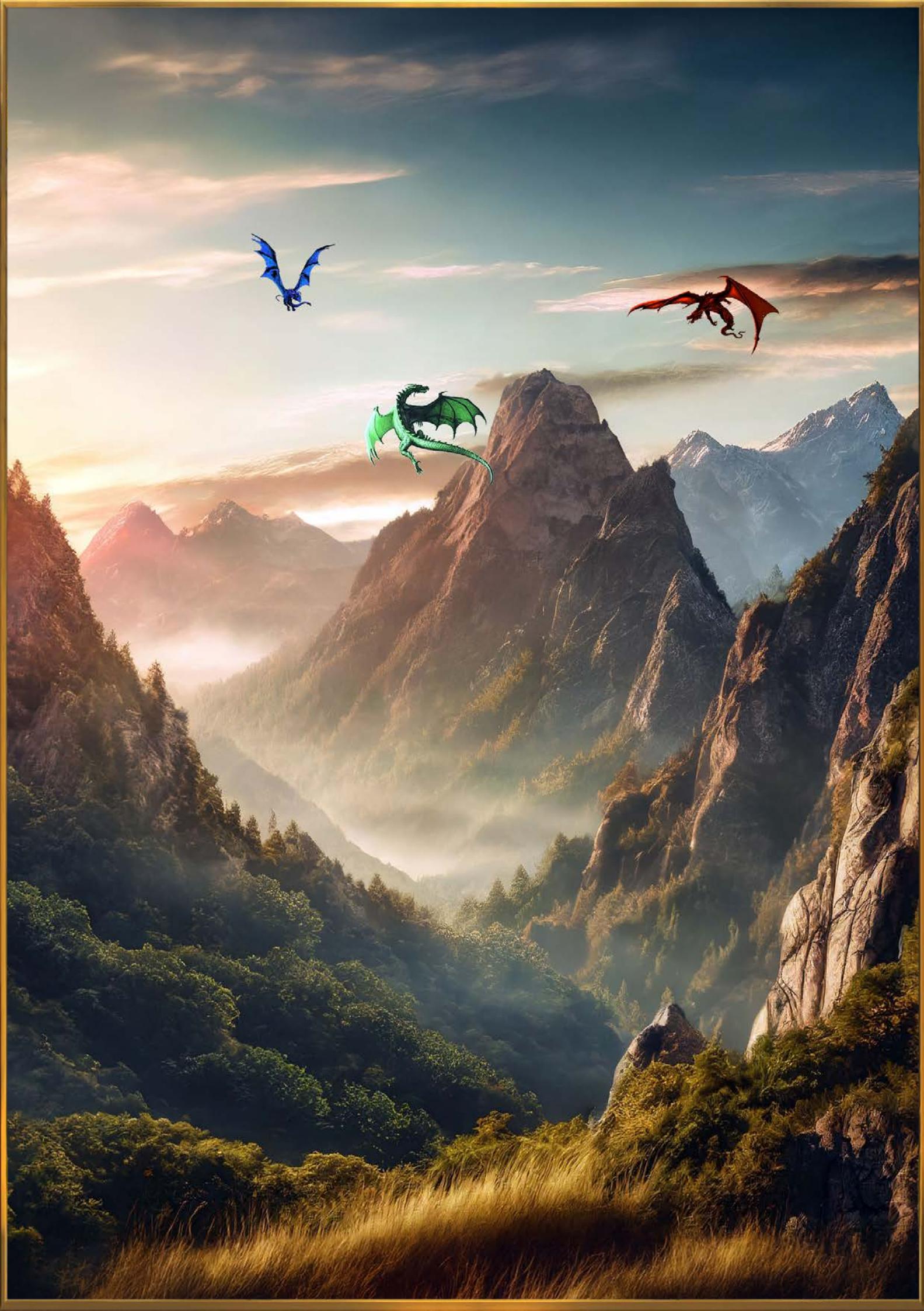
**Prostředí:** pouště, pláně, hory, deštné pralesy, lesy

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

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

**Suroviny:**

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



# Draci

Draci jsou prastarou rasou inteligentních, okřídlených ještěrů. Jsou extrémně dlouhověcí, ti nejstarší pamatují slávu dávno zapomenutých říší.

**Chování:** Draci jsou samotáři, potkávají se obvykle jen v době párení, nebo když bojují o teritorium. Obývají nejčastěji prostorné jeskyně vysoko v horách nebo ve skalách. Humanoidní tvorové jsou pro ně bezvýznamní, asi jako pro nás hmyz. Nemají potřebu hromadit poklady, nemají pro ně využití. Nezřídka se ale stává, že drak zabije vladaře, který neměl dost rozumu, aby ho nechal na pokoji, a obsadí jeho palác se všemi cennostmi.

**Starý draků:** Čím je drak starší, tím je větší a nebezpečnější.

- Mladí draci mají **Fyzičku** 5, **Finesu** 4, **Duši** 5 a 32 životů.
- Dospělí draci mají **Fyzičku** 6, **Finesu** 5, **Duši** 6 a 40 životů.
- Prastaří draci mají **Fyzičku** 7, **Finesu** 6, **Duši** 7 a 51 životů.

**Telepatie:** Draci jsou inteligentní a stejně jako my své myšlenky formulují do slov a vět. Komunikují ale telepaticky, nehýbou při tom tlamou a nevydávají zvuky. Dračí telepatie funguje stejně jako hraničářská (viz *telepatie* na straně 55 v pravidlech). Pro navázání spojení ale drak nemusí cíl vidět. Stačí když ho slyší nebo cítí.

**Jazyky:** Všichni draci znají *dračí řeč* a obvykle rozumí i dalším jazykům. Ti nejstarší umí i dnes již zapomenuté nebo málo používané, mladí budou znát spíš jen ty soudobé. Postavy se mohou *dračí řeč* naučit jako novou dovednost. Mohou jí pak normálně mluvit, nemusí umět telepatii.

**Boj:** Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejraději bojuje ze vzduchu, kde si může dr-

žet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnese nebo ho z výšky pustí na zem. Ve vodě je s oblibou po jednom stahuje do hloubky, na zemi je může přišpendlit svými drápy, srážet nebo odhazovat ocasem, nebo je chytit do zubů a odhodit. Může také využít svou obrovskou sílu a povalovat na ně stromy nebo na ně spouštět kamenné laviny. Když se před ním někam schovává nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadchnout, použije svůj dech. Draci nejsou zbabělí, ale mají pud sebezáchovy. Když v boji ztratí více než polovinu životů, odletí do bezpečí.

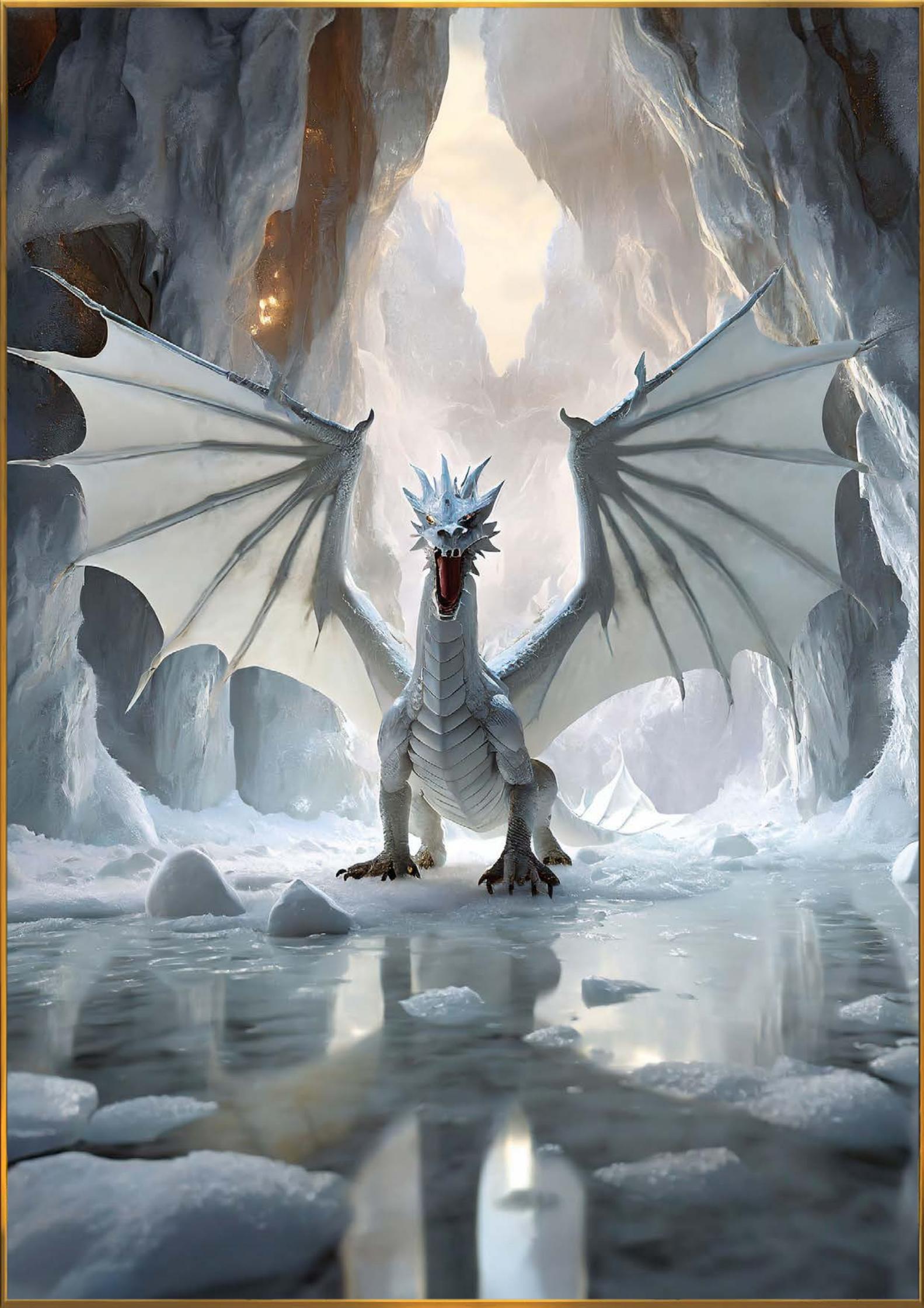
## Příklady použití ve hře:

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

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

## Suroviny:

- *Srdce draka* (101 zl) obsahuje 101 . Vyrábí se z něj *elixír mládí*.
- Každé *vejce draka* (23 zl) obsahuje 23 . Ve snůšce bývají 1–2 vejce.
- Z *dračí krve* (1 st za flakón) se vyrábí *dračí inkoust*, který prozradí nedodržení každé jím sepsané smlouvy nebo přísahy, a *kouzelný inkoust*, kterým se zapisují kouzla a alchymistické recepty.
- Z *dračích šupin* (100 zl) se vyrábí *dračí zbroj* (viz *očarování dračí zbroje* na straně 267 v pravidlech).



# Drak bílý

👣 dračí stopy

要闻 dračí pach

👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vzduchu 16, ve vodě 12

**Síla:** 15

**Velikosť:** 15 (8 tun)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	5	7	40

🛡️ 3 (dračí šupiny)

**Imunita** proti strachu a **mrazu**.

🗡️ **Zuby, drápy nebo ocas:** 6 + k6, 🌟 5

🗡️ **Dech:** 5 + k6 proti **Finese**, 🌟 10kz **mrazem**

**Rozsah:** všechno v krátké vzdálenosti před drakem

**Příprava:** jedno kolo hlubokého nádechu Za případný druhý úspěch zasaženým zamrzne výbava: zbroj ztuhne, takže se v ní půjde těžko hýbat (-1 a zpomalení na polovinu), zbraně zamrzou v pochvě, takže nepůjdou vytasit, a podobně.

➕ **Léčení:** Všechny životy se mu vyléčí po několika hodinách spánku. Vážná zranění každé po tolika dnech, za kolik životů bylo způsobeno.

**Druh: drak**

**Doporučené úrovně:** mistrovské

**Prostředí:** zasněžené hory, ledové pláně

**Chování:** viz **Draci**.

**Boj:** viz **Draci**.

**Dech:** Bílý drak vydechuje bífou, mrazivou mlhu.

**Útok na více cílů:** Když k tomu dostane příležitost, v jednom kole může bez postihu ohrozit až tři protivníky (tlamou, tlapou a ocasem).

**Telepatie** jako hraničář. Může ji použít i na cíle, které pouze slyší nebo cítí.

**Suroviny:** viz **Draci**.



# Drak černý

👣 dračí stopy

要闻 dračí pach

👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vzduchu 16, ve vodě 12

**Síla:** 15

**Velikosť:** 15 (8 tun)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	5	7	40

🛡️ 3 (dračí šupiny)

**Imunita** proti strachu a **žíravině**.

🗡️ **Zuby, drápy nebo ocas:** 6 + k6, 💥 5

🗡️ **Dech:** 5 + k6 proti **Finesě**, 💥 9kz **žíravini** nou

**Rozsah:** všechno v krátké vzdálenosti před drakem

**Příprava:** jedno kolo hlubokého nádechu

**Dech černého draka** je silná žíravina. Rozpouští rostlinnou a živočišnou hmotu a všechny kovy.

➕ **Léčení:** Všechny životy se mu vyléčí po několika hodinách spánku. Vážná zranění každé po tolka dnech, za kolik životů bylo způsobeno.

**Druh: drak**

**Doporučené úrovně:** mistrovské

**Prostředí:** bažiny, močály

**Chování:** viz **Draci**.

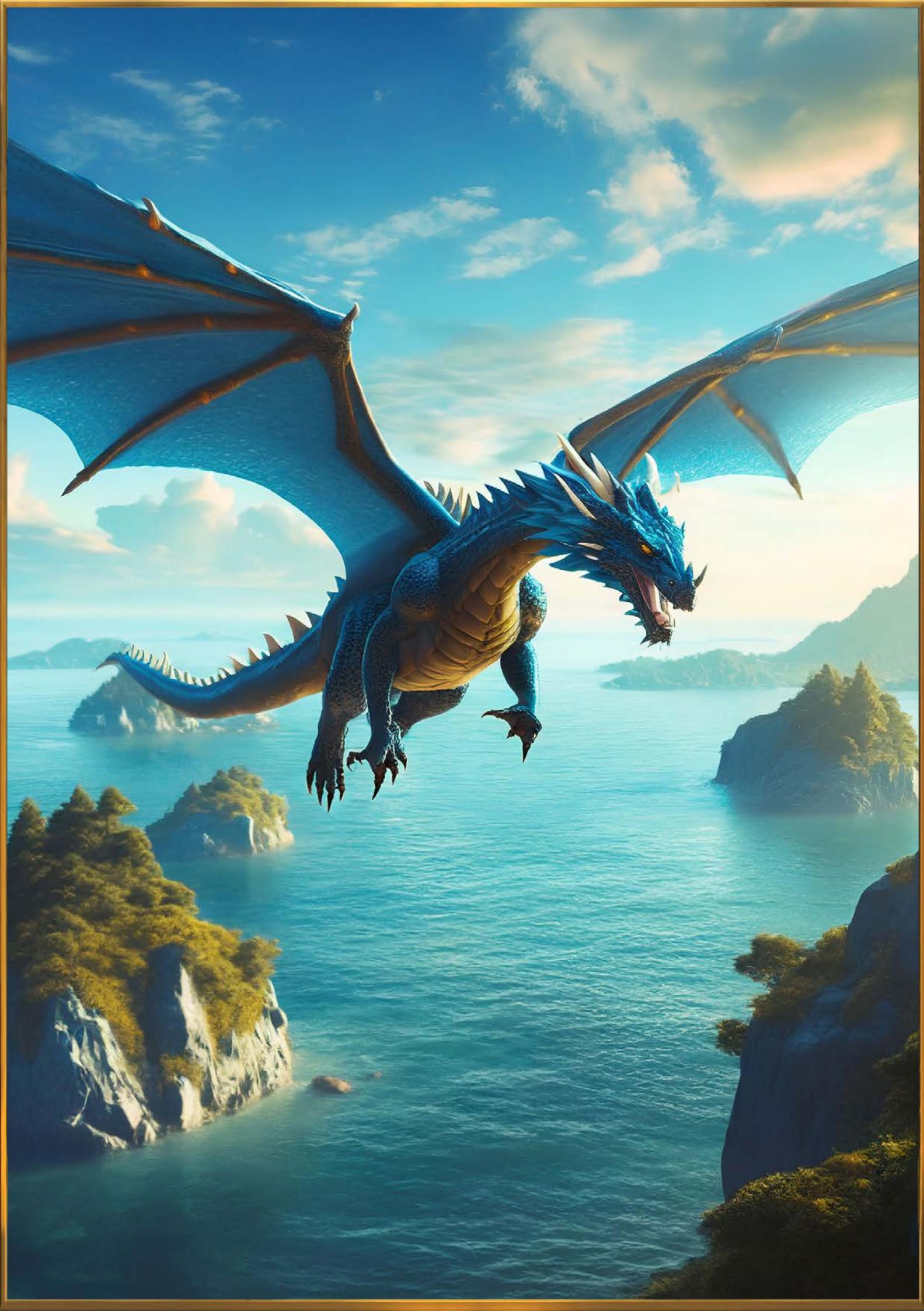
**Boj:** viz **Draci**.

**Dech:** Černý drak vydechuje černý, žíravý dým.

**Útok na více cílů:** Když k tomu dostane příležitost, v jednom kole může bez postihu ohrozit až tři protivníky (tlamou, tlapou a ocasem).

**Telepatie** jako hraničář. Může ji použít i na cíle, které pouze slyší nebo cítí.

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



# Drak modrý

👣 dračí stopy

要闻 dračí pach

👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vzduchu 16, ve vodě 12

**Síla:** 15

**Velikosť:** 15 (8 tun)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	5	7	40

🛡️ 3 (dračí šupiny)

**Imunita** proti strachu a **bleskům**.

🗡️ **Zuby, drápy nebo ocas:** 6 + k6, 💥 5

🗡️ **Dech:** 5 + k6 proti **Finesě**, 💥 10kz **bleskem**

*Rozsah:* všechno v krátké vzdálenosti před drakem

*Příprava:* jedno kolo hlubokého nádechu  
Případný druhý úspěch způsobí na několik minut oslepení a ohlušení (-1) nebo křeče (-1).

➕ **Léčení:** Všechny životy se mu vyléčí po několika hodinách spánku. Vážná zranění každé po tolka dnech, za kolik životů bylo způsobeno.

**Druh: drak**

**Doporučené úrovně:** mistrovské

**Prostředí:** moře, velké řeky, jezera

**Chování:** viz **Draci**.

**Boj:** viz **Draci**.

**Dech:** Modrý drak vydechuje namodralou mlhu, ve které přeskakují drobné výboje.

**Útok na více cílů:** Když k tomu dostane příležitost, v jednom kole může bez postihu ohrozit až tři protivníky (tlamou, tlapou a ocasem).

**Telepatie** jako hraničář. Může ji použít i na cíle, které pouze slyší nebo cítí.

**Suroviny:** viz **Draci**.



# Drak rudý

👣 dračí stopy

要闻 dračí pach

👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vzduchu 16, ve vodě 12

**Síla:** 15

**Velikosť:** 15 (8 tun)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	5	7	40

🛡️ 3 (dračí šupiny)

**Imunita** proti strachu a **ohni**.

🗡️ **Zuby, drápy nebo ocas:** 6 + k6, 🌟 5

🗡️ **Dech:** 5 + k6 proti **Finese**, 🌟 10kz **ohněm**

*Rozsah:* všechno v krátké vzdálenosti před drakem

*Příprava:* jedno kolo hlubokého nádechu  
Pokud jsou cíle hořlavé nebo mají něco hořlavého na sobě (šaty, srst), za případný druhý úspěch vzplanou.

➕ **Léčení:** Všechny životy se mu vyléčí po několika hodinách spánku. Vážná zranění každé po tolka dnech, za kolik životů bylo způsobeno.

**Druh: drak**

**Doporučené úrovně:** mistrovské

**Prostředí:** kráter sopky, lávové pole, rozpálená poušť

**Chování:** viz **Draci**.

**Boj:** viz **Draci**.

**Dech:** Rudý drak vydechuje žhavé plameny.

**Útok na více cílů:** Když k tomu dostane příležitost, v jednom kole může bez postihu ohrozit až tři protivníky (tlamou, tlapou a ocasem).

**Telepatie** jako hraničář. Může ji použít i na cíle, které pouze slyší nebo cítí.

**Suroviny:** viz **Draci**.



# Drak zelený

👣 dračí stopy

要闻 dračí pach

👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vzduchu 16, ve vodě 12

**Síla:** 15

**Velikosť:** 15 (8 tun)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	5	7	40

🛡️ 3 (dračí šupiny)

**Imunita** proti strachu a **jedům**.

🗡️ **Zuby, drápy nebo ocas:** 6 + k6, 💥 5

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

**Rozsah:** všechno v krátké vzdálenosti před drakem

**Příprava:** jedno kolo hlubokého nádechu

☠️ 7 + k6 proti **Fyzicce**

• 💥 5 **jedem**

•• vážné zranění: krutá bolest (-1)

••• vážné zranění: slabost (-1)

**Aplikace:** skrz celý povrch těla

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

**Latence:** 2 kola

➕ **Léčení:** Všechny životy se mu vyléčí po několika hodinách spánku. Vážná zranění každé po tolka dnech, za kolik životů bylo způsobeno.

**Druh: drak**

**Doporučené úrovně:** mistrovské

**Prostředí:** hluboké lesy

**Chování:** viz **Draci**.

**Boj:** viz **Draci**.

**Dech:** Zelený drak vydechuje žlutozelený štiplavý plyn. Při každém výdechu zaplní několik metrů chodby nebo menší místo a pokud ho nic nevyvětrá, zůstane tam několik hodin.

**Útok na více cílů:** Když k tomu dostane příležitost, v jednom kole může bez postihu ohrozit až tři protivníky (tlamou, tlapou a ocasem).

**Telepatie** jako hraničář. Může ji použít i na cíle, které pouze slyší nebo cítí.

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



# Dryáda

- 👣 stopy štíhlého, bosého humanoida
- 要闻 pach mechu a kůry

**Vzhled:** štíhlá dívka s kůrou místo kůže a listy místo vlasů

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 8 (+0 ke zranění)

**Velikosť:** 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	4	2	8



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

**Dlouhý luk:** 4 + k6, ⚡ 1 + jed ze zmije

*Dostřel:* dlouhý

**Jed ze zmije:** 5 + k6 proti Fyzičce

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

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

**Latence:** několik minut

**Trvání účinků:** několik desítek minut

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** husté lesy, hvozdy

**Chování:** Dryáda je lesní bytost spjatá s určitým stromem – když ten uhyně, dryáda zmře s ním. Podle něj také vypadá, dubová dryáda má například místo kůže dubovou kůru a místo vlasů dubové listy. Jsou inteligentní

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

**Jazyky:** Dryády obvykle mluví elfsky. Některé se také domluví obecnou řečí.

**Boj:** Dryády obvykle bojují dlouhými luky nebo kostěnými dýkami. Jejich hroty a čepele bývají otrávené, nejčastěji *jedem ze zmije*. V lese díky maskování obvykle útočí ze zálohy. Mohou se také „teleportovat“ skrz stromy a útočit tak z nových, nečekaných úhlů. Když je dryáda zraněna za víc než polovinu životů, obvykle z boje ustoupí.

**⚠️ Když dryády využívají dostřel dlouhého luku a přesuny mezi stromy, jsou extrémně nebezpečné. Pokud jich je víc než postav, může to snadno skončit smrtí celé družiny.**

**Maskování:** Když je dryáda v lese, nehýbe se a nic nedělá, je prakticky neviditelná.

**Splynutí se stromem:** Dryáda dokáže vstoupit do stromu a na libovolně dlouho s ním splynout. Vystoupit může z libovolného stromu, se kterým je ten její spojen kořeny. Přesun nezabere žádný čas. Vstup do stromu i výstup z něj zabere jedno kolo, kdy dryáda nemůže útočit, ale je možné útočit na ni.

**Stvoření oživlého stromu:** Sedm dryád dokáže společným rituálem v průběhu několika minut přeměnit obyčejný strom v *oživlý strom*. Potřebují na to alchymistické suroviny s celkovým obsahem 19 ⚫.

**Dovednosti:** lov a stopování, plavání a potápění

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



# Fext

- ◆ stopy humanoidního tvora
- ◆ pach staré, vysušené kůže
- ◆ není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** člověk se strnulým obličejem a světle šedou kůží

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 9 (+0 ke zranění)

**Velikost:** 8 (60 kg)

**Smysly:** dobrý, ale černobílý zrak, dobrý sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chut'

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	4	5	12

🛡 podle oblečené zbroje

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

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

🗡 **Dvě sekery:** 6 + k6, ⚡ 3

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

**Dosah:** krátká vzdálenost

**Rozsah:** 1 cíl

Každý úspěch sníží **Fyzičku** a **Finesu** cíle o 1 (nejniz na nulu) a vyléčí fextovi 1 život. Postava, které by měla klesnout **Fyzička** nebo **Finesa** pod nulu, je vyřazena a nemůže se hýbat. Ztracená **Fyzička** i **Finesa** se obnoví po vydatném spánku.

✚ **Léčení:** Neúčinkují na něj magické léčebné prostředky a zranění se mu sama nehojí. Léčí se vysáváním síly z živých tvorů.

**Druh:** vyšší **nemrtvý**

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** libovolné

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

**Stvoření fexta:** Fexta může stvořit kouzelník kravavým rituálním kouzlem (viz *stvoření fexta* na straně 271 v pravidlech) nebo jiný fext tím, že v průběhu několika hodin do čerstvé mrtvoly „napumpuje“ životní sílu 23 inteligentních tvorů. **Fyzičku** a **Finesu** takto vysátých tvorů není možné obnovit.

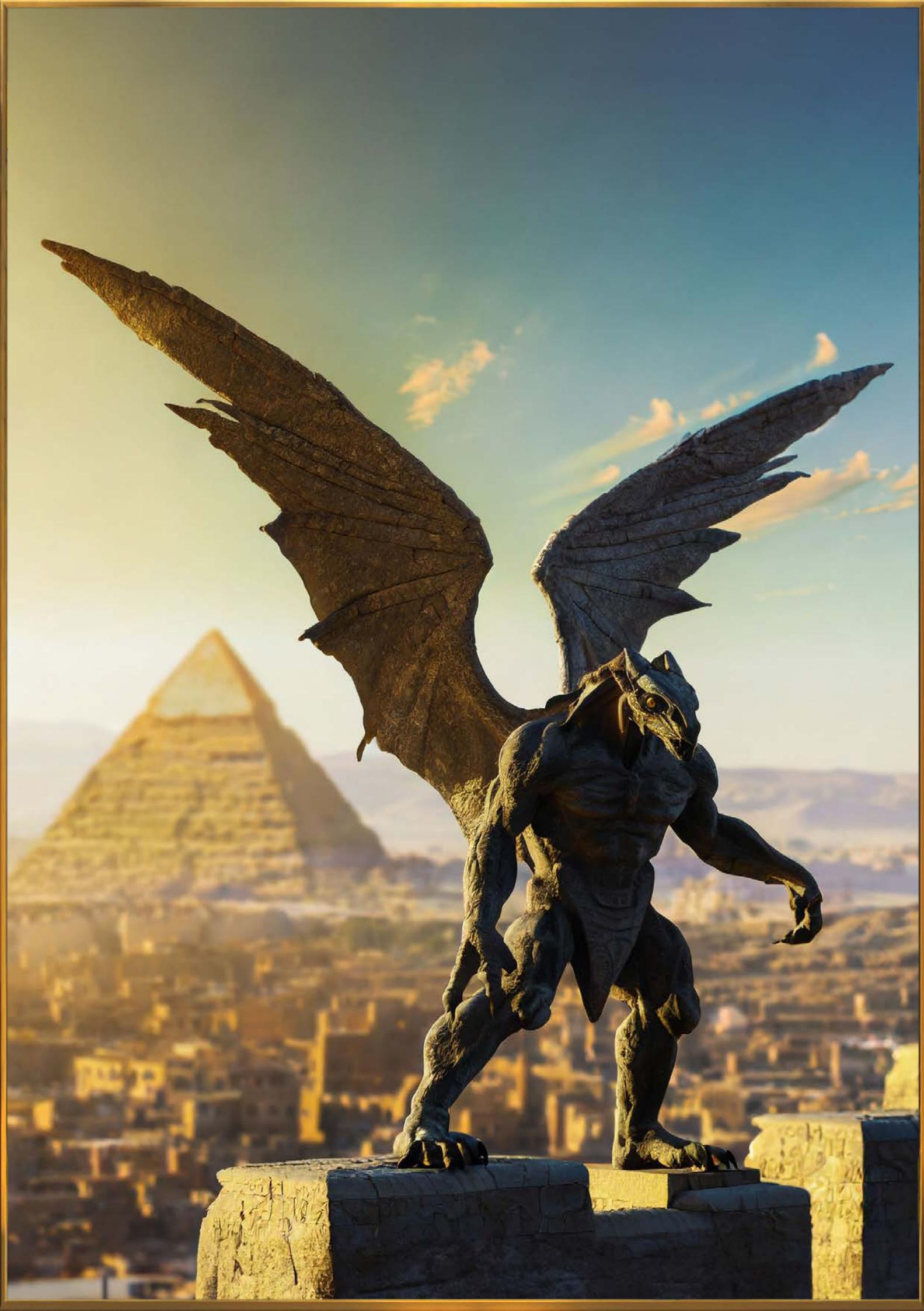
**Boj:** Fext používá lidské zbraně. Většinou nesní zbroj, protože by ho zbytečně omezovala. Jelikož necítí bolest a je prakticky nezranitelný, nemá pud sebezáchovy – nechá se klidně probodnout, aby mohl zasadit smrtící ránu.

**Schopnosti a dovednosti:** Jako za života.

**Příklady použití ve hře:**

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

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



# Gargoyla

- 👣 stopy čtyřnohého tvora s dlouhými ostrými drápy velkého jako hobit
- 🔥 -
- 👁️ není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** socha čtyřnohé, okřídlené nestvůry velké jako hobit

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vzduchu 10

**Síla:** 7

**Velikosť:** 7 (30 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	2	9

🛡️ 1, v podobě sochy 3

🗡️ **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, 💥 0

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

V podobě sochy **odolnosť** proti **ohni**, **mrazu**, **blesku**, **seku** a **bodu** (poloviční zranění).

➕ **Léčení:** Neúčinkují na ni magické léčebné prostředky. Přes noc se jí vyléčí všechna zranění. Může ale schválně zůstat poškozená.

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** města, chrámy, hrobky, podzemní labyrinty

**Chování:** Gargoyly jsou inteligentní. Nemohou sice mluvit, ale mohou komunikovat posunky, například kývat hlavou „ano“ nebo „ne“. Jsou to výborní zvědi a špehové. V podobě sochy do-

káží celé dny nehnutě sedět, poslouchat a pozorovat. Nejčastěji se skrývají mezi ostatními chrliči na stěnách chrámů či jiných velkých budov, ale také v podzemí nebo kdekoliv jinde, kde bývají sochy. Nemají rády sluneční světlo – když už na něm musí být, přeckají ho obyčejně v podobě sochy.

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

**Proměna v sochu:** Zkamenělá gargoyle se nemůže se hýbat, ale plně vnímá, co se kolem ní děje. Po proměně bude stále zraněná za stejný počet životů a bude mít stejná vážná zranění. Proměna tam i zpět je okamžitá, může se ale proměnit jen jednou za kolo.

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

**Jazyky:** Gargoyly obvykle rozumí obecné řeči.

**Příklady použití ve hře:**

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

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



# Ghoul

- 👣 stopy humanoidního tvora velikosti člověka
- 🔥 mrtvolný pach
- 👁️ den poté, co sežral lidské maso, přestane být vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 10 (+1 ke zranění)

**Velikost:** 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	3	12

🛡️ podle oblečené zbroje

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

🗡️ **Zuby nebo pařáty:** 4 + k6, 🌟 1

**+ Léčení:** Neúčinkují na něj magické léčebné prostředky a zranění se mu sama nehojí. Léčí se požíráním humanoidního masa nebo vnitřností – několika minutami krmení se vylečí do plných životů. Tím také získá podobu dotyčné osoby, viz *cizí tvář*. Na rozdíl od zombie mu nestačí maso zvrátit.

**Druh:** vyšší **nemrtvý**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

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

**Chování:** Ghoul si pamatuje všechno ze svého života, včetně toho, komu byl věrný a jak se z něj stal nemrtvý. Zůstávají mu také všechny schopnosti a dovednosti.

**Stvoření ghůla:** Ghoul nemůže vzniknout samovolně, je k tomu potřeba krvavé rituální kouzlo, při kterém je živý inteligentní tvor usmracen a výměnou za život pěti intelligentních tvorů přeměněn v nemrtvého (viz *stvoření ghůla* na straně 272 v pravidlech). Mocní nekromanti takto často odměňují své věrné stráže nebo sluhy, aby jim mohli sloužit navždy.

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

**Cizí tvář:** Když ghoul pozře něčí maso, získá jeho podobu a chvíli bude vypadat jako živý. Jelikož ale nemá funkční vnitřní orgány, nové tělo začne podléhat mrtvolnému rozkladu. Do půl hodiny se jeho kůže odkrví a zbělá. Po několika hodinách mu ztuhnou svaly, takže nedokáže měnit výraz obličeje. Po jednom dni zchladne, takže přestane být vidět pomocí *infravidění*, a jeho kůže se začne stahovat a scvrkávat. Po několika dnech hladovění vypadá jako vyschlá mrtvola.

**Ostatní schopnosti a dovednosti:** jako za života

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



# Goblin, alchymista

👣 stopy humanoida velkého jako hobit  
要闻 gobliní pach

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

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 7 (+0 ke zranění, ale těžké zbraně používá jako hobit)

**Velikost:** 7 (30 kg)

**Smysly:** jako člověk a vidění v šeru

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	4	3	6



▢ **Zuby a drápy, nůž:** 4 + k6, ⚡ 0

▢ **Prak:** 4 + k6, ⚡ 1

*Dostřel:* střední

▢ **Dýmovnice:** Několik minut vypouští hustý dým, kontaktní viditelnost.

▢ **Lektvar ohnivého dechu:** 4 + k6, ⚡ 4kz **ohněm** na cíle v kontaktní vzdálenosti  
*Trvání:* několik minut

▢ **Léčivý lektvar:** Po několika minutách vyleví 3kz + 2 životů, vážná zranění po toliku hodinách, za kolik byla životů.

▢ **Ohnivá hlína:** 4 + k6, ⚡ 3kz **ohněm**

*Dostřel:* krátký

*Poloměr výbuchu:* kontaktní vzdálenost

▢ **Petarda:** 4 + k6, ohlušení a potíže s rovnováhou (-1) na zbytek kola a počet kol rovný počtu úspěchů

*Dostřel:* krátký (z praku střední)

*Poloměr výbuchu:* kontaktní vzdálenost

▢ **Bomba:** 6 + k6, ⚡ 7kz **drcením**

*Poloměr výbuchu:* kontaktní vzdálenost

▢ **Léčení:** Jako člověk

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

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

**Boj:** U sebe má 4 alchymistické předměty z těch, které umí vyrobit. Hoď čtyřikrát k6, které to budou. Případnou *bombu* používá nejčastěji jako past. Když je ale situace beznádějná, zapálí doutnák, vezme ji do náručí a odpálí sebe i útočníky.

**Alchymistické recepty:** (1) *bomba*, (2) *dýmovnice*, (3) *lektvar ohnivého dechu*, (4) *léčivý lektvar*, (5) *ohnivá hlína*, (6) *petarda*

**Dovednosti:** léčitelství, plavání a potápění, skřetí jazyky

**Kořist:** nepoužité alchymistické výrobky a 1–3 z následujících věcí:

- *kořen mandragory* (3 zl, obsahuje 3 💧)
- kus provazu
- *měsíční lilie* (1 zl, obsahuje 1 💧)
- *alchymistická aparatura*
- lahvička s kouzelnou esencí (1k6 💧)
- měděný prsten (1 st)
- *pýchavka kýchavá* (1 zl, obsahuje 1 💧)
- talisman
- troud a křesadlo
- *ucukavka nedůtklivá* (5 zl, obsahuje 5 💧)
- váček s běžnými alchymistickými surovinami (5 st)
- váček s bylinkami



# Goblin, bojovník

👣 stopy humanoida velkého jako hobit  
要闻 gobliní pach

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

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 7 (+0 ke zranění, ale těžké zbraně používá jako hobit)

**Velikost:** 7 (30 kg)

**Smysly:** jako člověk a vidění v šeru

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	4	2	6

🛡️ 2 (lehká zbroj a štít)

⚔️ Zuby a drápy, nůž: 4 + k6, ⚡ 0

🛡️ Oštěp: 4 + k6, ⚡ 1

Dostřel: střední

⚔️ Krátký meč a štít: 4 + k6, ⚡ 1

✚ Léčení: Jako člověk

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Boj:** Bojovníci se rekrutují z nejsilnějších a ne-statečnějších goblinů, dokáží držet formaci a poslouchat povely. Obvykle nejdřív vrhnou své oštěpy a pak bojují zblízka. Nejsou to se-bevrazi, z nerovného boje ustoupí.

**Dovednosti:** plavání a potápění, skřetí jazyky

**Kořist:** 1–3 z následujících věcí:

- léčivý lektvar (po několika minutách vylečí 3kz + 2 životů, vážná zranění po tolika hodinách, za kolik byla životů)
- dřevěná píšťalka
- hlinka na válečné malování
- hrací kostky vyrobené z kostí
- měch se silným alkoholem
- stříbrný kruh v uchu (5 st)
- talisman
- troud a křesadlo
- váček s ořechy
- váček s ovocem
- váček se sušeným masem



# Goblin, král

👣 stopy humanoida velkého jako zlobr  
要闻 gobliní pach

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

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 11 (+1 ke zranění)

**Velikost:** 11 (500 kg)

**Smysly:** jako člověk a vidění v šeru

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	2	3	16

🛡️ 2 (těžká zbroj)

🗡️ **Zuby a drápy, nůž:** 5 + k6, ⚡ 1

🗡️ **Obří válečné kladivo:** 5 + k6, ⚡ 🍃 5

➕ **Léčení:** Jako člověk

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Boj:** Král goblinů je oproti svým poddaným obrovský a nesmírně silný. V boji se ohání masivním válečným kladivem. Když mu teče do bot, přikáže ostatním goblinům, aby ho bránili vlastními těly a stáhne se do bezpečí.

**Dovednosti:** plavání a potápění, skřetí jazyky

**Kořist:** Šperky v celkové hodnotě 250 zl.

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



# Goblin, lovec

👣 stopy humanoida velkého jako hobit  
要闻 gobliní pach

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

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 7 (+0 ke zranění+0 ke zranění, ale těžké zbraně používá jako hobit)

**Velikost:** 7 (30 kg)

**Smysly:** jako člověk a vidění v šeru

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	3	1	6

🛡 1 (lehká zbroj)

🗡️ **Tesák:** 3 + k6, ⚡ 1

🏹 **Krátký luk:** 3 + k6, ⚡ 2 + jed z černé ro-puchy

**Příznaky:** mírná eupórie, otrávený vnímá pestrou směsici tvarů, barev a vůní

**Latence:** několik minut

**Trvání účinků:** několik desítek minut

☠️ 5 + k6 proti **Fyzičce**

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

➕ **Léčení:** Jako člověk

**Doporučené úrovně:** libovolné

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

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

**Kořist:** 1–3 z následujících věcí:

- dřevěná flétna
- džbánek medu
- provrtaná mince na šňůrce
- stříbrný kruh v uchu (5 st)
- talisman
- troud a křesadlo
- vábníčka
- váček s ořechy
- váček s ovocem
- váček se sušeným masem



# Goblin, náčelník

👣 stopy humanoida velkého jako člověk  
要闻 gobliní pach

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

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 8 (+0 ke zranění)

**Velikost:** 8 (60 kg)

**Smysly:** jako člověk a *vidění v šeru*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	5	3	8

🛡 2 (těžká zbroj)

⚔ Zuby a drápy, nůž: 4 + k6, ⚡ 0

⚔ Oštěp: 5 + k6, ⚡ 1

Dostřel: střední

⚔ Dvě sekery: 4 + k6, ⚡ 3

✚ Léčení: Jako člověk

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Boj:** Náčelník je největší a nejsilnější z bojovníků. V boji je vždy v čele útoku. Když je situace beznadějná, zavelí k ústupu.

**Dovednosti:** *plavání a potápění, skřetí jazyky*

**Kořist:** 1–3 z následujících věcí:

- hlinka na válečné malování
- *léčivý lektvar* (po několika minutách vylečí 3kz + 2 životů, vážná zranění po tolika hodinách, za kolik byla životů)
- náhrdelník z polodrahokamů (5 zl)
- náhrdelník z vlčích zubů (1 zl)
- stríbrný prsten (1 zl)
- talisman
- troud a křesadlo
- váček se sušeným masem
- zdobený nůž (2 zl)
- zlatý kruh v uchu (5 zl)



# Goblin, obyčejný

👣 stopy humanoida velkého jako hobit  
要闻 gobliní pach

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

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 7 (+0 ke zranění+0 ke zranění, ale těžké zbraně používá jako hobit)

**Velikost:** 7 (30 kg)

**Smysly:** jako člověk a vidění v šeru

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
1	2	1	6



0

🗡️ Zuby a drápy, nůž: 2 + k6, 🌟 0

🗡️ Vidle nebo motyka: 2 + k6, 🌟 1

🛡️ Prak: 2 + k6, 🌟 1

Dostřel: střední

✚ Léčení: Jako člověk

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Chování:** Většina goblinů se věnuje zajišťování obživy. Jsou to horníci, pastevci, chovatelé, rolníci, řemeslníci a podobně. Neúčastní se loveckých a loupeživých výprav, když je ale vesnice v ohrožení, budou ji bránit.

**Boj:** Obyčejní goblini umí dobře zacházet s prakem a nosí ho neustále u sebe. Na blízko bojují tím, co mají zrovna po ruce, případně svými ostrými zuby. Nejsou příliš stateční, po prvním utrpěném zranění obvykle z boje utečou.

**Dovednosti:** plavání a potápění, skřetí jazyky

**Kořist:** 1–3 z následujících věcí:

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



# Goblini

Goblini díky svému skvělému nočnímu vidění preferují život po setmění. Mají úctu ke stáří a obvykle uctívají duchy předků. Jsou inteligenční, mají vlastní jazyky, tradice a obřady, znají základy zemědělství a řemesel, ale oprovrhují civilizaci a jen výjimečně tedy zakládají města. Žijí obvykle v sídlech o několika desítkách jedinců. Mohou to být vesnice vysoko v horách nebo obehnáne kolovou hradbou, osady na kůlech v bažinách či močálech, obydlené jeskyně slabě osvětlené světélkujícím mechem, podzemní labyrenty, případně ruiny dávných měst, chrámů, pevností nebo kouzelnických věží. Kolem sídla bývají dobře skryté hlídky.

Vede je obvykle největší a nejsilnější z bojovníků, v zásadních věcech se ale musí podřídit rozhodnutí rady starších. Zvláštní postavení mají alchymisté, kteří nejradiji experimentují se vším, co hoří nebo bouchá, ale jsou to také bylinkáři a léčitelé. Čas od času se narodí obří goblin, který ovládne vesnice v širokém okolí, po jeho smrti se ale obvykle království rozpadne.

Goblini často chovají líté vlky a jezdí na nich na lov a do boje. Na tahání nákladů po-

užívají psy. Občas s nimi také žijí zlobři, kteří snadno zastanou těžkou práci a jsou vítanou pomocí v boji.

**Prostředí:** bažiny, močály, hory, lesy, jeskyně, podzemní labyrenty, ruiny

**Použití ve hře:** Goblini jsou spolu se skřety a sarkony nejběžnější protivníci, se kterými se postavy mohou potkat. Pro civilizované rasy jsou to nepřátelé, se kterými je neustále válečný stav – loupežné nájezdy skřetů nebo goblinů jsou běžné a skoro každý při nich přišel o někoho blízkého. Když se tedy postavy budou chvástat, kolik goblinů pobily, nikoho to nepohorší a naopak budou za hrdiny. Přestože jsou goblini obvykle nepřátelští, dá se s nimi mluvit a obchodovat.

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

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

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

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



# Gorila

👣 stopy lidoopa (při chůzi se opírá o pěsti)  
要闻 pach gorily

**Vzhled:** gorila

**Rychlosť:** na zemi 8, neumí plavat

**Síla:** 11 (+1 ke zranění)

**Velikosť:** 9 (125 kg)

**Smysly:** jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	0	10



**Zápas, zuby:** 4 + k6, 1

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** džungle, subtropické lesy, zalesněné hory

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

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



# Gorila obří

👣 stopy třímetrového lidoopa (při chůzi se opírá o pěsti)

🔥 pach gorily

**Vzhled:** třímetrová gorila

**Rychlosť:** na zemi 8, neumí plavat

**Síla:** 14 (+2 ke zranění)

**Velikost:** 12 (1 tuna)

**Smysly:** jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	2	1	20

🛡️ 1 (tuhá kůže)

⚔️ **Zápas, zuby:** 5 + k6, 💥 3

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** džungle, subtropické lesy, zalesněné hory

**Chování:** Obří gorily jsou arogantní, snadno se rozruří.

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

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



# Gryf

👣 stopy zadních tlap lva a pařátů obřího dravého ptáka

🔥 pach orla promíchaný s pachem lva

**Vzhled:** lev s orlí hlavou, pařáty a křídly

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

**Síla:** 11

**Velikosť:** 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	2	13

🛡 0

⚔ Zobák nebo drápy: 4 + k6, ⚡ 3

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** hory, louky, pole, polopouště

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

**Boj:** Gryf nejraději útočí ze vzduchu, srazí svou kořist na zem a roztrhá ji svým ostrým zobákem. Na zemi bojuje spíš jako lev, díky křídlem je ale schopen dělat velmi dlouhé skoky. Když se pro něj boj nevyvíjí dobře, odletí.

**Suroviny:**

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



# Had mořský, obří

- 👣 stopa po mohutném, přetadvacetimetrovém hadím těle
- 🔥 hadí pach
- 👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** přetadvacetimetrový had se silným tělem a zploštělým ocasem

**Rychlosť:** ve vodě 10

**Síla:** 15

**Velikost:** 15 (8 tun)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	2	1	40

🛡️ 2 (silná šupinatá kůže)

⚔️ **Zuby:** 6 + k6, 💥 4

⚔️ **Škrcení:** 6 + k6, 💥 7

**Druh:** mořský tvor

**Doporučené úrovně:** mistrovské

**Prostředí:** moře

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

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

**Útok na více cílů:** Díky své velikosti zvládne současně škrtit tři protivníky najednou. Zakousnout se ale samozřejmě může jen do jednoho. Další může obtočit, jen když k tomu dostane příležitost.

**Příklady použití ve hře:**

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

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

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



# Harpyje

👣 stopy velkého dravého ptáka  
要闻 pach dravého ptáka smíšený s lidským

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

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vzduchu 16

**Síla:** 7

**Velikosť:** 7 (30 kg)

**Smysly:** jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	3	6



⚔ Spáry: 3 + k6, ⚡ 0

📜 Beranidlo \*zelokvah\*: 3 + k6 proti Fyzičce nebo Finese, ⚡ 8kz drcením

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

📜 Dým \*ašan\*: Okolí ve střední vzdálenosti zaplní hustý dým. Kontaktní viditelnost.

📜 Paralýza \*šituk\*: 3 + k6 proti Finese

- paralýza jedné části těla
- paralýza druhé části těla
- úplná paralýza

Dosah: krátký

Rozsah: 1 tvor

📜 Protikouzlo \*batal\*: Zmaří seslání kouzla. Dosah: slyšitelnost

📜 Protoplazma \*makor refeš\*: 3 + k6 proti Finese

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

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

📜 Rozžhavení \*lahat\*: Rozžhavený předmět zraňuje každé kolo za 6kz ohněm.

Dosah: krátký

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

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

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

**Boj:** Harpyje obvykle bojují ve vzduchu, na zemi jsou pomalé. Jelikož nemají zobák ani ruce, útočí výhradně svými spáry. Mohou také seslat své kouzlo. Ve spárech unesou tolik, kolik samy váží, dokáží tedy odnést hobita nebo kudůku. Jsou velice zbabělé. Pokud nechrání své mladé, po prvním utrpěném zranění obvykle uletí do bezpečí.

**Kouzla:** Každá harpyje umí jedno kouzlo. Hodí si, které to bude: (1) beranidlo \*zelokvah\*, (2) dým \*ašan\*, (3) paralýza \*šituk\*, (4) protikouzlo \*batal\*, (5) protoplazma \*makor refeš\*, (6) rozžhavení \*lahat\*

**Jazyky:** Harpyje obvykle mluví obecnou řečí.

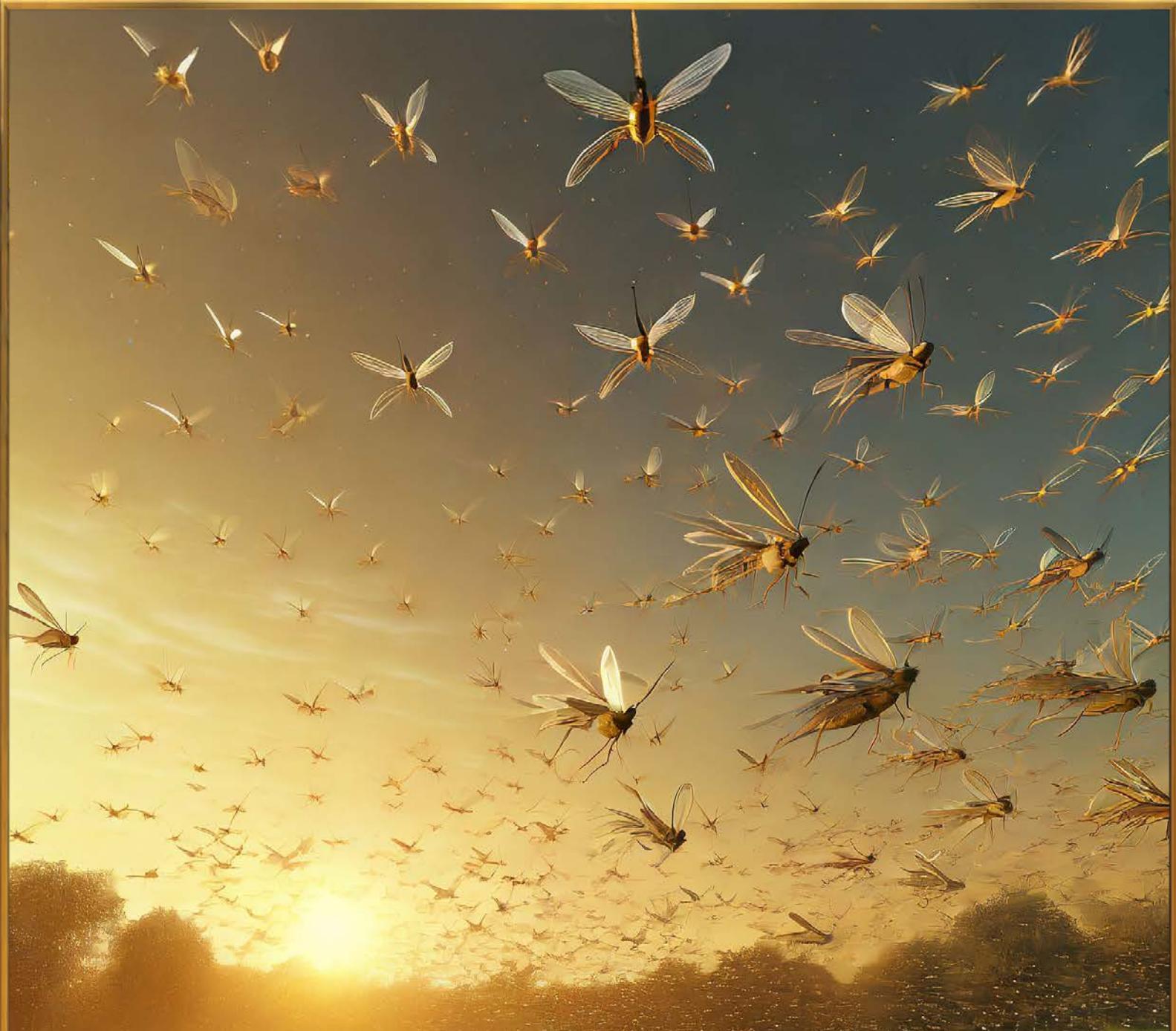
**Příklady použití ve hře:**

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

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

**Suroviny:**

- Nadledviny harpyje (3 zl) obsahují 3 💧.
- Každá vejce harpyje (1 zl) obsahuje 1 💧. Ve snůšce bývá 1–6 vajec.



# Hmyz

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

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

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



# Hnus plíživý

- 👣 vyleptaná stopa po obří amébě
- 要闻 dráždivý zápach
- 👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** obří, namodralá améba

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 2

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

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

**Smysly:** skvělý hmat (celým tělem), dobrý sluch, detekce tepla na krátkou vzdálenost, detekce vibrací, nemá zrak ani čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
Celý hnus			
6	1	2	16
Rozdvojený			
5	2	2	8
Rozčtvrcený			
4	3	2	4
Rozosmený			
3	4	2	2



**Odobnosť** proti **bodu** a **žíravině** (poloviční zranení).

**Imunita** proti strachu.

**☒ Leptání:** Fyzička + k6, **☀ 9kz žíravinou**

Sliz z plíživého hnusu leptá rostlinnou a živočišnou hmotu.

**⊕ Léčení:** Léčí se vstřebáváním rostlinné nebo živočišné hmoty.

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** jeskyně, podzemní labyrinty a jejich blízké okolí

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

**Rozdělení nebo spojení:** Umí se rozdělit na dva menší a ty se mohou dělit dál, případně se napak opět spojit do většího. Při rozdvojení se aktuální životy rozdělí (hnus se 13 životy se rozdělí na dva se 7 a 6 životy), při spojení se sečtou.

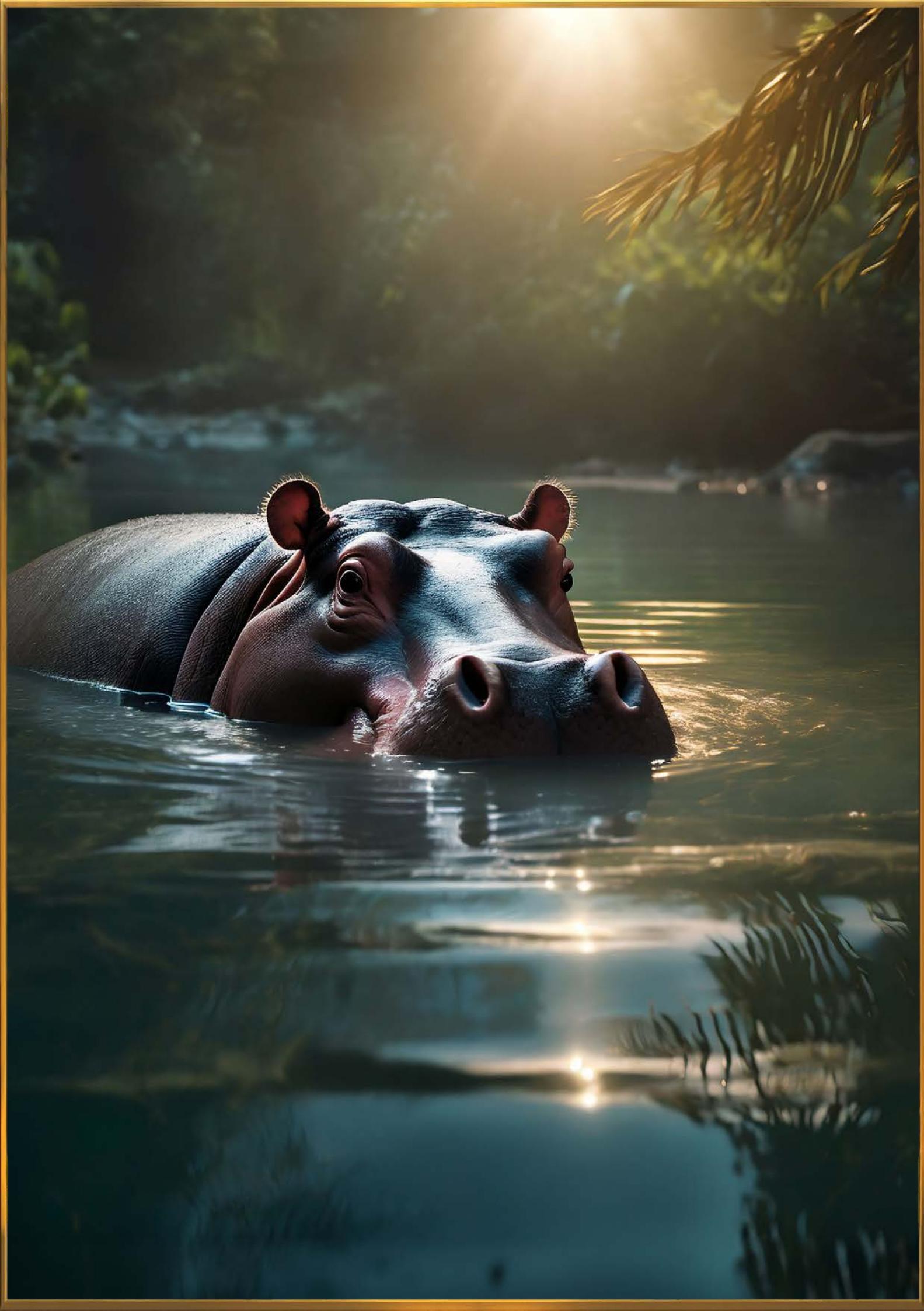
**Protékání:** Dokáže „protéct“ úzkými otvory a štěrbinami. Protáhne se dokonce i klíčovou dírkou, ale zabere mu to několik minut.

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

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

**Suroviny:**

- Z každé osminy hnusu lze s dovedností *zpracování magických surovin* vytěžit jeden flakón výtažku z plíživého hnusu (2 zl), který obsahuje 2 ⚪.
- Z každé osminy hnusu lze odebrat jeden flakón žírávěho slizu z plíživého hnusu (8 zl za flakón).



# Hroch

👣 hroší stopy

要闻 hroší pach

**Vzhled:** hroch

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

**Síla:** 13

**Velikosť:** 13 (2 tuny)

**Smysly:** dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	1	0	25

🛡️ 2 (tlustá kůže)

🗡️ **Tlama:** 5 + k6, 💥 4

**Druh:** zvíře

**Doporučené úrovňě:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** řeky, jezera, mangrovníkové bažiny

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

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

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



# Hroznýš

- 👣 stopa po mohutném, čtyřmetrovém hadím těle
- 🔥 hadí pach
- 👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vodě 4

**Velikosť:** 8 (60 kg)

**Síla:** 8

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	1	0	8



🛡️ 0

🗡️ **Kousnutí:** 3 + k6, 💥 0

🗡️ **Škrcení:** 3 + k6, 💥 3

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní

**Prostředí:** deštný prales, polopouště, nejčastěji kolem velkých řek

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

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



# Hroznýš obří

- 👣 stopa po mohutném, osmimetrovém hadím těle
- 🔥 hadí pach
- 👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vodě 4

**Síla:** 11

**Velikosť:** 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	1	16

🛡️ 1 (tuhá kůže)

🗡️ **Kousnutí:** 4 + k6, 💥 2

🗡️ **Škrcení:** 4 + k6, 💥 5

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** deštný prales, polopouště, nejčastěji kolem velkých řek

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

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

**Útok na více cílů:** Díky své velikosti zvládne současně škrtit dva protivníky najednou. Zakousnout se ale samozřejmě může jen do jednoho. Druhého může obtočit, jen když k tomu dostane příležitost.

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



# Huňáč modrý

🐾 kočičí stopy

« kočičí pach

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

**Rychlosť:** na zemi 12, ve vodě 1

**Síla:** 4

**Velikosť:** 4 (4 kg)

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

Fyzicka	Finesa	Duše	Životy
2	3	3	3

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 2 + k6, 🌟 -2

📘 Modrý blesk: 3 + k6, 🌟 7kz bleskem

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Příprava: jedno kolo naježení

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

**Doporučené úrovně:** základní

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

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

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

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

**Suroviny:**

- Játra huňáče modrého (3 zl) obsahují 3 💧.
- Srst huňáče (1 st za hrst) se používá na výrobu kouzelných *elektrických rukavic* (viz očarování rukavic na straně 267 v pravidlech).



# Huňáč zelený

👣 kočičí stopy

要闻 kočičí pach

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

**Rychlosť:** na zemi 12, ve vodě 1

**Síla:** 4

**Velikosť:** 4 (4 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	3	4	3

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 2 + k6, 🌟 -2

⚡ Zelený blesk: 4 + k6, 🌟 5kz bleskem

Dosah: střední

Rozsah: 1–2 cíle

Příprava: jedno kolo najezení

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

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

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

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

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

**Proměna:** Huňáč zelený se umí proměnit v libovolného jiného tvora do velikosti hobita. Proměna tam i zpět je okamžitá. Promění se pouze jeho tělo, nikoliv oblečení a vybavení. Zbroj nebo něco podobně pevného v proměně brání. V nové podobě nemůže používat *zelený blesk* a jeho kůže zůstává zelená. Získá tvar, velikost, **Fyzičku**, **Finesu** a **Životy** nového tvora, nezíská ale jeho schopnosti a zůstává mu jeho původní hodnota **Duše**. Po proměně bude stále zraněný za stejný počet životů a bude mít stejná vážná zranění.

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

**Suroviny:**

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



# Hvozd

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

Nálada hvozdu ovlivňuje chování všech jeho obyvatel. Spokojený hvozd je klidný a mírný

jako obyčejný les. Když se ale rozhněvá, je temný a neprostupný a i jinak plachá zvířata jsou v něm nervózní a agresivní.

**Suroviny:** *Srdce hvozdu* (127 zl) obsahuje 127 💧.

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



# Hydra

- ↳ stopy čtyřnohého ještěra velkého jako nosorožec
- ↳ pach velkého ještěra
- ↳ když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 4

**Síla:** 13

**Velikost:** 13 (2 tuny)

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

Fyzicka	Finesa	Duše	Životy
Tělo			
5	2	3	25
Hlava			
3	6	3	6

↳ tělo 2, hlavy 1 (silná šupinatá kůže)

↳ Zuby 6 + k6, ⚡ 4

↳ Ocas 5 + k6, ⚡ 4

↳ Plivnutí žíráviny: 6 + k6 proti Finese,  
⚡ 6kz žírávinou

*Dosah:* krátká vzdálenost

*Příprava:* jedno kolo natažení slin

*Sliny hydry* jsou silná žírávina. Leptají rostlinnou a živočišnou hmotu a rozpouští všechny kovy kromě zlata a stříbra.

↳ **Léčení:** V průběhu několika minut se jí vyléčí všechna zranění.

**Doporučené úrovňě:** mistrovské

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

**Chování:** Hydra loví přes den, v noci spí. Stejně jako ještěři dokáže naráz pozřít velké množství potravy a několik týdnů pak nemusí žrát.

Když se cítí ohrožená, otevře tlamy, kmitá ocasem a výhružně syčí.

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

**Více útoků za kolo:** Každá hlava si hází na útok. Mohou ohrozit stejný cíl.

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

**Příklady použití ve hře:**

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

**Suroviny:**

- *Srdce hydry* (17 zl) obsahuje 17 ⚪. Je to silné afrodisiakum a vyrábí se z něj *lektvar regenerace*.
- Každé *vejce hydry* (7 zl) obsahuje 7 ⚪. Ve snůšce bývají 1–3 vejce.
- *Zuby hydry* z jedné hlavy (3 zl) obsahují dohromady 3 ⚪. Když je někdo zasadí do země, přes noc z nich vyrostou kostlivci. Budou ho na slovo poslouchat, nevzdálí se ale z místa, kde vyrostli. Každá hlava má 60 zubů.
- Tomu, kdo se napije čerstvé hydří krve, se po nejbližším spánku vyléčí 2 životy navíc k účinku *hojivé masti*.
- Z každé hlavy je možné získat jeden flakón žírávých *slin hydry* (3 zl za flakón).



# Chřestýš

- 👣 stopa po dvoumetrovém hadím těle
- 要闻 hadí pach
- 👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** dvoumetrový šedý had se světlými kosočtverci na hřbetě a chrestidlem na konci ocasu

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vodě 2

**Síla:** 4

**Velikosť:** 4 (4 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	4	0	3



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

☠ 6 + k6 proti Fyzičce

• ☀ 4 jedem

•• slabost (-1)

••• -1 a zpomalení na polovinu

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

**Latence:** několik desítek minut

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

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

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

**Boj:** Při lově se chřestýš vymrští, zakousne se do kořisti a pevně ji drží, aby neutekla, než zapůsobí jed. Když se brání, útočníka uštkne a zase se stáhne.

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



# Jednorožec

- 蹄 stopy neokovaného koně
- 糞 koňský pach

**Vzhled:** jednorožec

**Rychlosť:** na zemi 16, ve vodě 1

**Síla:** 11

**Velikosť:** 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	6	16



**Zuby:** 4 + k6, ★ 2

**Kopyta:** 4 + k6, ★ 3

**Roh:** 4 + k6, ★ 4

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** lesy, louky, pastviny

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

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

**Ozdravná aura:** Jednorožec je symbolem paňenské čistoty a neposkvrněnosti. Pouhá jeho přítomnost uzdravuje okolní tvory i rostliny. Postavám, které se zdržují poblíž jednorožce, se každou hodinu vyléčí 1 život a přes noc všechny jedy, nemoci a vážná zranění.

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

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

**Suroviny:** Roh jednorožce (31 zl) obsahuje 31 ⚪. Vyrábí se z něj nápoj lásky a amulet z rohu jednorožce (viz očarování šperku z rohu jednorožce na straně 267 v pravidlech), případně je ho možno rozemlít na prach, který po rozpuštění a vypití neutralizuje všechny jedy a vyléčí všechny nemoci včetně lykantropie.



# Kancodlak, bojová podoba

👣 stopy velkého dvounohého prasete  
要闻 pach divokého prasete smíšený s lidským

**Vzhled:** obrovský dvounohý kanec s lidskými rysy

**Rychlosť:** na zemi 10, ve vodě 3

**Síla:** 11

**Velikost:** 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	2	3	16

🛡️ 1 (tuhá kůže)

🗡️ **Kly:** 5 + k6, 🌟 3

➕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregerovat, si léčí stejně jako člověk.

**Druh:** lykantrop

**Doporučené úrovně:** viz lidská podoba.

**Prostředí:** viz lidská podoba.

**Chování:** viz lidská podoba.

**Boj:** V bojové podobě je kancodlak o něco pomalejší než ve zvířecí, ale rychlejší než člověk. Útočí obvykle svými ostrými kly.

**Schopnosti:** viz lidská podoba.

**Suroviny:** viz lidská podoba.



# Kancndlak, lidská podoba

👣 lidské stopy

要闻 lidský pach

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

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 8 (+0 ke zranění)

**Velikosť:** 8 (60 kg)

**Smysly:** jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	3	8

🛡 0

🗡 Dva lovecké tesáky: 4 + k6, 🌟 2

✚ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si léčí stejně jako člověk.

**Druh:** lykantrop

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

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

**Chování:** Kancndlaci žijící mezi lidmi bývají velmi soutěživí, rádi se perou a zápasí. Ti, kteří preferují zvířecí podobu, bývají agresivnější a žijí mezi divokými prasaty. Když je roz-

zuřený kancndlak ve zvířecí podobě, vydává svými klektáky charakteristické cvakavé zvuky.

**Boj:** V lidské podobě kancndlak nejraději bojuje dvěma tesáky, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

**Proměna:** Kancndlak může měnit mezi lidskou, zvířecí a bojovou formou. Proměna je okamžitá. Zbroj nebo něco podobně pevného v ní brání. Oblečení se roztrhá, výbava popadá na zem. Po proměně bude stále zraněný za stejný počet životů a bude mít stejná vážná zranění.

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

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

**Regenerace:** 2 životy za kolo, vážná zranění za několik minut. Nedokáže regenerovat zranění stříbrnou zbraní, ohněm, bleskem, mrazem nebo žíravinou.

**Dovednosti:** plavání a potápění

**Příklady použití ve hře:**

- Starý, nevrhlý kancndlak má statek daleko od veškeré civilizace.
- Kancndlak žije mezi divokými prasaty a brání je před lovci.

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



# Kancodlak, zvířecí podoba

👣 stopy velkého divokého prasete

要闻 pach divokého prasete

**Vzhled:** kanec velký jako medvěd

**Rychlosť:** na zemi 12, ve vodě 3

**Síla:** 10

**Velikost:** 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	3	13

🛡️ 1 (tuhá kůže)

🗡️ **Kly:** 4 + k6, 🌟 2

➕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregerovat, si léčí stejně jako člověk.

**Druh:** lykantrop

**Doporučené úrovně:** viz lidská podoba.

**Prostředí:** viz lidská podoba.

**Chování:** viz lidská podoba.

**Boj:** Kancodlak ve zvířecí podobě nejčastěji útočí z rozběhu a snaží se protivníka rozpárat svými kly.

**Schopnosti:** viz lidská podoba.

**Suroviny:** viz lidská podoba.



# Kanec

👣 stopy divokého prasete

要闻 pach divokého prasete

**Vzhled:** divoké prase

**Rychlosť:** na zemi 12, ve vodě 3

**Síla:** 8

**Velikost:** 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	1	0	8

🛡 0

🗡 Kly: 3 + k6, ⚡ 1

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní

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

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

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



# Kanec obří

👣 stopy divokého prasete velkého jako kůň  
要闻 pach divokého prasete

**Vzhled:** divoké prase velké jako kůň

**Rychlosť:** na zemi 12, ve vodě 3

**Síla:** 11

**Velikost:** 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	1	16

🛡️ 1 (tuhá kůže)

🗡️ **Kly:** 4 + k6, 💥 3

**Druh: zvíře**

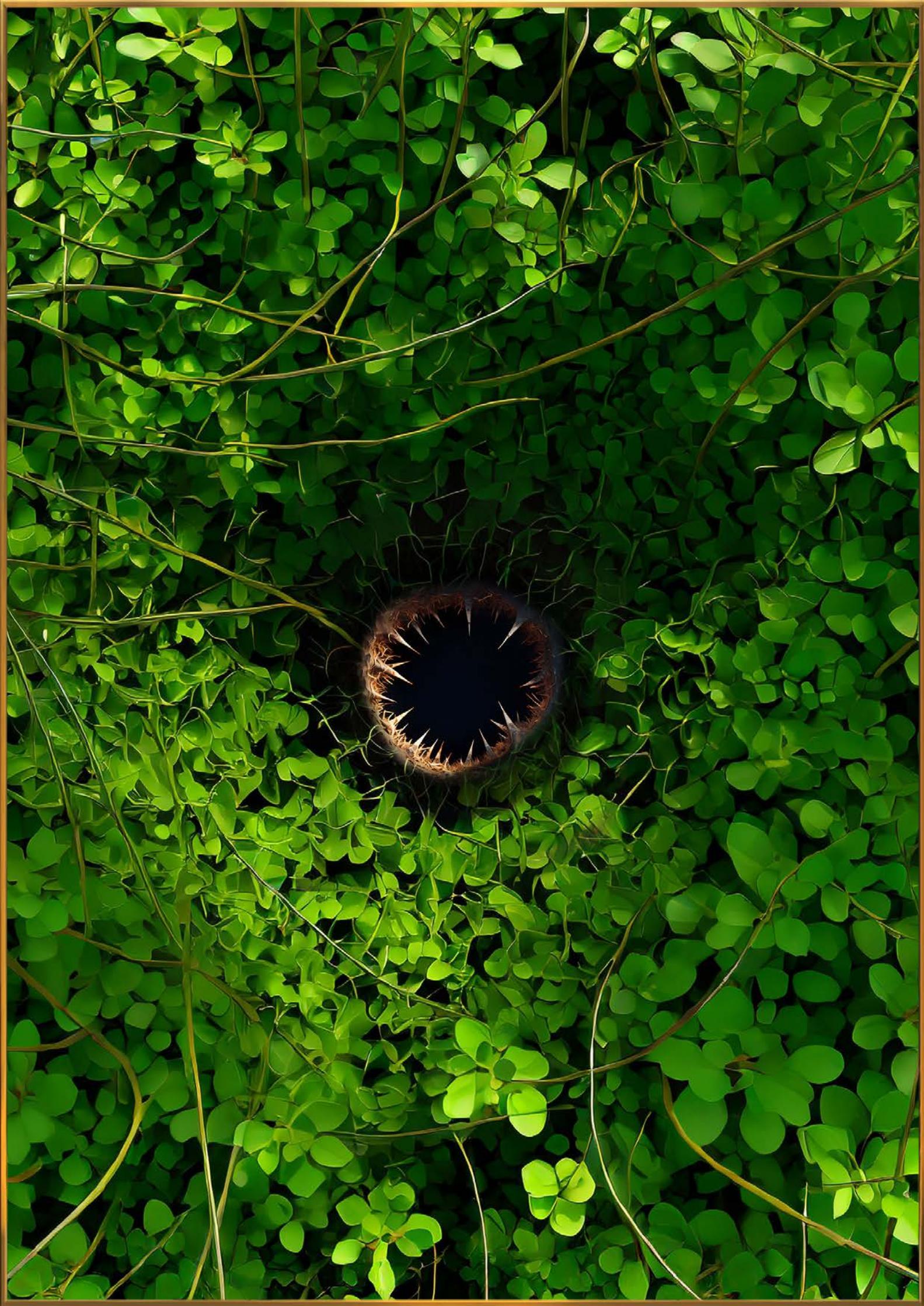
**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

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

**Chování:** Obří kanci žijí ve skupinách o několika jedincích. Preferují oblasti s příležitostí pro bahenní koupele a dostačkem potravy. Postav se nebojí a s radostí jim přijdou rozdupat tábor a sežrat zásoby. Rozzuřený obří kanec vydává svými klektáky charakteristické cvakavé zvuky.

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

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



# Keř dravý

🔥 pach tlejícího masa  
👁 není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** -

**Síla:** 8

**Velikosť:** 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
Tělo	3	1	2
Šlahouny	1	4	2

🛡 0

**Imunita** proti **jedům**, strachu a bolesti. Šlahouny nejsou zranitelné **bodnými** a **drtivými** útoky

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

Keř má 12 šlahounů, za každý házej zvlášt'. Podle toho poznáš, kolik jich kteřou postavu omotalo. Když se jim to podaří, v příštím kole se ji budou snažit přitáhnout k tlamě.

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

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

🗡 **Požírání:** 3 + k6, 🌟 1

➕ **Léčení:** Neúčinkují na něj léčivá kouzla, schopnosti ani alchymistické výrobky. Vážná zranění jsou pro něj trvalá.

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** bažiny, mokřady, lesy, louky

**Chování:** Dravý keř je masožravý tvor, který se pokusí ulovit a sežat všechno živé, co se k němu přiblíží.

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

**Stvoření dravého keře:** Dravý keř může vzniknout buď samovolně při probouzení hvozdu, nebo jej může někdo cíleně stvořit. V obou případech je potřeba 5💧 v magických surovinách.

**Příklady použití ve hře:**

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

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



# Kobra

- 👣 stopa po dvoumetrovém hadím těle
- 要闻 hadí pach
- 👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** dvoumetrový had s širokou kápí

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 2

**Síla:** 5

**Velikosť:** 5 (8 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	4	0	4



▢ **Plivnutí jedu:** 4 + k6 proti Finesě

(3 dávky jedu)

*Dosah:* kontaktní vzdálenost

- oslepnutí na 3 kola
- oslepnutí na několik minut
- vážné zranění: oslepnutí

☒ **Uštknutí:** 4 + k6 proti Finesě, ☀ -2

(3 dávky jedu)

☠ 7 + k6 proti Fyzičce

- závratě (-1)
- úplná paralýza
- ☀ 4 jedem

*Příznaky:* silná bolest, malátnost

*Latence:* několik minut

*Trvání účinků:* několik minut

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** lesy, zatravněné plochy

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

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

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



# Kočka

🐾 kočičí stopy

十八届 kočičí pach

**Vzhled:** kočka

**Rychlosť:** na zemi 12, ve vodě 1

**Síla:** 4

**Velikost:** 4 (4 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	3	0	3

🛡 0

🗡 **Zuby nebo drápy:** 2 + k6, 🌟 -2

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** libovolné

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

**Chování:** Divoké kočky obvykle přes den spí ve své skrýši (dutina stromu, vývrat, puklina ve skále, jezevčí nora a podobně), za teplých dnů se ale rády vyhřívají na slunci. Na lov vyráží za soumraku, kdy mohou využít svého výborného vidění v šeru. Domácí kočky jsou často aktivní i přes den.

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



# Kočkodan

👣 stopy opice velké jako liška

要闻 pach malé opice

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

**Rychlosť:** na zemi 12, ve vodě 2

**Síla:** 5

**Velikost:** 5 (8 kg)

**Smysly:** jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	3	0	4

🛡 0

🗡 Zuby, zápas: 2 + k6, 🌟 -2

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** savany, lesostepy, lesy, zalesněné hory, bažiny

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

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

**Boj:** Kočkodani se perou a snaží se protivníka kousnout.



# Koník mořský, obří

« pach mořského koníka

👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

**Vzhled:** mořský koník velký jako poník

**Rychlosť:** ve vodě 12

**Síla:** 10

**Velikosť:** 10 (250 kg)

**Smysly:** dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	1	13

🛡 0

**Druh:** mořský tvor

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** moře

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

**Boj:** Mořský koník vůbec neútočí, snaží se uplavat.

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

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



# Kostlivec

- 👣 stopy kostlivce
- 要闻 pach starých kostí
- 👁 není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** chodící kostra

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

**Síla:** 8 (+0 ke zranění)

**Velikosť:** 8, ale hmotnost 5 (8 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
1	3	2	6



**Odlenosť** proti **bodu** (poloviční zranění).

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

🗡️ **Pařáty:** 3 + k6, ⚡ 0

🗡️ **Krátký meč:** 3 + k6, ⚡ 1

🗡️ **Dlouhý luk:** 3 + k6, ⚡ 2

*Dostřel:* dlouhý

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

**Druh:** nižší **nemrtvý**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

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

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

**Oživení kostlivce:** Kostlivce může oživit kouzelník krvavým rituálem výměnou za život inteligentního tvora (viz *oživení kostlivce* na straně 268 v pravidlech). Může také vzniknout samovolně poblíž nějaké násilné události, třeba vraždy nebo krvavé bitvy. Často to bývá spojeno s kletbou, at' už místa nebo osoby. Pokud je zrušena, všichni nemrtví vzniklí jejím působením jsou zničeni.

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

**Schopnosti a dovednosti:** jako za života



# Krab obří

- ↳ stopy obřího kraba se čtyřmetrovým rozpětím nohou
- 🔥 krabí pach
- 👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

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

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

**Síla:** 12

**Velikosť:** 12 (1 tuna)

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

Fyzicka	Finesa	Duše	Životy
Tělo	5	2	20
Velké klepeto	5	3	8
Malé klepeto	5	4	4

🛡️ tělo 3 (krunýř), klepeta 2

🗡️ **Klepeto:** 5 + k6, 💥 4

🗡️ **Ústa:** 5 + k6, 💥 2

**Druh: mořský tvor**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** mořské pobřeží

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

**Více útoků za kolo:** Každé klepeto si hází na útok. Mohou ohrozit stejný cíl. Pokud se mu podaří kořist chytit klepetem a přitáhnout k ústům, útočí i ta.

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

**Suroviny:**

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



# Kraken

👣 stopy gigantické chobotnice

要闻 pach chobotnice

👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

**Vzhled:** obří chobotnice s osmi chapadly

**Rychlosť:** ve vodě 10

**Síla:** chapadla 10, tělo 16

**Velikost:** 16 (15 tun)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
Tělo	6	1	3
Chapadla	4	5	3

🛡️ 0

**Imunita** proti strachu.

🗡️ **Obtočení chapadlem:** 5 + k6

🗡️ **Škrcení chapadlem:** 4 + k6, ⚡ 4

🗡️ **Zobák:** 6 + k6, ⚡ 6

**Druh: mořský tvor**

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** moře

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

**Boj:** Kraken obvykle rozdrtí lod' a poté postupně loví posádku. Kořist lapí chapadly a přitáhne si ji k ústům, kde má silný zobák, případně ji začne škrtit. Pokud se obráncům podaří vyřadit alespoň 4 chapadla nebo ho zranit za víc než polovinu životů, stáhne se zpět do hlubin.

**Více útoků za kolo:** Každé chapadlo si hází na útok. Mohou ohrozit stejný cíl. Pokud se jim podaří kořist chytit a přitáhnout k ústům, útočí i ta.

**Příklady použití ve hře:**

- Kraken chrání tajemný ostrov.
- Kraken útočí na lodě, jejichž kapitán před vyplutím neobětoval mořskému božstvu.

**Suroviny:**

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



# Krokodýl

- 👣 stopy pětimetrového krokodýla
- 要闻 pach krokodýla
- 👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** pětimetrový krokodýl

**Rychlosť:** na zemi 8 (ale po páru metrech to vzdá), ve vode 8

**Síla:** 12

**Velikosť:** 12 (1 tuna)

**Smysly:** dobrý zrak, skvělý čich a sluch, videní v šeru

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	1	0	16

🛡️ 2 (zrohovatělá kůže)

🗡️ **Ocas nebo zuby:** 5 + k6, 💥 3

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

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** řeky, bažiny, jezera, oázy

**Chování:** Krokodýli žijí obvykle samotářsky, ale na místech s dostatkem zvěře jich může být několik. Přes den se nejčastěji sluní na břehu, odkud při vyrušení prchají do vody. Nejaktivnější jsou za soumraku, kdy také zpravidla loví. Období sucha a nedostatku potravy společně přečkávají v prostorných norách, které si vyhrabávají pod břehem. Samci jsou teritoriální, v období páření hlasitě řvou a neváhají napadat jiné krokodýly. Mláďata při líhnutí kvákají podobně jako kachny. V případě nebezpečí přivolávají matku kvákáním a pištěním.

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

**Útok na více cílů:** Když k tomu dostane příležitost, v jednom kole může bez postihu ohrozit dva protivníky (tlamou a ocasem).



# Krysa

👣 stopy krysy

要闻 krysí pach

**Vzhled:** krysa

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Síla:** 0

**Velikost:** 0 (100 g)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
0	3	0	1

🛡 0

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

🗡 **Zuby:** 0 + k6, 🌟 -6

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** libovolné

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

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

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



# Krysa obří

👣 stopy krysy velké jako vlk  
要闻 krysí pach

**Vzhled:** krysa velká jako vlk

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Síla:** 7

**Velikosť:** 7 (30 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	3	1	6

🛡 0

🗡 Zuby, skok: 3 + k6, ⚡ -1

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

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní

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

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

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

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

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



# Krysí hejno

- 👣 stopy mnoha krys
- 要闻 pach mnoha krys

**Vzhled:** záplava šedých krysích těl

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
Obrovské hejno			
5	1	0	32
Velké hejno			
4	1	0	16
Střední hejno			
3	1	0	8
Malé hejno			
2	1	0	4



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

🗡️ **Zuby, povalení:** Fyzička + k6, 🌟 0

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

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

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Rozdelení nebo spojení:** Hejno se může rozdělit na dva menší a ty se mohou dělit dál, případně se naopak opět spojit do většího. Při rozdvojení se aktuální životy rozdělí (hejno se 13 životy se rozdělí na dvě se 7 a 6 životy), při spojení se sečtou.

**Ubývání:** Pokaždé, když hejno přijde o polovinu životů, se mu sníží **Fyzička** o 1.

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



# Krysodlak, bojová podoba

👣 stopy dvounohé krysy velké jako kroll  
要闻 krysí pach smíšený s lidským

**Vzhled:** dvounohá krysa s lidskými rysy velká jako kroll

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 1

**Síla:** 9

**Velikost:** 9 (125 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	4	2	10



⚔️ **Zuby a drápy, povalení:** 4 + k6, 🌟 0

➕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregerovat, si léčí stejně jako člověk.

**Druh: lykantrop**

**Doporučené úrovně:** viz lidská podoba.

**Prostředí:** viz lidská podoba.

**Chování:** viz lidská podoba.

**Boj:** V bojové podobě je krysodlak větší a silnější než v lidské nebo zvířecí, ale stejně rychlý. Umí skvěle skákat a využívá toho, aby soupeře poválil. Nedokáže používat zbraně, spoléhá se tedy na své zuby a drápy.

**Schopnosti:** viz lidská podoba.

**Suroviny:** viz lidská podoba.



# Krysodlak, lidská podoba

👣 lidské stopy

要闻 lidský pach

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

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 8 (+0 ke zranění)

**Velikost:** 8 (60 kg)

**Smysly:** jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	3	2	8

🛡 0

🗡 Dýka: 3 + k6, ⚡ 1

⚔ Vrhací nůž: 3 + k6, ⚡ 1

Dostřel: krátký

✚ Léčení: Zranění, která nedokáže zregenerovat, si léčí stejně jako člověk.

## Druh: lykantrop

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

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

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

**Boj:** V lidské podobě krysodlak nejraději bojuje dýkou nebo vrhacími noži, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

**Proměna:** Krysodlak může měnit mezi lidskou, zvířecí a bojovou formou. Proměna je okamžitá. Zbroj nebo něco podobně pevného v ní brání. Oblečení se roztrhá, výbava popadá na zem. Po proměně bude stále zraněný za stejný počet životů a bude mít stejná vážná zranění.

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

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

**Regenerace:** 2 životy za kolo, vážná zranění za několik minut. Nedokáže regenerovat zranění stříbrnou zbraní, ohněm, bleskem, mrazem nebo žíravinou.

**Dovednosti:** plavání a potápění

**Příklady použití ve hře:**

- Krysodlaci se zabýdleli ve stokách pod městem a ovládli zlodějskou gildu.
- Kapitánkou obávané pirátské lodi je krysodlačka.

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



# Krysodlak, zvířecí podoba

## Krysí podoba

👣 stopy krysy velké jako puma  
要闻 krysí pach

**Vzhled:** krysa velká jako puma

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 1

**Síla:** 8

**Velikost:** 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	3	2	8

🛡 0

🗡 Zuby, povalení: 3 + k6, 🌟 0

➕ Léčení: Zranění, která nedokáže zregerovat, si léčí stejně jako člověk.

**Druh:** lykantrop

**Doporučené úrovně:** viz lidská podoba.

**Prostředí:** viz lidská podoba.

**Chování:** viz lidská podoba.

**Boj:** Krysodlak ve zvířecí podobně umí velmi dobře šplhat a skákat. Nerad zápasí. Obvykle soupeře skokem povalí, kousne ho do krku či obličeje a zase odskočí.

**Schopnosti:** viz lidská podoba.

**Suroviny:** viz lidská podoba.



# Křižák obří

- ⌚ stopy pavouka s dvoumetrovým rozpětím nohou
- 🔥 pavoučí pach
- 👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 10, neumí plavat

**Síla:** 8

**Velikosť:** 8 (60 kg)

**Smysly:** slabý zrak a sluch, dobrý čich, detekce vibrací v pavučině, hmatové štětiny

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	4	1	8



☒ **Zamotání do pavučiny:** 4 + k6

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

Úspěchy z opakovaných pokusů se sčítají.

☒ **Kusadla:** 4 + k6, ⚡ 1 (3 dávky jedu)

☠ 5 + k6 proti **Fyzičce**

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

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

**Latence:** několik desítek minut

**Trvání účinků:** několik desítek minut

**Druh: pavouk**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** louky, zahrady, lesní mýtiny

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

**Boj:** Pokud se dotýká své pavučiny, přesně ví, kde o ni co zavadilo a jak je to zhruba velké. Protivníka obvykle otráví, zamotá ho do pavučin a pak někde stranou počká, až ho jed usmrtí.

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

**Suroviny:**

- *Růstová žláza obřího křižáka* (5 zl) obsahuje 5 💧.
- *Vak vajec obřího křižáka* (1 zl) obsahuje 1 💧.



# Kůň

蹄 otisky koňských kopyt

糞 pach koně

**Vzhled:** kůň

**Rychlosť:** na zemi 16, ve vodě 1

**Síla:** 11

**Velikosť:** 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	16

🛡️ podle oblečené zbroje

🗡️ **Zuby:** 4 + k6, 💥 2

🗡️ **Kopyta:** 4 + k6, 💥 3

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** volná, otevřená krajina s rozptýlenými keři a stromy nebo kdekoliv v civilizaci

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

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



# Lasice

👣 stopy lasičky

要闻 pach lasičky

**Vzhled:** lasice

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 1

**Síla:** 0

**Velikost:** 0 (250 g)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
0	4	0	1

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 0 + k6, 🌟 -5

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** libovolné

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

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

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



# Lev

👣 lví stopy

要闻 lví pach

**Vzhled:** lev

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

**Síla:** 10

**Velikost:** 10 (250 kg)

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

Fyzická	Finesa	Duše	Životy
4	3	0	13

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 4 + k6, 🌟 2

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** travnaté pláně, savany, kroví na březích řek, řídké lesy

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

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



# Levhart

👣 levhartí stopy

要闻 levhartí pach

**Vzhled:** levhart

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

**Síla:** 8

**Velikost:** 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	3	0	8

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 3 + k6, ⚡ 1

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

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** deštný prales, polopouště, lesy

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

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



# Liška

👣 stopy lišky

要闻 pach lišky

**Vzhled:** liška

**Rychlosť:** na zemi 10, ve vodě 1

**Síla:** 5

**Velikost:** 5 (8 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	2	0	4

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 2 + k6, 🌟 -1

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** lesy, pláně, hory, pouště

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

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



# *Lykantropové*

Lykantropové umí měnit mezi lidskou, zvířecí a bojovou podobou. Dokáží také ovládat zvířata svého druhu a regenerovat většinu zranění.

**Chování:** Když lykantrop tráví hodně času jako zvíře, začne se řídit více instinkty než rozumem. Pokud se mění jen příležitostně, dokáže se lépe ovládat a žít v civilizaci. Nezřídka si zabere nějaký hrad, tvrz či podzemí, kterému pak vládne.

**Boj:** Lykantropové cítí bolest, ale velmi rychle regenerují. Jsou proto ochotni riskovat zranění, která by pro člověka byla smrtelná. Když ale dostanou zásah, který zregenerovat nemohou, začnou být velmi opatrní a pokud nemají jasnou převahu, promění se do zvířecí podoby a utečou.

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

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

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

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

**Jazyky:** Lykantropové obvykle mluví lidskou nebo obecnou řečí.

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



# Mamba černá

- 👣 stopa po třímetrovém hadím těle
- 要闻 hadí pach
- 👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** štíhlý, třímetrový šedý had

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 2

**Síla:** 4

**Velikosť:** 4 (4 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	4	0	3



⚔ Uštknutí: 4 + k6, ⚡ -3 (3 dávky jedu)

☠ 6 + k6 proti Fyzičce

• ⚡ 5 jedem

•• nevolnost, zvracení a průjem (-1)

••• potíže s dýcháním (-1)

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

**Latence:** několik desítek minut

**Trvání účinků:** několik hodin

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** savany, polopouště, křoviny a řídké lesy

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

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

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



# Mantikora

lví stopy

lví pach smíšený s pachem netopýra a štíra

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

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

**Síla:** 10

**Velikosť:** 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
Tělo <b>4</b>	3	<b>2</b>	<b>13</b>
Ocas <b>1</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

0

**Zuby a drápy:** 4 + k6, 2

**Ocas:** 5 + k6, 1 (6 dávek jedu)

8 + k6 proti **Fyzičce**

- 8 **jedem**

- svalové záškuby (-1)

- křeče (-1)

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

**Latence:** několik minut

**Trvání účinků:** několik desítek minut

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

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

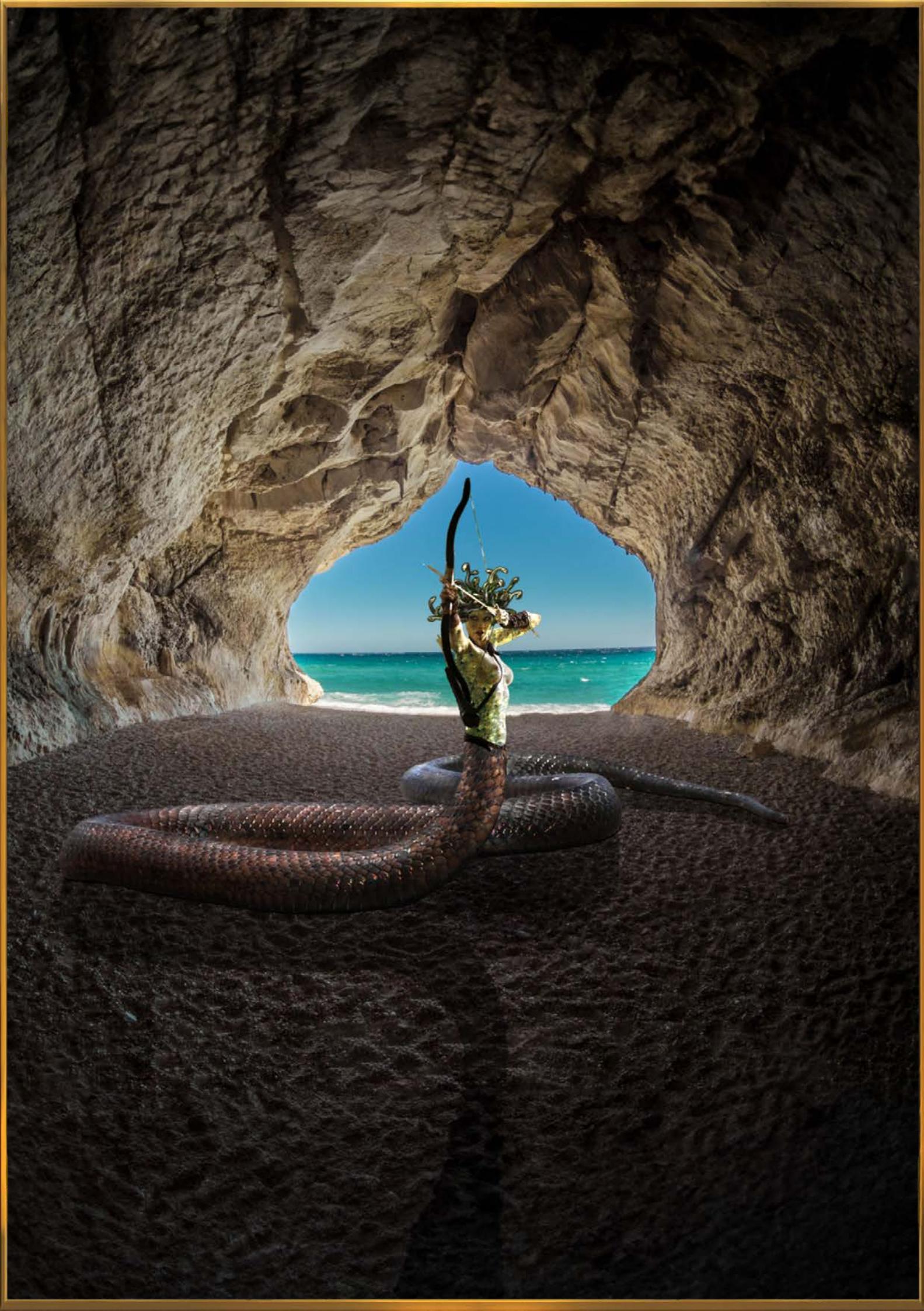
**Chování:** Mantikory nejsou inteligentní, chovají se jako divoká zvířata. Žijí osamoceně, loví nejčastěji za soumraku nebo za úsvitu.

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

**Více útoků za kolo:** Tělo i ocas si hází na útok. Mohou ohrozit stejný cíl.

**Suroviny:**

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



# Medúza

◆ stopa po osmimetrovém hadím těle  
◆ hadí pach smíšený s lidským  
◆ když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 4

**Síla:** 8

**Velikosť:** 11 (500 kg)

**Smysly:** dobrý zrak, sluch a čich a vnímá také skrze hady na své hlavě – slabý zrak a sluch, skvělý čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	7	3	16

🛡 1 (šupinatá kůže), se štítem 2

☒ **Dlouhý luk:** 7 + k6, ⚡ 2

*Dostrel:* dlouhý

☒ **Beze zbraně:** 7 + k6, ⚡ 0

☒ **Dýka nebo krátký meč a štít:** 7 + k6, ⚡ 1

☒ **Hadi místo vlasů:** 7 + k6, ⚡ -6

(23 dávek jedu)

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**

• ⚡ 5 **jedem**

•• **vážné zranění:** slabost (-1)

••• **kritické zranění:** kóma (bezvědomí)

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

**Latence:** několik minut

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

**Doporučené úrovně:** mistrovské

**Prostředí:** ruiny chrámů, jeskyně – v okolí bývá množství realistických soch

**Chování:** Medúza je inteligentní. Lidská morálka je jí ale cizí, uznává jen právo silnějšího.

**Jazyky:** Některý ze starých jazyků a obecná řeč.

**Boj:** Medúza používá lidské zbraně. Může ale také protivníka uštknout jedovými zuby hadů na své hlavě.

**Zkamenění:** Kdokoliv pohlédne medúze do tváře, zkamení. Její odraz v zrcadle je neškodný. Pohledem dokáže zkamenění zrušit.

**Dovednosti:** *plavání a potápění*

**Příklady použití ve hře:**

- Ctižádostivý šlechtic shání hlavu medúzy, aby mohl udělat sochu ze svého politického soupeře. Nabízí za ni 250 zlatých.
- Kult uctívá medúzu jako bohyni.
- Medúza si dělá sbírku soch. Posílá pozvánky zlatým písmem na černém papíře.

**Suroviny:**

- Useknutá hlava medúzy promění v kámen každého, kdo na ni pohlédne.
- *Srdce medúzy* (11 zl) obsahuje 11 💧. Vyrábí se z něj *lektvar z krve medúzy*.
- *Oči medúzy* (7 zl) obsahují 7 💧.
- Každý páár *ocí hadů z hlavy medúzy* (1 zl) obsahuje 1 💧. Používají se na odčarování zkamenění (viz *odčarování zkamenění* na straně 268 v pravidlech). Medúza má na hlavě 23 hadů.
- Každé *vejce medúzy* (7 zl) obsahuje 7 💧. Ve snůšce bývají 1–2 vejce.
- Tomu, kdo se napije čerstvé krve medúzy, se po nejbližším spánku vyléčí 1 život navíc k účinku *hojivé masti*.
- Z hadů na hlavě medúzy je možno získat nepoužité dávky *jedu z medúzy* (6 zl za dávku).



# Medvěd

👣 medvědí stopy

要闻 medvědí pach

**Vzhled:** medvěd

**Rychlosť:** na zemi 12, ve vodě 3

**Síla:** 11

**Velikosť:** 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	13

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 4 + k6, 🌟 2

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

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

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

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



# Medvědodlak, bojová podoba

👣 stopy velkého dvounohého medvěda  
要闻 medvědí pach smíšený s lidským

**Vzhled:** obrovský dvounohý medvěd s lidskými rysy

**Rychlosť:** na zemi 10, ve vodě 3

**Síla:** 13

**Velikosť:** 12 (1 tuna)

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

Fyzicka	Finesa	Duše	Životy
5	2	3	20

🛡️ 1 (tuhá kůže)

🗡️ **Zuby nebo drápy:** 5 + k6, 💥 4

➕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregerovat, si léčí stejně jako člověk.

**Druh:** lykantrop

**Doporučené úrovně:** viz lidská podoba.

**Prostředí:** viz lidská podoba.

**Chování:** viz lidská podoba.

**Boj:** V bojové podobě je medvědodlak o něco pomalejší než ve zvířecí, ale rychlejší než člověk. Má obrovskou sílu a ostré drápy, kterými dokáže člověka rozpárat jak hadrovou panenkou.

**Schopnosti:** viz lidská podoba.

**Suroviny:** viz lidská podoba.



# Medvědolak, lidská podoba

👣 lidské stopy

要闻 lidský pach

**Vzhled:** obrovský, chlupatý člověk

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 10 (+1 ke zranění)

**Velikost:** 9 (125 kg)

**Smysly:** jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	3	10

🛡 0

⚔ Dvojruční meč: 4 + k6, ⚡ 4

✚ Léčení: Zranění, která nedokáže zregenerovat, si léčí stejně jako člověk.

**Druh:** lykantrop

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** Medvědolaci nejradiji žijí osaměle v lesích nebo v horách.

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

**Boj:** V lidské podobě má medvědolak sílu jako medvěd. Nejradiji bojuje dvojručním mečem nebo jinou těžkou zbraní, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

**Proměna:** Medvědolak může měnit mezi lidskou, zvířecí a bojovou formou. Proměna je okamžitá. Zbroj nebo něco podobně pevného v ní brání. Oblečení se roztrhá, výbava popadá na zem. Po proměně bude stále zraněný za stejný počet životů a bude mít stejná vážná zranění.

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

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

**Regenerace:** 2 životy za kolo, vážná zranění za několik minut. Nedokáže regenerovat zranění stříbrnou zbraní, ohněm, bleskem, mrazem nebo žíravinou.

**Dovednosti:** lov a stopování, plavání a potápění

**Příklady použití ve hře:**

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

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



# Medvědodlak, zvířecí podoba

👣 stopy obrovského medvěda  
要闻 medvědí pach

**Vzhled:** obrovský medvěd

**Rychlosť:** na zemi 12, ve vodě 3

**Síla:** 12

**Velikost:** 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	3	16

🛡️ 1 (tuhá kůže)

🗡️ **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, 🌟 3

➕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregerovat, si léčí stejně jako člověk.

**Druh:** lykantrop

**Doporučené úrovně:** viz lidská podoba.

**Prostředí:** viz lidská podoba.

**Chování:** viz lidská podoba.

**Boj:** Medvědodlak ve zvířecí podobě obvykle soupeře povalí, přidrží ho drápy a prokousne mu hrdlo. Když se brání přesile, sedne si na zem a ohání se předníma tlapama, aby si udržel útočníky od těla.

**Schopnosti:** viz lidská podoba.

**Suroviny:** viz lidská podoba.



# Mezek

👣 otisky kopyt mezka

要闻 pach mezka

**Vzhled:** mezek

**Rychlosť:** na zemi 12, ve vodě 1

**Síla:** 10

**Velikost:** 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	13

🛡 0

❖ **Zuby:** 4 + k6, ⚡ 1

❖ **Kopyta:** 4 + k6, ⚡ 2

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

**Druh:** zvíře

**Doporučené úrovně:** libovolné

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

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

**Boj:** Mezek bojuje, jen když se musí bránit. Bud' bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohami. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.



# Moucha zlodějka

👣 stopy půlmetrové mouchy

要闻 pach mouchy

👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

🔔 při letu bzučí jako velká moucha

**Vzhled:** půlmetrová moucha

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vzduchu 6

**Síla:** 4

**Velikosť:** 4 (4 kg)

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

Fyzicka	Finesa	Duse	Zivoty
2	6	1	3

🛡 0

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** města, podzemní labyrinty

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

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

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

**Suroviny:**

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



# Mravenec obří, dělnice

- 👣 stopy metrového hmyzu
- ♛ mravenčí pach
- 👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

**Vzhled:** metrový mravenec

**Rychlosť:** na zemi 6

**Síla:** 10

**Velikosť:** 7 (30 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	1	6



⚔️ **Kusadla:** 3 + k6, ⚡ 1

**Druh:** hmyz

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** téměř libovolné

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

**Boj:** Mravenci obvykle bojují v početných hejnech. Snaží se zakousnout se do postav a odtahnout je do různých směrů, aby mohli každou z nich zvlášť obklíčit. Jsou neuvěřitelně silní, dokáží odvléct i postavy, které se něčeho pevně drží. Díky telepatickému spojení s královou jsou také vždy perfektně koordinovaní, ve spletitých podzemních tunelech snadno dokáží útočníky obklíčit a zaútočit z několika směrů současně. Mají pud sebezáchovy, při ochraně královny nebo kolonie se ale bez váhání obětují.

**Suroviny:**

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



# Mravenec obří, královna

- 👣 stopy dvoumetrového hmyzu
- ♛ mravenčí pach
- 👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** dvoumetrový mravenec

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vzduchu 8

**Síla:** 14

**Velikosť:** 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	6	16



⚔️ **Kusadla:** 4 + k6, ⚡ 4

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

**Druh:** hmyz

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** téměř libovolné

**Chování:** Mravenci tvoří velké kolonie a staví si společně mraveniště. Královna je inteligentní

a může telepaticky rozmlouvat s postavami. Stejně jako hraničář to ale dokáže jen na dohled, pokud s ní tedy postavy chtejí jednat, musí se probít až k ní, nebo si s ní domluvit audienci. Chce postupně rozširovat své mraveniště, ale není bezohledná, v krajní nouzi je ochotna ho dokonce celé přestěhovat jinam.

**Jazyky:** Královna obvykle rozumí obecné řeči. Se svými poddanými telepaticky rozmlouvá nelidským jazykem, který je pro postavy nevyslovitelný.

**Boj:** Královna bojuje, jen když je přímo napadená. Obranu hnízda necházá na dělnicích.

**Příklady použití ve hře:**

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

**Suroviny:**

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



# Mravenec obří, sameček

- 👣 stopy víc než metrového hmyzu
- ♛ mravenčí pach
- 👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

**Vzhled:** přes metr dlouhý mravenec s křídly

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vzduchu 8

**Síla:** 11

**Velikost:** 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	1	8



**Kusadla:** 3 + k6, ✨ 2

**Druh:** hmyz

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** téměř libovolné

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

**Boj:** Mravenci obvykle bojují v početných hejnech. Snaží se zakousnout se do postav a odtahnout je do různých směrů, aby mohli každou z nich zvlášť obklíčit. Jsou neuvěřitelně silní, dokáží odvléct i postavy, které se něčeho pevně drží. Díky telepatickému spojení s královnou jsou také vždy perfektně koordinovaní, ve spletitých podzemních tunelech snadno dokáží útočníky obklíčit a zaútočit z několika směrů současně. Mají pud sebezáchovy, při ochraně královnny nebo kolonie se ale bez váhání obětují. Samečci na rozdíl od dělnic mohou léétat. Ve vzduchu ale nejsou příliš obratní, takže bojují raději na zemi.

**Suroviny:**

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



# Mula

蹄 otisky kopyt muly

气味 pach muly

**Vzhled:** mula

**Rychlosť:** na zemi 14, ve vodě 1

**Síla:** 11

**Velikost:** 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	16

盾 0

蹄 Zubý: 4 + k6, 爆 2

蹄 Kopyta: 4 + k6, 爆 3

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

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** libovolné

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

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

**Boj:** Mula bojuje, jen když se musí bránit. Bud' bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohami. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.



# Mumie

- 👣 stopy humanoida zabaleného do starých obvazů
- 🔥 slabý zápach balzamovacích olejů
- 👁 není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** mumie

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 2

**Síla:** 11 (+1 ke zranění)

**Velikosť:** 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	4	5	12



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

⚔ **Pařáty:** 6 + k6, ⚡ 1

⚔ **Dvojruční chopeš:** 6 + k6, ⚡ 4

Chopeš je meč se srpovitou čepelí.

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

✚ **Léčení:** Neúčinkují na ni magické léčebné prostředky a zranění se jí sama nehojí. Může ji ale opravit balzamovač.

**Druh:** vyšší **nemrtvý**

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** hrobky, pyramidy, chrámy

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

**Oživení mumie:** Mumii může oživit kouzelník provedením vzácného rituálního kouzla při jejím pohřbívání (viz *oživení mumie* na straně 269 v pravidlech). Její věčný život je vykoupen smrtí devatenácti dělníků, kteří jsou s ní pohřbeni za živa.

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

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

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

**Ostatní schopnosti a dovednosti:** jako za života

**Příklady použití ve hře:**

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

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



# Nemrtví

Nemrtví jsou mrtvoly oživené kletbou nebo mocnou temnou magií. Nemusí dýchat, jíst, spát ani pít, necítí strach ani bolest a nikdy se neunaví.

**Smysly:** Nemrtví nemají funkční oči, uši ani jiné smyslové orgány, své okolí vnímají výhradně magicky. Vidí černobíle, zato ale i v naprosté tmě. Magické smysly jsou vázané na příslušnou část těla, takže když například někdo zombii usekne hlavu, připraví ji tím o zrak, sluch i čich a zbyde jí jen hmat.

**Jazyky:** Nemrtví mluví řečí, kterou znali za života, obvykle tedy některým ze starých jazyků. Mohou také znát další jazyky, které se naučili v průběhu svého dlouhého neživota.

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

Všechny nemrtvé s výjimkou upíra je možno oživit nekromantickým rituálním kouzlem vyžadujícím krvavé oběti (viz kapitola **Vzácná kouzla** na straně 266 v pravidlech). Někteří vyšší nemrtví dokáží stvořit dalšího svého druhu. Nižší nemrtví mohou také vzniknout samovolně poblíž nějaké násilné události, třeba vraždy nebo krvavé bitvy. Často to bývá spojeno s kletbou, at' už místa nebo osoby. Pokud je zrušena, všichni nemrtví vzniklí jejím působením jsou zničeni.

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

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

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



# Netopýr

👣 stopy netopýra

要闻 netopýří pach

🔔 kroll slyší ultrazvukové signály

**Vzhled:** netopýr

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vzduchu 16, ve vodě 2

**Síla:** 0

**Velikosť:** 0 (100 g)

**Smysly:** dobrý, ale černobílý zrak, skvělý sluch a čich, *ultrasluch* na krátkou vzdálenost

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
0	3	0	1

🛡 0

🗡 Zuby: 0 + k6, 💥 -5

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

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** libovolné

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

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

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



# Netopýr obří

👣 stopy netopýra velkého jako vlk

要闻 netopýří pach

🔔 kroll slyší ultrazvukové signály

**Vzhled:** netopýr velký jako vlk

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vzduchu 16, ve vodě 2

**Síla:** 7

**Velikosť:** 7 (30 kg)

**Smysly:** dobrý, ale černobílý zrak, skvělý sluch a čich, *ultrasluch* na krátkou vzdálenost

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	3	1	6

🛡️ 0

🗡️ **Zuby:** 3 + k6, 💥 0

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

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní

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

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

**Boj:** Obří netopýr útočí ze vzduchu svými ostrými zuby.

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



# Netvor bahenní

- ↳ stopy rozložitého dvoumetrového dvojnožce se silnými drápy na nohách
- ↳ pach bažinného netvora
- ↳ když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě nebo bahně 4

**Síla:** 10

**Velikost:** 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	1	13

🛡 2 (zrohovatělá kůže)

🗡 **Zuby a drápy:** 4 + k6, 💥 2

**Mlha:** Z kůže bahenního netvora vychází chuchvalce husté mlhy. Když se delší dobu zdržuje na jednom místě, mlha postupně pokryje okolí. Je v ní vidět jen na krátkou vzdálenost, *infravidění* ale neomezuje.

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** močály, řeky, bažiny, jezera

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

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

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

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



# Neviděný

Neviděný je obzvláště nebezpečná nestvůra, která začíná slabá, ale postupně sílí, až je na konec schopná vyhladit celá města. Provedením temného magického rituálu vyžadujícího krvavou oběť 29 inteligenčních tvorů vznikne zárodek neviděného – *spící hrůza*. Ten následně klidně i celé věky čeká na příležitost zabít svou první oběť. Tím se probudí na další stupeň a stane se z něj *plíživá hrůza*. Dokud má koho zabíjet, probouzení pokračuje. Na každý další stupeň musí zabít větší počet inteligenčních tvorů. Když nemá koho zabíjet, začne zase usínat. Každý týden hladovění klesne na nižší stupeň, až se zase postupně scvrkne až na *spící hrůzu*.

**Doporučené úrovňě:** podle stupně probuzení

**Chování:** Neviděný je inteligenční a loví chytře. Nespěchá, vybírá si nejslabší kořist. Když přijde do města nebo vesnice, zabíjí nejdřív děti a starce, pak neozbrojené dospělé a až nakonec městskou stráž, vojáky, čaroděje a další silné protivníky. Nepotřebuje žrát, stačí mu zabíjet.

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

**Neviditelnost:** Neviděný není vidět žádným druhem vidění s výjimkou *ultrasluchu*. Je ale hmotný, takže způsobuje hluk, vydává pach a zanechává pachovou stopu.

**Použití ve hře:** Neposílej málo probuzeného neviděného proti družině, nech ho raději rádit v blízké vesnici, městě, nebo třeba v kara-

vaně, kterou postavy doprovází. Postupně měň popis zranění obětí – zpočátku to budou rány od zubů a spárů predátora o velikosti medvěda a s tím, jak se bude neviděný probouzet, se postupně budou zvětšovat. Od *lačné hrůzy* výš můžeš popisovat utržené končetiny, ukousnutou půlku obličeje a podobně. Snaž se také popisovat hrůzu a rostoucí paniku obyčejných lidí. Nejprve se budou zabedňovat ve svých domech, později začnou z kraje prchat – nejdříve po jednom, pak po stále větších skupinách.

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

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

- stopy čtyřnohého tvora se silnými drápy (velikost závisí na stupni probuzení)
- pach velkého predátora
- je vidět pouze *ultrasluchem*

**Vzhled:** není vidět

**Pravá podoba:** čtyřnohý predátor se silnými drápy, protáhlou tlamou plnou ostrých zubů a dlouhými hroty na hřbetě a na ocase

**Síla:** podle stupně probuzení

**Rychlosť:** podle stupně probuzení

**Velikost:** podle stupně probuzení

**Smysly:** dobrý zrak, skvělý sluch a čich a na dlouhou vzdálenost vycítí přítomnost inteligenčních tvorů

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

## Spící hrůza

Síla: 10

Rychlosť: 10

Velikosť: 10 (250 kg)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	5	3	13



⚔ 4 + k6, ⚡ 2

Na další stupeň: 1 inteligentní tvor

## Tichá hrůza

Síla: 12

Rychlosť: 13

Velikosť: 12 (1 tuna)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	5	4	20



⚔ 5 + k6, ⚡ 3

Na další stupeň: osada

## Plíživá hrůza

Síla: 11

Rychlosť: 11

Velikosť: 11 (500 kg)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	5	3	16



⚔ 4 + k6, ⚡ 3

Na další stupeň: 7 inteligentních tvorů

## Chtivá hrůza

Síla: 12

Rychlosť: 14

Velikosť: 12 (1 tuna)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	6	4	20



⚔ 5 + k6, ⚡ 3

Na další stupeň: malá vesnice

## Záludná hrůza

Síla: 11

Rychlosť: 12

Velikosť: 11 (500 kg)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	5	4	16



⚔ 4 + k6, ⚡ 3

Na další stupeň: 19 inteligentních tvorů

## Lačná hrůza

Síla: 13

Rychlosť: 15

Velikosť: 13 (2 tuny)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	6	4	25



⚔ 5 + k6, ⚡ 4

Na další stupeň: velká vesnice

## Hladová hrůza

Síla: 13

Rychlosť: 16

Velikost: 13 (2 tuny)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	6	5	25



⚔ 5 + k6, ⚡ 4

Na další stupeň: několik velkých vesnic

## Čirá hrůza

Síla: 15

Rychlosť: 19

Velikost: 15 (8 tun)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	7	5	40



⚔ 6 + k6, ⚡ 5

Na další stupeň: několik velkých měst

## Krvavá hrůza

Síla: 14

Rychlosť: 17

Velikost: 14 (4 tuny)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	6	5	32



⚔ 5 + k6, ⚡ 5

Na další stupeň: malé město nebo čtvrt'

## Jasná hrůza

Síla: 15

Rychlosť: 20

Velikost: 15 (8 tun)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	7	6	40



⚔ 6 + k6, ⚡ 5

Na další stupeň: království

## Děsivá hrůza

Síla: 14

Rychlosť: 18

Velikost: 14 (4 tuny)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	7	5	32



⚔ 5 + k6, ⚡ 5

Na další stupeň: velké město

## Zářící hrůza

Síla: 16

Rychlosť: 21

Velikost: 16 (15 tun)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	7	6	51



⚔ 6 + k6, ⚡ 6



# Nezmar

- ◆ stopy dvoumetrové želvy
- ◆ želví pach
- ◆ když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

**Vzhled:** dvoumetrová tříhlavá želva

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vodě 1

**Síla:** 11

**Velikosť:** 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
Tělo	4	2	16
Hlava	2	4	6

🛡 tělo 3 (krunýř), hlavy 0

🗡 Zobák: 4 + k6, ⚡ 2

✚ **Léčení:** V průběhu několika minut se mu vyléčí všechna zranění.

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** pouště, stepi, subtropické lesy

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

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

**Více útoků za kolo:** Každá hlava si hází na útok. Mohou ohrozit stejný cíl.

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

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

## Suroviny:

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



# Nosorožec

👣 stopy nosorožce

要闻 pach nosorožce

**Vzhled:** nosorožec

**Rychlosť:** na zemi 14, ve vodě 1

**Síla:** 13

**Velikost:** 13 (2 tuny)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	1	0	25

🛡️ 2 (tlustá kůže)

⚔️ **Roh:** 5 + k6, 💥 6

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** pokročilé

**Prostředí:** deštné lesy, savany

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

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



# Obr

👣 stopy šestimetrového obra  
要闻 silný zápach dlohu nemytého člověka

**Vzhled:** šestimetrový obr

**Rychlosť:** na zemi 8, neumí plavat

**Síla:** 14

**Velikosť:** 14 (4 tuny)

**Smysly:** jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	2	2	32

🛡️ 2 (tlustá kůže)

🗡️ **Pěsti:** 5 + k6, 🌟 4

🗡️ **Kmen stromu:** 5 + k6, 🌟 6

🗡️ **Balvan:** 5 + k6, 🌟 4

*Dostřel:* střední

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

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** hory, lesy, pláně, velké řeky

**Chování:** Obr obyčejně obývá velkou jeskyni, případně zabere osamělý hrad nebo tvrz. Je velice, silný, ale nepříliš chytrý. Většinu času tráví sháněním potravy.

**Jazyky:** Obři obvykle mluví lámanou obecnou řečí.

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

**Použití ve hře:**

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

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



# Ogloj-chorchoj

- ◆ stopa dvanáctimetrového červa
- ◆ nepříjemný, dráždivý zápach
- ◆ když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

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

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

**Síla:** 12

**Velikosť:** 12 (1 tuna)

**Smysly:** skvělý hmat, skvělý čich, *infravidění*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	3	4	20



**Kusadla:** 5 + k6, ★ 3

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

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

**Dosah:** dlouhý

**Rozsah:** 1–3 tvorové

**Trvání účinku:** několik minut

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

**Doporučené úrovně:** pokročilé

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

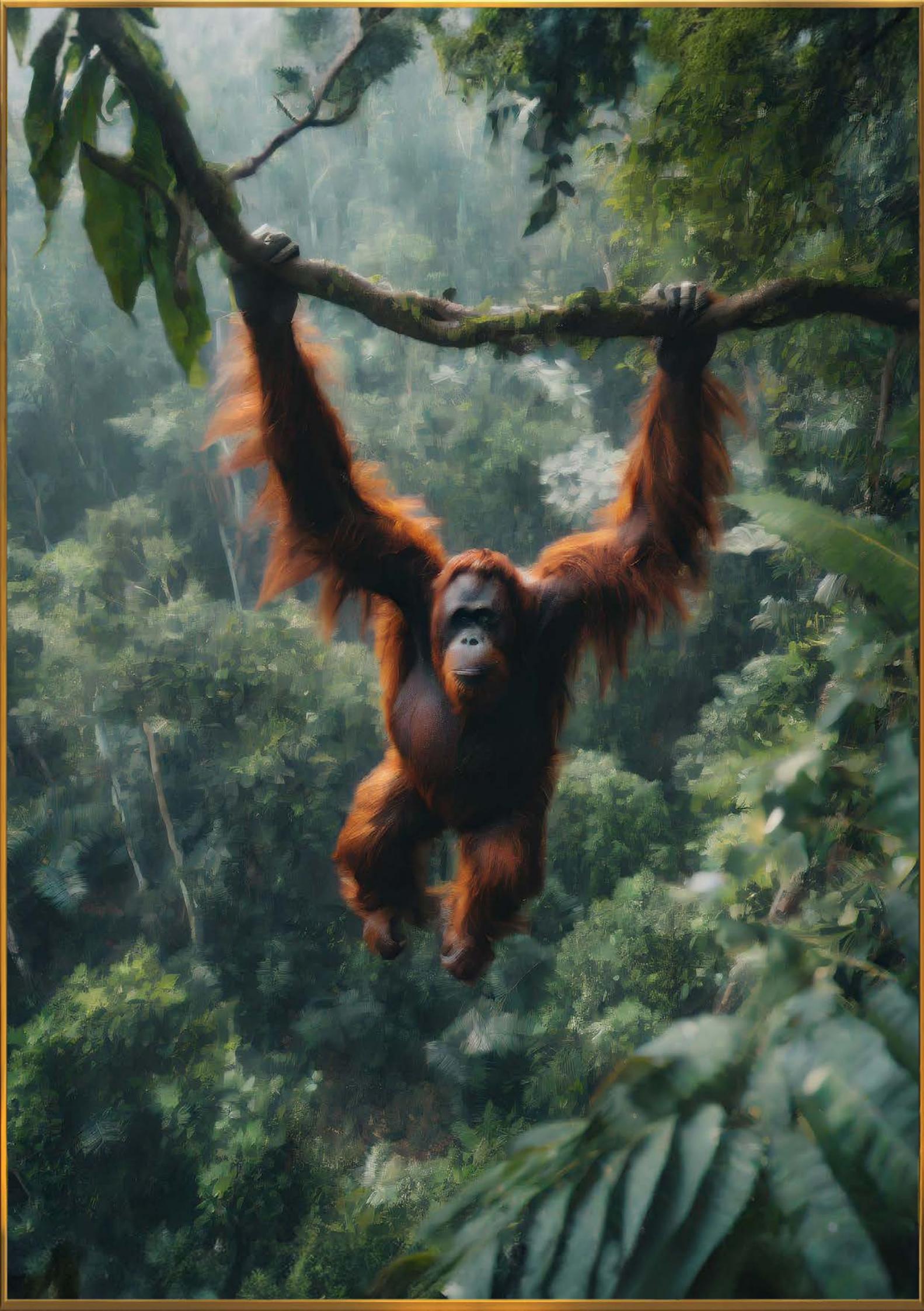
**Chování:** Ogloj-chorchoj je masožravý. Je pomalý, dokáže ale z konců svých chapadel vysílat bílé blesky, kterými kořist paralyzuje, aby nemohla utéct. Potom ji odvleče do svého obvykle dobré skrytého doupěte, kde ji několik týdnů požírá.

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

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

**Suroviny:**

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



# Orangutan

↳ stopy lidoopa (při chůzi se opírá o klouby prstů na rukou)

♛ pach orangutana

**Vzhled:** orangutan

**Rychlosť:** na zemi 2, na stromech 4, neumí plavat

**Síla:** 10 (+1 ke zranění)

**Velikost:** 8 (60 kg)

**Smysly:** jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	0	8

🛡 0

☒ **Zápas, zuby:** 3 + k6, ⚡ 1

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní

**Prostředí:** džungle, tropické lužní lesy, zalesněné bažiny

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

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



# Orangutan obří

- 👣 stopy třímetrového lidoopa (při chůzi se opírá o klouby prstů na rukou)
- 🔥 pach orangutana

**Vzhled:** třímetrový orangutan

**Rychlosť:** na zemi 2, na stromech 4, neumí plavat

**Síla:** 13 (+2 ke zranění)

**Velikost:** 11 (500 kg)

**Smysly:** jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	1	16

🛡️ 1 (tuhá kůže)

🗡️ **Zápas, zuby:** 4 + k6, 💥 3

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** džungle, tropické lužní lesy, zalesněné bažiny

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

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

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



# Orel

👣 stopy středně velkého dravého ptáka  
鳴 pach orla

**Vzhled:** orel

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vzduchu 30, ve vodě 1

**Síla:** 4

**Velikosť:** 4 (4 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	3	0	4

🛡 0

🗡 **Zobák nebo spáry:** 2 + k6, 🌟 -2

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** hory, louky, pole, polopouště

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

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



# Orel obří

👣 stopy dravého ptáka velkého jako medvěd  
🔥 pach orla

**Vzhled:** obrovský orel s osmimetrovým rozpětím křídel

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vzduchu 30, ve vodě 1

**Síla:** 10

**Velikosť:** 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	2	16

🛡 1 (tuhé opeření)

⚔ Zobák nebo spáry: 4 + k6, 💥 2

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** hory, louky, pole, polopouště

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

**Jazyky:** Obří orel obvykle mluví obecnou řečí. Vyslovuje přitom velmi znělá a drnčivá „r“ – „orrel“.

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

**Útok na více cílů:** Když k tomu dostane příležitost, v jednom kole může bez postihu ohrozit dva protivníky (spárem a zobákem).

**Suroviny:**

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



# Osel

蹄印 otisky oslích kopyt

气味 pach osla

**Vzhled:** osel

**Rychlosť:** na zemi 16, ve vodě 1

**Síla:** 10

**Velikost:** 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	13

盾 0

叉 Zuby: 4 + k6, 爆 1

叉 Kopyta: 4 + k6, 爆 2

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

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** stepi, pláně, savany, polopouště, kamennité pouště

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

**Boj:** Osel bojuje, jen když se musí bránit. Bud' bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohami. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.



# Panna mořská

- 👣 stopy tvora s lidským tělem a rybím ocasem
- 要闻 lidský pach smíšený s rybím

**Vzhled:** dívka s rybím ocasem místo nohou

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vodě 8

**Síla:** 8 (+0 ke zranění)

**Velikosť:** 8 (60 kg)

**Smysly:** jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	4	2	8

🗡️ **Dýka:** 4 + k6, ⚡ 1

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

*Dostřel:* krátký

**Druh:** mořský tvor

**Doporučené úrovně:** základní

**Prostředí:** moře

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

**Jazyky:** Mořské panny mluví obvykle obecnou řečí. Pokud ale mají vlastní podvodní říši, mohou mluvit pro postavy neznámým jazykem.

**Boj:** Mořské panny bojují nejčastěji dýkou, harpunou nebo jinou bodnou zbraní, protože sečné a drtivé zbraně jsou pod vodou nepraktické. Ze stejného důvodu nepoužívají střelné ani vrhací zbraně. Když jsou zraněné za víc než polovinu životů, obvykle uplavou.

**Telepatie:** Mořská panna umí používat *telepatii* stejně jako hraničář.

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

**Dovednosti:** *plavání a potápění*

**Příklady použití ve hře:**

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

**Kořist:** 1–2 z následujících předmětů:

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

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



# Pavián

👣 stopy opice velké jako hobit  
要闻 pach paviána

**Vzhled:** světle šedá opice se stříbřitou hřívou velká jako hobit

**Rychlosť:** na zemi 12, ve vodě 1

**Síla:** 7

**Velikost:** 7 (30 kg)

**Smysly:** jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	3	0	6

🛡 0

🗡 Zuby, zápas: 3 + k6, ⚡ -1

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní

**Prostředí:** savany, stepi, lesostepi, skalnaté hory

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

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



# Pavouci

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

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

**Pavučina:** Při setkání postav s obřími pavouky si představ, jak to vypadá, když se do obyčejné pavučiny chytí moucha. Postavy se, na rozdíl od ní, mohou například vyvléct z šatů, spá-

lit pavučinu pochodní, strhat ji dlouhou holí a podobně. Pokud si chodby a místnosti předem důkladně nevyčistí, budou v nich bojovat s nevýhodou. Pavouk se skrz svou pavučinu pohybuje bez potíží.

**Použití ve hře:** Obyčejné pavouky můžeš použít jako součást pastí a nástrah, například hrnec plný jedovatých pavouků zavěšený nad dveřmi. Jako nestvůry se ale víc hodí obří varianty, se kterými se dá normálně bojovat.

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

**Pavouci v tomto bestiáři:** křižák obří, sklípkan obří



# Pavoučnatka, kudůcká podoba

👣 stopy humanoida velkého jako hobit  
🔥 kudůcký pach

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

**Rychlosť:** na zemi 8, neumí plavat

**Síla:** 7 (+0 ke zranění, ale těžké zbraně používá jako hobit)

**Velikost:** 7 (30 kg)

**Smysly:** dobrý zrak a čich, skvělý sluch, vidí i v naprosté tmě

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	5	4	7

🛡️ 1 (kouzlo neviditelná zbroj)

⚔️ **Dýka:** 5 + k6, ⚡ 1

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

*Dosah:* krátký

*Rozsah:* 1 cíl

🚫 **Slabiny:** Každé kolo na přímém **slunečním světle** ji zraňuje za 3kz (neodečítá se zbroj).

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** hvozd, hluboké jeskyně či jiná temná místa nebo kdekoliv v civilizaci

**Chování:** Pavoučnatka obyčejně žije hluboko v temném hvozdě nebo v jeskyních, kam nepronikne sluneční světlo, v paláci utkaném z pavoučích sítí, strážena několika obřími pavouky. Občas se jí ale zasteskne po společnosti

a vydá se do civilizace. Jelikož ji zraňuje sluneční světlo, ven vychází výhradně v noci. Ráda svádí bohaté, mladé kudůky a hobity a nechává se od nich obdarovávat. Její schopnosti jsou spjaté s temnotou.

**Jazyky:** Pavoučnatka obvykle mluví obecnou a hobití řečí.

**Boj:** V kudůcké podobě má pavoučnatka na obranu skrytu dýku, případně používá kouzla. Když jí jde o život, promění se do pavouka.

**Proměna:** Pavoučnatka může mít podobu půvabné kudůcké dívky nebo obrovského černého pavouka. Proměna tam i zpět je okamžitá. Promění se pouze její tělo. Vybavení popadá na zem, oblečení se roztrhá. Zbroj nebo něco podobně pevného v proměně brání. Po proměně bude stále zraněná za stejný počet životů a bude mít stejná vážná zranění.

**Ovládání pavouků:** Pavoučnatku poslouchají obyčejní i obří pavouci.

**Kouzla:** černý blesk \*kedar bárak\*, detekční runy \*gilah otim\*, návrat \*hašavah\*, neviditelná zbroj \*ij ryjut širion\*, neviditelnost \*ij ryjut\*, oko \*ajin\*

**Dovednosti:** čtení a psaní

**Suroviny:**

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



# Pavoučnatka, pavoučí podoba

- ⌚ stopy obřího pavouka s dvoumetrovým rozpětím nohou
- 🔥 pavoučí pach
- 👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

**Vzhled:** obří černý pavouk s dvoumetrovým rozpětím nohou

**Rychlosť:** na zemi 10, neumí plavat

**Síla:** 8

**Velikost:** 8 (60 kg)

**Smysly:** slabý zrak, dobrý čich a chuť, detekce vibrací v pavučině, hmatové štětiny, vidí i v naprosté tmě

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	6	4	8



**Kusadla:** 6 + k6, ⚡ 1 (3 dávky jedu)

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**

- ⚡ 5 **jedem**

- křeče (-1)

- paralýza nohou

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

**Latence:** několik minut

**Trvání účinků:** několik desítek minut

**+ Léčení:** Přes noc se jí vyléčí všechna zranění.

**Doporučené úrovně:** viz kudůcká podoba.

**Prostředí:** viz kudůcká podoba.

**Chování:** viz kudůcká podoba.

**Boj:** V pavoučí podobě pavoučnatka spoléhá především na svůj silný jed. Když se jí podaří útočníky otrávit, stáhne se, aby mohl působit.

**Proměna:** viz kudůcká podoba.

**Ovládání pavouků:** Pavoučnatku poslouchají obyčejní i obří pavouci.

**Suroviny:** viz kudůcká podoba.



# Pán zkázy

- ↳ stopy třímetrového dvounohého tvora s drápy na nohou a dlouhým ocasem
- ↳ sirný zápach
- ↳ když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 12, ve vzduchu 16, nemůže plavat

**Síla:** 13 (+2 ke zranění)

**Velikost:** 12 (1 tuna)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	3	6	20

🛡️ 2 (tlustá kůže)

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

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

🗡️ **Obří dvojruční meč:** 5 + k6, ⚡ 6

🗡️ **Rohy, drápy nebo kopyta:** 5 + k6, ⚡ 4

🌐 **Ohnivá koule:** 6 + k6 proti **Finese**, ⚡ 4 kz **ohněm**

**Dosah:** střední

**Poloměr výbuchu:** kontaktní vzdálenost

🌐 **Ohnivý déšť:** Každé kolo počínaje následujícím zraňuje za 5 kz **ohněm**.

**Dosah:** střední

**Poloměr oblasti:** střední vzdálenost

🌐 **Rozžhavení \*lahat\*:** Rozžhavený předmět zraňuje každé kolo za 6 kz **ohněm**.

**Dosah:** krátký

➕ **Léčení:** Neúčinkují na něj magické léčebné prostředky a zranění se mu sama nehojí. Když pozre čerstvé vnitřnosti, vyléčí se mu všechna zranění.

**Druh:** vyšší **démon**

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** kdekoliv, kam ho někdo přivolal

**Chování:** Pán zkázy chce dobývat a ničit. Menší a slabší tvorové jsou pro něj podřadní.

**Boj:** Pán zkázy má brutální sílu. Umí létat, ve vzduchu ale není moc obratný. Když má možnost se rozběhnout nebo zaútočit z letu, nabere soupeře na rohy a odhodí ho.

**Kouzla:** ohnivá koule \*eš nešef\*, ohnivý déšť \*eš gešem\*, ochrana před projektily \*haganah tyl\*, probuzení sopky, přílivová vlna, rozžhavení \*lahat\*, zemětřesení

**Dovednosti:** čtení a psaní, staré jazyky

**Schopnosti k propůjčení:** obří síla (+6 k sile a +2 ke zranění), nadlidská rychlosť (+2 k rychlosti), nezdolná výdrž (jako barbar), znalost kouzel a schopnost léčit se pozřením čerstvých vnitřností.

**Uzavírání smlouvy:** Pokud mu smlouva umožní ničit a zabíjet, přistoupí na ni nehledě na podmínky. Jinak bude přivolávače nenávidět a ujistí se, aby ho mohl zabít a smlouvu zničit.

**Démonův vliv:** V první fázi si začne být ovlivněný agresivní, arogantní a panovačný. Ve druhé fázi se mu výrazně zvětší svaly, začne se mstít i za drobné újmy a urážky a bude protivníky bezdůvodně mrzačit a zabíjet. Démon ho k tomu může jednou za den přinutit. Ve třetí fázi nad ním každý den na několik hodin kompletně převeze kontrolu.

**Příklady jmen:** Archemedor, Bedoradhor, Gorgetador, Hoburgador, Zargonedar

**Příklady použití ve hře:**

- Čaroděj přinutil pána zkázy chránit jeho věž. Ten ho za to nenávidí a chce ho zabít.
- Černokněžný král přivolal pána zkázy do čela svého vojska. Slíbil mu lidské oběti.



# Pegas

👣 stopy neokovaného koně

要闻 pach koně

**Vzhled:** okřídlený kůň

**Rychlosť:** na zemi 16, ve vodě 1, ve vzduchu 20

**Síla:** 11

**Velikosť:** 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	2	16

🛡 0

☒ **Zuby:** 4 + k6, ⚡ 2

☒ **Kopyta:** 4 + k6, ⚡ 3

**Prostředí:** pláně, louky, pastviny

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Chování:** Pegas se chová jako divoký kůň. Není ho možné ochočit. Pokud na něm někdo chce jezdit, musí se s ním sprátelit, nebo ho ovládnout nějakým kouzlem, schopností či magickým předmětem.

**Boj:** Pegas není agresivní a v případě ohrožení raději uteče nebo uletí. Když musí bojovat, brání se kopyty.

**Příklady použití ve hře:**

- Když se někdo spřátelí s osamělým pegasem, odnese ho k věži moudrého čaroděje vysoko v horách. Kdo mu naopak ublíží, přivolá na sebe čarodějův hněv.
- Bohatý kupec chce založit chov pegasů a nabízí 600 zlatých za klisnu a hřebce.

**Suroviny:** Nadledviny pegasa (19 zl) obsahují 19 💧. Vyrábí se z nich lektvar létání.



# Permoník

👣 stopy půlmetrového trpaslíka (obvykle nosí pevné, okované boty)  
要闻 pach trpaslíka

**Vzhled:** půlmetrový trpaslík  
**Rychlosť:** na zemi 4, neumí plavat  
**Síla:** 2 (-2 ke zranění)  
**Velikosť:** 2 (1 kg)  
**Smysly:** jako trpaslík – dobrý zrak, sluch a čich, *infravidení*

Fyzická	Finesa	Duše	Životy
1	3	1	2

🛡️ 1 (lehké zbroj), se štítem 2

🗡️ **Permonická kuše:** 3 + k6, ⚡ 2

*Dostřel:* střední

*Nabíjení:* 1 kolo

*Výbušný projektil:* ⚡ 1 + 4kz **drcením**

**Zápalný projektil:** ⚡ 0 + každé kolo po několik minut 4kz **ohněm**

⚔️ **Permonické kladivo:** 1 + k6, ⚡ 🍅 -1

⚔️ **Permonická sekera a štít:** 1 + k6, ⚡ 🤜 -2

🧪 **Lektvar mrazivého dechu:** 3 + k6, ⚡ 4kz **mrazem** na cíle v kontaktní vzdálenosti  
*Trvání:* několik minut

🧪 **Oslepující kulička:** 3 + k6, oslepení (-1) na zbytek kola a počet kol rovný počtu úspěchů

*Dostřel:* krátký

*Poloměr výbuchu:* kontaktní vzdálenost

🧪 **Raketa:** 3 + k6, ⚡ 3kz **sekem**

*Příprava rakety:* 1 kolo

*Dostřel:* dlouhý

*Poloměr výbuchu:* krátká vzdálenost

🧪 **Hojivá mast:** Léčí 1 život za den a vážná zranění po tolika dnech, za kolik byla životů.

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** podzemní sluje, doly a tunely

**Chování:** Permoníci jsou neskutečně hrabiví a když jim jde o zlato nebo jiný drahý kov či kameny, dokáží být velice pracovití. Hluboko pod zemí mají království, která mezi sebou neustále válčí. Ačkoliv je jejich výška v boji znevýhodňuje, zároveň je jejich nejlepší obranou. Pokud totiž postavy nepoužijí *lektvar zmenšování*, proměnu do nějakého malého tvora nebo jiný druh zmenšovací magie, do jejich chodeb a tunelů se nevejdou.

**Jazyky:** Permoníci mluví obvykle trpaslicky. Někteří znají také obecnou řeč.

**Boj:** V boji spolupracují a snaží se využít úzké nory, tunely či štěrbiny, kam se větší protivníci nevejdou. Každý permoník má 3 alchymistické výrobky z následujícího seznamu: (1) *hojivá mast*, (2) *lektvar mrazivého dechu*, (3) *oslepující kulička*, (4) *raketa*, (5) *výbušný projektil*, (6) *zápalný projektil*. Případnou raketu musí nosit ve dvou. Hod' třikrát k6, které to budou.

**Dovednosti:** čtení a psaní, zpracování magickej surovin

**Kořist:** Nespotřebované alchymistické výrobky a jedena z následujících položek:

- malý zlatý ingot (10 zl)
- 3 stříbrné ingoty (každý 1 zl)
- 5 broušených drahokamů: topaz 5 zl, safír 8 zl, rubín 10 zl, smaragd 15 zl, diamant 25 zl.
- stříbrná spona do vousů (1 zl)
- zbraň nebo zbroj zdobená zlatem (5 zl)
- kouzelný předmět – při výběru se vyni takovým, které by postavy kvůli velikosti nemohly použít, protože by to hráčům zka zilo radost z nálezu

**Suroviny:** Růstová žláza permoníka (2 zl) obsahuje 2 💧.



# Pes

 psí stopy

 psí pach

**Vzhled:** pes

**Rychlosť:** na zemi 14, ve vodě 1

**Síla:** 8

**Velikosť:** 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	0	8

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6,  1

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** všude, kde žijí humanoidní tvorové

**Chování:** Přestože se psi skvěle adaptovali na soužití se svými dvounohými společníky, zůstaly jim ostré zuby, silné čelisti a lovecké instinkty. Podle plemene a výcviku to mohou být skvělí hlídaci, ochránci stád, tahači saní, případně pomocníci v boji nebo při lově.

**Boj:** Pes se do útočníka pevně zakousne, strhne ho na zem a prokousne mu hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.



# Pes tříhlavý

🐾 stopy velkého psa

要闻 psí pach

**Vzhled:** velký tříhlavý pes

**Rychlosť:** na zemi 14, ve vodě 1

**Síla:** 9

**Velikost:** 9 (125 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
Tělo	4	2	10
Hlava	4	3	1

🛡 0

⚔ Zuby a drápy: 4 + k6, ⚡ 1

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** lesy, pouště, arktické oblasti nebo kdekoliv, kde žijí humanoidní tvorové

**Chování:** Tříhlavý pes se chová jako obyčejný velký pes. Pokud žije divoce, shlukuje se obvykle do smeček čítajících kolem deseti jedinců, které vede nejsilnější samec.

**Boj:** Tříhlavý pes bojuje jako obyčejný velký pes, má ale tři tlamy, takže se může například jednou zakousnout postavě do končetiny a druhou jí jít po krku. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.

**Více útoků za kolo:** Každá hlava si hází na útok. Mohou ohrozit stejný cíl.

**Příklady použití ve hře:**

- Vládce města je známý tím, že na ochranu svého paláce chová tříhlavé psy.
- Vesničané si stěžují, že jim něco zabíjí dobytek. Může za to smečka tříhlavých psů.

**Suroviny:** Nadledviny tříhlavého psa (5 zl) obsahují 5 💧.



# Ploštice obří

👣 stopy dvoumetrového brouka  
要闻 pach velkého brouka  
👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

**Vzhled:** dvoumetrová ploštice

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Síla:** 10

**Velikosť:** 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	1	13

🛡 svrchu 2 (krovky), zespodu 0

☒ **Kusadla:** 4 + k6, ⚡ 2

**Druh: hmyz**

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** parky, aleje, hřbitovy, listnaté lesy

**Chování:** Ploštice se vyskytují v početných houfech. Jsou zcela neškodné, živí se štávou z rostlin a plodů, někdy také vysává mršiny.

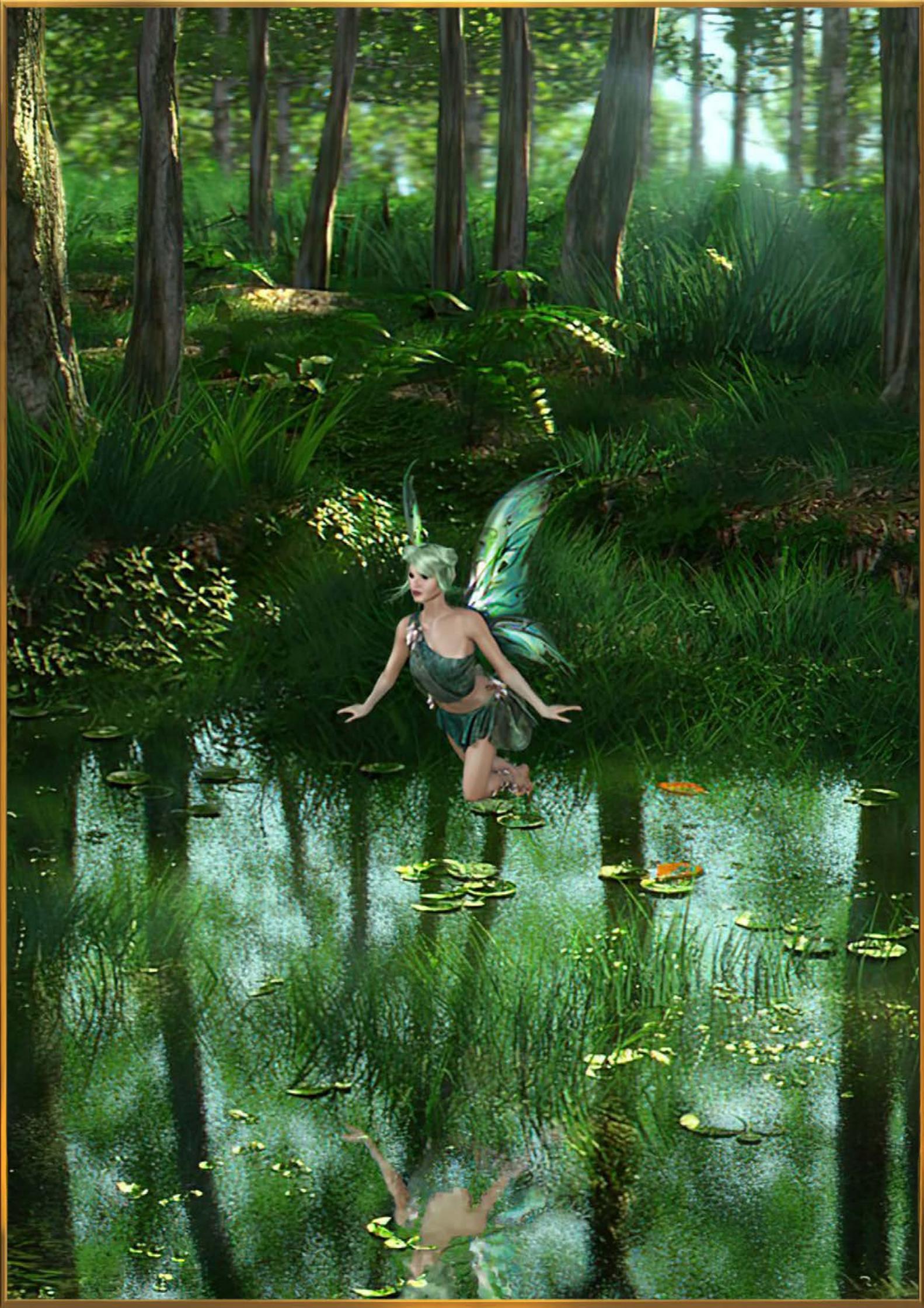
**Boj:** Obří je neškodná, na postavy nezaútočí. Při ohrožení vylučuje tekutinu, jejíž silný zápach dráždí ke zvracení.

**Dávivý zápach:** Při ohrožení ploštice vylučuje tekutinu, jejíž silný zápach dráždí ke zvracení (-1). Pomůže například zadržet dech nebo se vzdálit z kontaktní vzdálenosti.

**Příklad použití ve hře:** Skřetí používají obří ploštice na nošení těžkých nákladů. Jsou sice pomalé, ale hodně unesou.

**Suroviny:**

- *Růstová žláza obří ploštice* (5 zl) obsahuje 5 💧.
- Každé *vejce obří ploštice* (1 zl) obsahuje 1 💧. Ve snůšce bývá 1–6 vajec.



# Poletucha

👣 stopy půlmetrového humanoida  
要闻 elfí pach

**Vzhled:** půlmetrová okřídlená bytost připomínající elfa

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vzduchu 10

**Síla:** 2 (-2 ke zranění)

**Velikosť:** 2 (1 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
1	3	4	2
🛡 0			

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** louky, řídké lesy, háje, ruiny elfských měst

**Chování:** Poletuchi jsou vlídné a přátelské, rády si povídají. Pokud se jim postavy budou zamlouvat, pomohou jim.

**Jazyky:** Poletuchi znají obecnou řeč a elfštinu.

**Boj:** Poletuchi nechtějí nikomu ublížit a ani pořádně nevědí, jak by to měly udělat. Když někdo ubližuje jim, obvykle se pokusí uletět.

**Plnění přání:** Poletuchi mohou plnit drobná přání. Dělají to samy od sebe a nic za to nechtějí. Nejedná se o kouzlo, ale mohou to být věci, na které by kouzlo bylo potřeba: rozbitý předmět se opraví, rána se vyléčí, jizva se zacelí. Nikdy záměrně neškodí – raději se tedy vždy nejdřív hráčů zeptej, jestli o to, co tě napadlo, opravdu stojí.

**Kouzla:** Každá poletucha umí jedno kouzlo. Hod si, které to bude: (1) dým \*ašan\*, (2) najdi neviditelné \*matza ij ryjut\*, (3) návrat \*hašavah\*, (4) neviditelnost \*ij ryjut\*, (5) zapomeň \*šakhah\*, (6) zlom kouzlo \*šavar kišuf\*.

**Příklady použití ve hře:**

- Poletuchi jsou veselé, přátelské bytosti, ochotné poradit a nezištně postavám pomoci. Můžeš je tedy použít všude, kde by se postavám mohla hodit rada, pomoc nebo pravdivé informace.
- Poletuchi ohrožuje bazilišek, harpyje nebo jiné nebezpečné nestvůry.

**Suroviny:** Křídla poletuchy (1 zl) obsahují 2 💧.



# Poník

蹄 otisky koňských kopyt

糞 pach koně

**Vzhled:** poník

**Rychlosť:** na zemi 16, ve vodě 1

**Síla:** 10

**Velikosť:** 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	13

🛡 0

⚡ **Zuby:** 4 + k6, ⚡ 1

⚡ **Kopyta:** 4 + k6, ⚡ 2

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** stepi, tundry

**Chování:** Poníci se vyskytují ve stejných variacích jako koně. Mohou tedy být klidní a povolní, ale také bujná a temperamentní. Jsou až překvapivě silní, v poměru ke svojí váze unesou více než koně. Lépe také snáší zimu a nepříznivé počasí.

**Boj:** Poník bojuje, jen když se musí bránit. Bud' bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohami. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.



# Přízrak



-



-

👁 není vidět *ultrasluchem* a *infraviděním*

**Vzhled:** přízračná humanoidní postava

**Rychlosť:** na zemi 8

**Síla:** -

**Velikosť:** 8 (ale nic neváží)

**Smysly:** ve svém světě jako člověk, postavy vidí stejně přízračně jako ony jeho, nic neslyší a necítí

Fyzicka	Finesa	Duše	Životy
3	5	4	8



0

**Imunita** proti všemu kromě **duševních útoků**.

🗡 **Útok:** 5 + k6

- zranění podle zbraně (neodečítá se zbroj ani štít)
  - ochabnutí končetiny (-1)
  - hluboká deprese (-1)
- Trvání účinku:* několik minut

💀 **Hrozivý zjev:** 4 + k6 proti **Duši**

- strach (-1)
  - děs (postava v hrůze prchne a nedováží se k přízraku přiblížit)
  - naprostá hrůza (postava zkolaže a nedokáže nic dělat)
- Trvání účinku:* několik minut

*Použití:* 1 kolo

*Proti válečníkovi s neohrožeností si počítá o jeden úspěch míň.*

➊ **Léčení:** Přízrak se léčí, jako kdyby byl živý – ve svém světě může používat *léčivé lektvary, hojivou mast* a podobně. Ze světa postav ho ale není možné léčit.

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** staré domy a paláce, zříceniny hradů a tvrzí

**Chování:** Přízrak žije v minulosti. Postavy ho tedy uvidí procházet již neexistujícími stěnami, otevírat neexistující dveře, mluvit s neexistujícími lidmi a podobně. Postavy jsou pro něj stejně přízračné jako on pro ně a dokud ho nebudou něčím obtěžovat, nejspíš si jich nebude všímat.

Přízrak nevydává žádné zvuky. Když mluví, je vidět, jak gestikuluje a hýbe rty, ale není nic slyšet. Stejně tak on vidí, jak postavy mluví a gestikulují, ale neslyší je. Pomůže například dovednost *odezírání ze rtů*, funguje také hraničářova *telepatie* a kouzla umožňující mluvit s nehmotnými tvory. Postavy ale budou potřebovat dovednost *staré jazyky*, aby mu rozuměly.

**Jazyky:** Přízrak obvykle mluví některým ze starých jazyků.

**Stvoření přízraku:** Přízrak je možno stvořit mocným rituálním kouzlem, při kterém je třeba obětovat 7 inteligentních tvorů (viz *stvoření přízraku* na straně 272 v pravidlech). Může také vzniknout samovolně, například když někdo nesplní přísahu nebo nedokončí svěřený úkol.

**Boj:** Přízrak bojuje, jako kdyby byl živý. Jeho zbraně bez odporu projdou zbrojí i štítem, jde před nimi ale normálně uhýbat. Všechny útoky kromě **duševních** jím neškodně projdou. Můžeš ale dát do hry kouzelnou zbraň, která ho dokáže zranit (není to vlastnost všech kouzelných zbraní, pouze těch k tomu přímo určených).

**Dovednosti:** jako za života



# Pták hrozivák

👣 stopy čtyřmetrového nelétavého ptáka  
要闻 pach velkého nelétavého ptáka

**Vzhled:** čtyřmetrový šedohnědý nelétavý pták s masivním červeným zobákem a rudýma nohami

**Rychlosť:** na zemi 14, ve vodě 1

**Síla:** 11

**Velikost:** 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	1	16

🛡️ 1 (tuhé opeření)

⚡ Zobák nebo kopnutí: 4 + k6, ⚡ 3

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** pláně, polopouště, řídké lesy

**Chování:** Pták hrozivák je rychlý a vytrvalý běžec. Loví obvykle přes den na volných pláních, kde se před ním kořist nemá kam schovat. Na zemi si staví velká hnízda, do kterých snáší jedno až tři vejce. Když se cítí ohrožený, bud' rovnou uteče, nebo roztahne svá krátká křídla, doširoka rozevře zobák a hlasitě křičí, aby útočníka zastrašil.

**Boj:** Pták hrozivák nelétá, zato ale rychle běhá. Útočí hlavně svým obrovským a ostrým zobákem, umí ale také bolestivě kopat.

**Suroviny:**

- *Růstová žláza ptáka hroziváka* (11 zl) obsahuje 11 💧.
- Každé vejce ptáka hroziváka (3 zl) obsahuje 3 💧. Ve snůšce bývají 1–3 vejce.



# Pták Noh

👣 stopy gigantického dravého ptáka  
要闻 pach velkého dravého ptáka

**Vzhled:** gigantický hnědý dravý pták  
**Rychlosť:** na zemi 4, ve vzduchu 20, ve vodě

1

**Síla:** 13

**Velikost:** 13 (2 tuny)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	3	2	25

🛡 1 (tuhé opeření)

⚔ Zobák nebo spáry: 5 + k6, ⚡ 4

## Druh: zvíře

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** hnízdiště v horách nebo na vysokých skalních věžích, loviště až stovky kilometrů kolem

**Chování:** Pták Noh je tak silný, že unese dospělého slona. Loví většinou dobytek a podobná velká zvířata, ale když je hladový, nepohrdne ani člověkem nebo elfem.

**Boj:** Pták Noh se na svou kořist snese klouzavým letem, uchopí ji do spárů a za letu ji usmrtí svým obřím zobákem.

**Útok na více cílů:** Když k tomu dostane příležitost, v jednom kole může bez postihu ohrozit dva protivníky (spárem a zobákem).

## Suroviny:

- *Růstová žláza ptáka Noha* (17 zl) obsahuje 17 💧.
- Každé vejce ptáka Noha (5 zl) obsahuje 5 💧. Ve snůšce bývají 1–2 vejce.



# Puma

👣 stopy pumy

要闻 pach pumy

**Vzhled:** puma

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

**Síla:** 8

**Velikost:** 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	3	0	8

🛡 0

🗡 Zubý nebo drápy: 3 + k6, 🌟 1

Pumě se říká také horský lev, stříbrný lev nebo kuguár. Černě zbarvené pumě se, stejně jako černému levhartovi, říká panter.

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní

**Prostředí:** kopce, zasněžené hory, jehličnaté, smíšené i listnaté lesy, deštné pralesy, stepi, pouště

**Chování:** Pumy nedokáží hlasitě řvát, a tak pouze sycí, pískají, prskají nebo dlouze předou. Žijí osamoceně, setkávají se jen v době páření. Obvykle loví za soumraku nebo za úsvitu, jen zřídka za denního světla.

**Boj:** Puma výborně skáče, dokáže skočit až 5 metrů do výšky nebo 14 metrů do dálky. Stejně jako levhart loví skokem se stromu nebo z úkrytu, kořist usmrtí kousnutí do krku.



# Roháč obří

- ⌚ stopy dvoumetrového brouka
- 要闻 pach velkého brouka
- 👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*
- 🔔 při letu vydává hluboké bzučení

**Vzhled:** dvoumetrový hnědočerný brouk se silným chitinovým pancířem a obřími kusadly

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vzduchu 6, ve vodě 1  
**Síla:** 10

**Velikosť:** 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	1	13

🛡 shora 3 (chitinový pancíř), zespodu 0

🗡 **Kusadla:** 4 + k6, ⚡ 2

**Druh: hmyz**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** lesy

**Chování:** Obří roháči jsou aktivní hlavně večer. Živí se nektarem a šťávou rostlin, vajíčka kladou do tlejícího dřeva. Přestože vypadají hrozivě, nejsou vůbec agresivní.

**Příklad použití ve hře:** Obří roháči utekli z líhní v opuštěné podzemní laboratoři, kde s nimi dávní mágové dělali pokusy.

**Boj:** Roháč sice umí létat, bojuje ale raději na zemi. Jeho obří kusadla sice vypadají hrozivě, jsou ale příliš slabá na to, aby jimi mohl někoho účinně kousnout. Používá je tedy spíš jako jeden své paroží a snaží se na ně protivníka nabodnout.

**Suroviny:**

- *Růstová žláza obřího roháče* (7 zl) obsahuje 7 💧.
- Každé vejce obřího roháče (2 zl) obsahuje 2 💧. Ve snůšce bývá 1–6 vajec.



# Rys

👣 stopy rysa

要闻 pach rysa

**Vzhled:** rys

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

**Síla:** 7

**Velikost:** 7 (30 kg)

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

Fyzická	Finesa	Duše	Životy
3	3	0	6

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 3 + k6, 🌟 0

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní

**Prostředí:** hory, smíšené, jehličnaté a listnaté lesy, nejlépe s bohatým podrostem a skalami

**Chování:** Rys je aktivní hlavně za soumraku. Přes den obvykle odpočívá ve skalních úkrytech nebo houštinách, ale když je hezky, rád se sluní.

**Boj:** Rys obvykle vyhlíží kořist z nějakého výšeného místa. Pak se k ní připlíží nebo počká, až k němu přijde sama. Nakonec prudce vyrazí a zabije ji stiskem hrudla nebo prokousnutím šíje. Postavy nenapadne, ani když se mu přiblíží k mláďatům.



# Řasnatka



-  
slabý zápar spálené gumy  
není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** vznášející se fialová koule velká jako lidská hlava, ze které na jednom místě vyrůstá chomáč chapadel

**Rychlosť:** ve vzduchu 2

**Síla:** 5

**Velikosť:** 5 (8 kg)

**Smysly:** skvělý sluch a čich, nemá zrak

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	1	3	4



0  
Fialový blesk: 3 + k6 proti Fyzičce, 3kz bleskem

*Dosah:* krátký

*Rozsah:* 1 cíl

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** okolí sídel čarodějů, poblíž mocných kouzelných předmětů

**Chování:** Řasnatky jsou masožravé. Útočí často v hejnech, společně dokáží udolat i velké zvíře.

**Boj:** Řasnatky útočí fialovými blesky, které vysílají z konců chapadel.

**Suroviny:** *Chapadla řasnatky* (1 zl) obsahují 1 .



# Sarkon

👣 stopy humanoida o hlavu většího než kroll  
🔥 skřetí pach

**Vzhled:** svalnatý chlupatý skřet o hlavu vyšší než kroll

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 10 (+1 ke zranění)

**Velikost:** 10 (250 kg)

**Smysly:** skvělý čich, ostatní jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	1	13

🛡️ 1 (tuhá kůže)

🗡️ **Zuby a drápy:** 4 + k6, 🌟 1

🗡️ **Dvojruční palice:** 4 + k6, 🌟 3

🗡️ **Oštěp:** 3 + k6, 🌟 2

*Dostřel:* střední

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** pouště, polopouště, pláně, tundry, řídké lesy, vrchoviny

**Chování:** Sarkoni jsou masožravci. Jsou to kočovní lovci, žijí v tlupách o několika desítkách jedinců a putují se stády divoké zvěře. Nocují pod širým nebem, v chladnějších oblastech se přikrývají kožešinami. Jsou inteligentní, mají vlastní posvátná místa, tradice a obřady a znají základy řemesel.

**Jazyky:** Sarkoni mluví vlastním jazykem, který spadá pod dovednost *skřetí jazyky*.

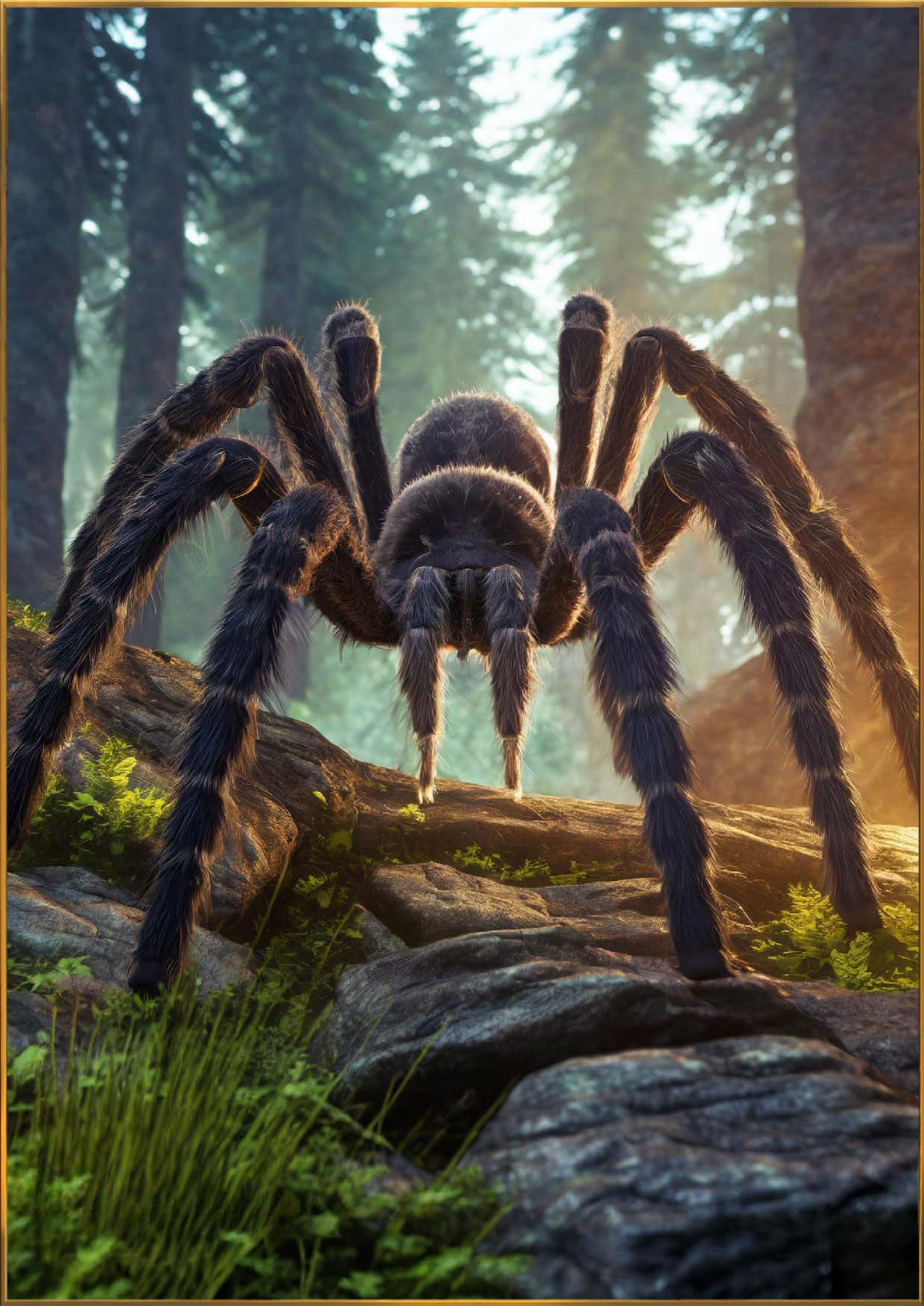
**Boj:** Sarkoni jsou zkušení lovci, dokáží spolupracovat. Obvykle nejprve vrhnou své oštěpy, aby jim nepřekázely v boji na blízko. Jsou silní a odolní. V boji se často rozruří, takže to vypadá, že nemají pud sebezáhovy. Nejsou to ale sebevrazi. Když je situace beznadějná, vzdají se nebo utečou.

**Tichý pohyb:** Sarkoni mají měkká chodidla a pochybuje se naprostě neslyšně.

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

**Příklady použití ve hře:**

- Král goblinů používá sarkony jako své osobní stráže.
- Hlad vyhnal tlupu sarkonů z divočiny a donutil je krást ovce a dobytek.



# Sklípkan obří

- ⌚ stopy obřího pavouka se čtyřmetrovým rozpětím nohou
- 🔥 pavoučí pach
- 👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

**Vzhled:** obrovský rezavohnědý pavouk se čtyřmetrovým rozpětím nohou

**Rychlosť:** na zemi 10, ve vodě 2

**Síla:** 11

**Velikosť:** 11 (500 kg)

**Smysly:** dobrý zrak, čich a chuť, slabý sluch, detekce vibrací v pavučině, hmatové štětiny

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	1	16



**Kusadla:** 4 + k6, ⚡ 3 (3 dávky jedu)

☠ 6 + k6 proti **Fyzičce**

- ⚡ 3 **jedem**

- nevolnost a zvracení (-1)

- dezorientace a zmatenos (-1)

**Příznaky:** zvýšená teplota, necitlivost v okolí úst, křeče jazyka

**Latence:** 5 kol

**Trvání účinků:** několik minut

**Oblak chloupků:** Když se sklípkan cítí ohrozený, vypustí před sebe oblak jemných chloupků, které dráždí kůži a vyvolávají intenzivní slzení a kašlání (-1).

**Použití:** okamžité

**Rozsah:** všichni v kontaktní vzdálenosti

**Druh: pavouk**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** deštný prales, močály, bažiny

**Chování:** Obří sklípkan je masožravý, loví převážně velká zvířata. Staví si doupě ze své pavučiny a kolem něj soustavu křivolakých tunelů. Na některých místech z ní tvoří falešnou podlahu.

**Boj:** Díky vibracím ve své pavučině přesně ví, kde se nachází jeho kořist a obvykle ji dokáže překvapit. Nejprve ji ochromí jedem a pak ji dorazí kusadly.

**Suroviny:**

- *Růstová žláza obřího sklípkana* (11 zl) obsahuje 11 ⚪.
- *Vak vajec obřího sklípkana* (3 zl) obsahuje 3 ⚪.
- Z kusadel je možno získat nepoužité dávky jedu z obřího sklípkana (2 zl za dávku).

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



# Skot

👣 stopy velkého sudokopytníka  
💩 zápach hnoje, pach dobytku

**Vzhled:** hovězí dobytek

**Rychlosť:** na zemi 10, ve vodě 1

**Síla:** 12

**Velikosť:** 12 (1 tuna)

**Smysly:** dobrý zrak čich a sluch

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	1	0	20

🛡 0

⚔ Rohy: 5 + k6, ⚡ 4

⚔ Kopyta: 5 + k6, ⚡ 3

Skot je známý také jako hovězí dobytek, tur domácí, nebo prostě jako kráva, býk a vůl. V některých náboženstvích je býk uctíván jako symbol plodnosti a býčí zápasy nebo skoky přes rohy jsou součástí obřadů.

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** řídké lesy, travnaté pláně, pastviny

**Chování:** Dobytek se shlukuje do stád o několika desítkách kusů. Voli jsou klidní a povolní, býci jsou bujní a v době páření na přelomu léta a podzimu mezi sebou často zápasí. Voli jsou vhodní na tahání těžkých nákladů, býky lze napak potkat v gladiátorských arénách.

**Boj:** Skot nejraději útočí z rozběhu, snaží se protivníka nabrat na rohy a odhodit.



# Skřet, bojovník

👣 stopy humanoida velkého jako člověk  
要闻 skřetí pach

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

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 8 (+0 ke zranění)

**Velikost:** 8 (60 kg)

**Smysly:** jako člověk a *infravidení*

Fyzická	Finesa	Duše	Životy
4	3	2	8

🛡️ 2 (těžká zbroj)

🗡️ Drápy, nůž: 4 + k6, 🌟 0

🗡️ Skřetí meč a tesák: 4 + k6, 🌟 3

🗡️ Vrhací sekera: 4 + k6, 🌟 2

*Dostřel:* krátký

✚ Léčení: Jako člověk

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Chování:** Bojovníci se rekrutují z nejsilnějších a nejuživějších skřetů. Slabší tvory považují za podřadné. Když je postavy přemůžou, získají jejich respekt.

**Boj:** Skřetí bojovníci nedabají příliš na taktiku a disciplínu, cení si hlavně osobní odvahy. Jen výjimečně utíkají z boje.

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

**Kořist:** 1–3 z následujících věcí:

- dřevěná flétna
- hlinka na válečné malování
- krabička s povzbuzující drogou
- měch se silným alkoholem
- náhrdelník z vlčích zubů (1 zl)
- provrtaná mince na šňůrce
- troud a křesadlo
- váček s ořechy
- váček s ovocem
- váček se sušeným masem
- zdobený skřetí nůž (1 zl)
- železný prsten (5 st)
- *skřetí dryják* (po několika minutách vyléčí 2kz + 1 životů, šance 2 ze 6 na zvrácení, když ho vypije někdo jiný než skřet)



# Skřet, hrdlořez

👣 stopy humanoida velkého jako člověk  
要闻 skřetí pach

**Vzhled:** humanoid v lehké zbroji velký jako člověk s tmavou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 8 (+0 ke zranění)

**Velikost:** 8 (60 kg)

**Smysly:** jako člověk a *infravidení*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	1	8

🛡️ 1 (lehká zbroj)

🗡️ Drápy, nůž: 3 + k6, ⚡ 0

🗡️ Skřetí meč: 3 + k6, ⚡ 2

🗡️ Vrhací sekera: 3 + k6, ⚡ 2

*Dostřel:* krátký

✚ Léčení: Jako člověk

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Chování:** Hrdlořezové jsou skřeti vyloučení z klanu, obvykle protože nesložili bojovnickou zkoušku. Toulají se krajem ve velkých tlupách, loupí a rabují.

**Boj:** Skřetí hrdlořezové jsou zbabělí a pomstychtiví, nikdy nebojují fér. Na postavy si troufnou, jen když mají velkou přesilu. Když se boj nevyvíjí v jejich prospěch, rozprchnou se.

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

**Kořist:** 1–3 z následujících věcí:

- krabička s povzbuzující drogou
- měch se silným alkoholem
- náhrdelník z vlčích Zubů (1 zl)
- provrtaná mince na šňůrce
- troud a křesadlo
- váček se sušeným masem
- železný prsten (5 st)
- stříbrný kruh v uchu (5 st)
- balíček omamného tabáku



# Skřet, náčelník

👣 stopy humanoida velkého jako kroll  
₩ skřetí pach

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

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 9 (+0 ke zranění)

**Velikost:** 9 (125 kg)

**Smysly:** jako člověk a *infravidení*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	3	3	10

🛡 2 (těžká zbroj)

🗡 Drápy, nůž: 5 + k6, ⚡ 0

🗡 Dva skřetí meče: 5 + k6, ⚡ 3

🗡 Vrhací sekera: 5 + k6, ⚡ 2

*Dostřel:* krátký

✚ Léčení: Jako člověk

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Chování:** Skřetí náčelník si své postavení musel tvrdě vybojovat, je proto hrdý a sebevědomý. Prospěch kmene klade nad svůj, je s ním možno vyjednávat. Nikdy ale neudělá rozhodnutí, kvůli kterému by ztratil tvář nebo vypadal slabý, protože to by ho mohlo stát jeho postavení.

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

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

**Kořist:** 1–3 z následujících věcí:

- dračí zub (5 st)
- hlinka na válečné malování
- náhrdelník z medvědích drápů (3 zl)
- nůž z dračí kosti (5 zl)
- pytlík elfích uší
- stříbrný prsten (1 zl)
- váček se sušenými polodrahokamy (12 zl)
- váček se sušeným masem
- velká stříbrná mince (1 zl)
- *skřetí dryják* (po několika minutách vyléčí 2kz + 1 životů, šance 2 ze 6 na zvrácení, když ho vypije někdo jiný než skřet)



# Skřet, obyčejný

👣 stopy humanoida velkého jako člověk  
要闻 skřetí pach

**Vzhled:** humanoid velký jako člověk s hnědou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy v prostých šatech z hrubého plátna

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 8 (+0 ke zranění)

**Velikost:** 8 (60 kg)

**Smysly:** jako člověk a *infravidení*

Fyzická	Finesa	Duše	Životy
2	1	1	8



❖ Drápy, nůž: 2 + k6, ⚡ 0

❖ Lopata, vidle, motyka: 2 + k6, ⚡ 0 1

❖ Velký kámen: 2 + k6, ⚡ 1

*Dostřel:* krátký



Léčení: Jako člověk

**Doporučené úrovně:** základní

**Chování:** Většina skřetů se věnuje řemeslům a zajišťování obživy. Jsou to horníci, rolníci, pastevci, pěstitelé hub, řemeslníci a podobně. Neúčastní se bojových výprav a když jsou v nebezpečí, utečou nebo se někam schovají. Jsou zvyklí poslouchat, při rozhovoru s postavami se nejspíš budou dívat do země a odpovídat jen na přímé otázky.

**Boj:** Obyčejní skřeti bojují, jen když jim nic jiného nezbývá. Brání se obvykle tím, co mají zrovna po ruce.

**Dovednosti:** *plavání a potápění, skřetí jazyky*

**Kořist:** 1–3 z následujících věcí:

- dláto
- dřevěná lžíce
- dřevěný náramek
- džbánek medu
- hliněná okarína
- křída
- kus tvrdého sýra
- rydlo
- sekáček na maso
- škrabka
- troud a křesadlo
- uhel na kreslení



# Skřet, šaman

👣 stopy humanoida velkého jako člověk  
要闻 skřetí pach

**Vzhled:** humanoid s holí v šamanském oděvu velký jako člověk s šedou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 8 (+0 ke zranění)

**Velikosť:** 8 (60 kg)

**Smysly:** jako člověk a *infravidení*

Fyzická	Finesa	Duše	Životy
3	2	4	8



❖ Drápy, nůž: 3 + k6, ⚡ 0

❖ Hůl: 3 + k6, ⚡ 1

❖ Vysátí síly: 4 + k6 proti Duši

*Dosah:* dlouhý

*Formule:* Hu gudur gu har! (Tvá síla je má!)

Cíl bude na zbytek kola a počet kol rovný počtu úspěchů slabý jako dítě (-3 k síle, -1 ke zranění, nedokáže natáhnout luk), šaman silný jako zloba (+3 k síle, +1 ke zranění).

➊ Léčení: Jako člověk

**Doporučené úrovňě:** pokročilé, mistrovské

**Chování:** Šamani žijí stranou od zbytku kmene, věnují se přípravě léčiv, studiu a meditacím. Pravidelně také provádí obřady, při kterých tancují, zpívají a upadají do hlubokého transu navozeného konzumací halucinogenních hub. Starší šamani si své nástupce vybírají a důkladně je trénují. V průběhu mnoha let výcviku se adept učí čist chování divokých zvířat, znát rostliny a jejich účinky, vyprávět legendy a historii kmene a provádět šamanistické obřady a rituály. Studium zakončuje náročná iniciační

zkouška, při které musí vstoupit do světa duchů a najít tam svého duchovního průvodce.

**Boj:** Když musí bojovat, brání se holí.

**Léčivý rituál:** Po několika minutách bubenování, zpěvu a tance neutralizuje všechny jedy a nevítané substance jako třeba alkohol nebo drogy a vyletí 3kz + 2 životů a následně všechna vážná zranění, každé po tolka hodinách, za kolik bylo životů. Další *léčivý rituál*, at' už ho použije kdokoliv, účinkuje až na případná nová zranění.

**Rozmluva s duchy:** Když po konzumaci *lysohlávky tajemné* vstoupí do světa duchů, může s nimi rozmlouvat a žádat je o různé služby, například získání náklonnosti divokých zvířat, pomoc s hledáním vody či potravy, ochranu před neštěstím a podobně. Může také do sebe nechat vstoupit zlého ducha, který způsobí nějakou nemoc, a dotykem ho pak předat někomu jinému. Choroba trvá jeden měsíc a nejde vylečit jinak než vyhnáním zlého ducha z těla.

**Výroba skřetího dryjáku:** Z bylin a 1 💧 obsažené v magických surovinách může šaman za několik minut vyrobit *skřetí dryják*.

**Vyhnaní ducha:** Když po konzumaci *lysohlávky tajemné* vstoupí do světa duchů, může vyhnat ducha z posednutého tvora nebo předmětu.

**Dovednosti:** *léčitelství, plavání a potápění, skřetí jazyky*

**Kořist:** 1–3 z následujících věcí:

- 3 časoprostorové bobule (každá 1zl, 1 💧)
- chřestidlo a talisman
- kořen mandragory (3 zl, obsahuje 3 💧)
- měsíční lile (1 zl, obsahuje 1 💧)
- lysohlávka tajemná (3 zl, obsahuje 3 💧)
- pýchavka kýchavá (1 zl, obsahuje 1 💧)
- ptačí lebka a pytlík zvířecích kostí
- ucukavka nedůtklivá (5 zl, obsahuje 5 💧)
- váček s bylinkami



# Skřeti

Skřeti nemají rádi sluneční světlo, žijí tedy obvykle v noci nebo v podzemí. Díky *infravidení* snáší tmu lépe než lidé a dokáží v ní bez obtíží bojovat, na většinu běžných činností si ale musí svítit. Jsou inteligentní, mají vlastní jazyky a tradice a znají základy zemědělství a řemesel. Žijí obvykle v kmenech o několika desítkách jedinců vedených nejsilnějším z bojovníků. Zvláštní postavení mají šamani, kteří stráží tradice a moudrost předků, léčí nemoci a jiné neduhy, získávají náklonnost dobrých duchů a zahání zlé. Většina kmene kočuje, některé se ale usidlují v jeskyních, opuštěných dolech nebo podzemních labyrintech, případně budují vlastní města či vesnice. Často si staví příbytky zavěšené na skalách nebo příkrých svazích dostupné jen po visutých mostech nebo provazových žebřících.

Skřetí kmény mezi sebou neustále bojují, obvykle jde ale jen o poměřování sil a slabší kmen ustoupí. Civilizovaným krajům se vyhýbají, občas se ale dá dohromady tlupa hrdlořezů vyvržených z kmene a začne podnikat loupeživé nájezdy. Opravdu nebezpeční skřeti jsou, jen když je někdo silnější vytlačí z jejich území, nebo když se najde někdo natolik mocný, že je dokáže ovládnout a využít ke svým záměrům.

Škřetí šamani dokáží rozmlouvat s duchy divokých zvířat a žádat je o různé služby. Bojovníci díky tomu jezdí do bitvy na obřích kan-

cích, náklady tahají divocí mufloni nebo buvoli a povídá se dokonce o šamanech, kteří létají na wyvernách.

**Prostředí:** jeskyně, hory, lesy, pouště, pláně, opuštěné doly, ruiny

**Použití ve hře:** Skřeti jsou spolu s gobliny a sarkony nejběžnější protivníci, se kterými se postavy mohou potkat. Pro civilizované rasy jsou to nepřátelé, se kterými je neustále válečný stav – loupežné nájezdy skřetů nebo goblinů jsou běžné a skoro každý při nich přišel o někoho blízkého. Když se tedy postavy budou chvástat, kolik pobily skřetů, nikoho to nepohorší a naopak budou za hrdiny. Trvalé otevřené nepřátelství ale neznamená, že by se s nimi nedalo mluvit. Některé kmény mohou být ochotné obchodovat, případně se nemusí cítit dost silně a budou se snažit vyjednávat.

**Ženská jména:** Braga, Bugda, Durga, Girša, Glaša, Hurga, Kraga, Surga, Šarna, Šuga, Zulga

**Mužská jména:** Bagrud, Durgaš, Kazrug, Lazag, Magtuk, Ragaš, Šarog, Šazgob, Ugdor, Urbul, Urzul

**Jazyky:** Skřetí mluví různými nářečími. Všechna spadají pod dovednost *skřetí jazyky*.

**Skřeti v tomto bestiáři:** *bojovník, hrdlořez, náčelník, obyčejný skřet, šaman.*



# Skvrna barevná



pach živočišného pigmentu

*infraviděním* je vidět jako studená skvrna

**Vzhled:** tenká barevná vrstva, která mění barvu podle pozadí

**Rychlosť:** na zemi 4

**Síla:** 0

**Velikosť:** 0 (100 g)

**Smysly:** skvělý hmat (celým tělem), detekce tepla na kontaktní vzdálenost

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
0	8	2	1



**Imunita** proti **jedům**, **ohni** a **blesku**. Pokud k někomu přilne, dává imunitu proti **ohni** a **blesku** i jemu.

**Přilnutí k hostiteli:** 8 + k6, stačí jeden úspěch

**Slabiny:** Skvrna barevná nesnáší zimu. Její hostitel se jí může zbavit například tím, že se ponoří do ledové vody nebo do sněhu.

**Léčení:** Když se několik minut dotýká něčeho teplého, vyléčí si všechna zranění.

**Prostředí:** libovolné

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Chování:** Skvrna barevná se živí teplem. Ráda se vyhřívá na sluníčku, v tom případě změní svou barvu na černou, ale ještě raději přilne k nějakému teplokrevnému tvoru a vysává teplo z něj. Dotyčnému je pak stále větší zima, takže sám vyhledává teplá místa, což skvrně vyhovuje. Je tenká jako papír a pružná, udrží se na libovolném povrchu včetně vodní hladiny a protáhne se úzkými štěrbinami, ale nedokáže létat. Umí dokonale splynout s barvou pozadí. Změna barvy jí ale chvíli trvá, takže když se pohybuje, je možné ji postřehnout. Na dotek je studená, trpaslík ji *infraviděním* vidí jako tmavě modrou skvrnu.

**Boj:** Skvrna nechce nikomu ublížit, chce pouze k někomu přilnout. Když se jí to podaří, je velmi obtížné ji zasáhnout a nezranit při tom jejího hostitele. Kdykoliv je její hostitel zasažen, na obranu si hází i skvrna – když útočníka přehodí, včas se rozestoupila a zraněn je jen hostitel.

**Suroviny:** *Pigment skvrny barevné* (7 zl) obsahuje 7 . Vyrábí se z něj *kouzelná líčidla*.



# Slizovec



slabý kyselý zápach

je poznat *infraviděním* (je teplejší než okolí)

**Vzhled:** několik prázdných chodeb a místnosti

**Rychlosť:** na zemi 2

**Síla:** 14

**Velikosť:** 14 (4 tuny)

**Smysly:** skvělý hmat (celým tělem), skvělý čich, detekce tepla na kontaktní vzdálenost

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	3	4	32



0

**Odolnosť** proti **bodu** a **drcení** (poloviční zranění).

**Imunita** proti strachu.

 **Leptání dotykem:** 5 + k6,  6kz **žíravou**

*Trávicí šťávy slizovce* jsou silně žíravé, rozpouští ale jen rostlinou a živočišnou hmotu.

**Prostředí:** podzemní tunely a labyrinty

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Chování:** Slizovec dokáže ze svého těla vytvárovat věrnou kopii chodeb a místností. Když do nich vstoupí nějaká nepozorná oběť, stěny a strop se na ni zřítí a začnou ji trávit.

**Boj:** Slizovec se na postavy zřítí. Pokud se nestihnu prosekat ven, než je stráví, jejich osud je zpečetěn.

**Útok na více cílů:** V jednom kole může bez postihu ohrozit všechny protivník, na které se zřítí.

**Použití ve hře:** Slizovec je v podstatě druh pasti, takže se i stejně používá. Postavy může varovat, že něco není v pořádku, například:

- Zvuky kroků po těle slizovce jsou mírně tlumené.
- Slizovec nedokáže vytvořit vnitřní vybavení, jím vytvořené chodby a místnosti jsou tedy obvykle prázdné.
- Slizovec je teplejší než okolí. Stěny, strop i podlaha tedy budou na omak teplé a trpaslík s *infraviděním* uvidí, že mají jinou teplotu než zbytek podzemí.

**Suroviny:**

- *Slinivka slizovce* (19 zl) obsahuje 19 .
- Z těla slizovce lze vytěžit lze celkem 5 flakónů žíravých *trávicích šťáv slizovce* (2 zl za flakón).



# Slon

👣 sloní stopy

要闻 sloní pach

**Vzhled:** slon

**Rychlosť:** na zemi 10, ve vodě 1

**Síla:** 14

**Velikost:** 14 (4 tuny)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	1	0	32

🛡 2 (tlustá kůže)

🗡 Kly: 5 + k6, ⚡ 6

🗡 Chobot: 5 + k6, ⚡ 4

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** mokřady, lesy, savany

**Chování:** Sloni žijí ve stádech tvořených zhruba deseti samicemi a jejich mláďaty. Samci žijí v menších skupinách, v pozdějším věku pak samotářsky. Větší část dne sloni tráví konzumací potravy, spí jen 4 hodiny. Slon se umí potápět, dýchá při tom chobotem vystrčeným nad hladinu. Přes svou velikost chodí velmi tiše. Chobotem dokáže manipulovat s předměty o váze až jedné tuny.

**Boj:** Slon se obvykle proti útočníkovi rozběhne, nabere ho svými kly a odhodí ho. Má také silný a obratný chobot, kterým může menší tvory zvednout a zahodit.



# Socha čarodějky, křišťálová

👣 stopy těžkého humanoida

🔥 -

👁 není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** křišťálová socha čarodějky

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 4 (chodí po dně)

**Síla:** 9 (+0 ke zranění)

**Velikost:** 8, ale hmotnost 9 (125 kg)

**Smysly:** dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	4	12

🛡 3

**Odolnosť** proti **ohni**, **mrazu**, **blesku**, **seku** a **bodu** (poloviční zranění).

**Imunita** proti **jedům** a bolesti.

🗡 **Pěsti:** 3 + k6, ⚡ 1

📖 **Bílý blesk \*lavan bárak\*:** 4 + k6 proti **Fyzičce**, ⚡ 6kz **bleskem**

*Dosah:* dlouhý

*Rozsah:* 1 cíl

📖 **Fialový blesk \*sagol bárak\*:** 4 + k6 proti **Fyzičce**, ⚡ 5kz **bleskem**

*Dosah:* střední

*Rozsah:* 1–3 cíle

📖 **Ledová dýka \*kerach pygion\*:** 4 + k6 proti **Finesi**, ⚡ 7kz **bodem**

*Dosah:* střední

*Rozsah:* 1 cíl

📖 **Modrý blesk \*artak bárak\*:** 4 + k6 proti **Fyzičce**, ⚡ 7kz **bleskem**

*Dosah:* střední

*Rozsah:* 1 cíl

📖 **Ohnivý oblouk \*eš kešet\*:** 4 + k6 proti **Finesi**, ⚡ 8kz **ohněm** na cíle v kontaktní vzdálenosti

📖 **Třpytivá zář \*misanver lehavah\*:** 4 + k6 proti **Finesi**, oslepení na zbytek kola a počet kol rovný počtu úspěchů

*Dosah:* střední

*Rozsah:* všichni v krátké vzdálenosti

📖 **Zelený blesk \*járak bárak\*:** 4 + k6 proti **Fyzičce**, ⚡ 6kz **bleskem**

*Dosah:* střední

*Rozsah:* 1–2 cíle

➕ **Léčení:** 1 život za hodinu, vážná zranění za tolik hodin, za kolik životů byla způsobena.

## Druh: oživlá socha

**Doporučené úrovně:** pokročilé

**Prostředí:** hrady, paláce, kouzelnické věže, podzemní labyrinty

**Chování:** V soše čarodějky je zakleta duše kouzelnice, je tedy inteligentní a má znalosti, které měla za života. Může mluvit, rozumět jí ale budou jen postavy znalé *starých jazyků*. Většinu času tráví jako obyčejná socha. Ožije, jen když se k ní někdo přiblíží.

**Boj:** Socha čarodějky je těžší a silnější než živý člověk, ale pomalejší. Bojuje raději kouzly, když ale nemá jinou možnost, poradí si i bez nich.

**Kouzla:** *bílý blesk \*lavan bárak\**, *chuze po hladině \*halijkah šetah\**, *ledová dýka \*kerach pygion\**, *levitace \*rišef\**, *modrý blesk \*artak bárak\**, *najdi neviditelné \*matza ij ryjut\**, *návrat \*hašavah\**, *ohnivý oblouk \*eš kešet\**, *třpytivá zář \*misanver lehavah\**, *zlom kouzlo \*šavar kišuf\**, *zelený blesk \*járak bárak\**

**Dovednosti:** čtení a psaní, staré jazyky

**Suroviny:** Živoucí křišťálové srdce (17 zl) obsahuje 17 💧.



# Socha lva, železná

👣 stopy velmi těžkého lva

⚡ -

👁 není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** železná socha lva

**Rychlosť:** na zemi 12, ve vodě 6 (chodí po dně)

**Síla:** 13

**Velikosť:** 10, ale hmotnosť 13 (2 tuny)

**Smysly:** dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	2	15

🛡 3 (proti **žíravině** leptající železo 0)

**Odolnosť** proti **ohni**, **mrazu**, **blesku**, **seku**, **bodu** a **drcení** (poloviční zranění).

**Imunita** proti **jedům** a bolesti.

🗡 **Zuby a drápy:** 4 + k6, ⚡ 3

➕ **Léčení:** 1 život za hodinu, vážná zranění za tolik hodin, za kolik životů byla způsobena.

**Druh: oživlá socha**

**Doporučené úrovně:** pokročilé

**Prostředí:** hrady, paláce, chrámy, podzemní labyrinty

**Chování:** V soše lva je zakleta duše humanoidního tvora, je tedy inteligentní a má znalosti, které měla za života. Může mluvit, rozumět jí ale budou jen postavy znalé *starých jazyků*. Většinu času tráví jako socha. Ožije, jen když se k ní někdo přiblíží. I po staletích stále věrně plní svůj úkol.

**Boj:** Socha je mnohem těžší, silnější a pomalejší než živý lev, přesto ale běhá rychleji než člověk. Protivníka obvykle poválí a prokousne mu hrdlo nebo mu zlomí vaz.

**Suroviny:** Živoucí železné srdce (13 zl) obsahuje 13 💧.



# Socha strážce, kamenná

- 👣 stopy těžkého humanoida ve vojenských botách
- 🔥 -
- 👁 není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** kamenná socha bojovníka v těžké zbroji s mečem

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 4 (chodí po dně)

**Síla:** 9 (+0 ke zranění)

**Velikost:** 8, ale hmotnost 9 (125 kg)

**Smysly:** dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chut'

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	3	12



**Odobnost** proti **ohni**, **mrazu**, **blesku**, **seku** a **bodu** (poloviční zranění).

**Imunita** proti **jedům** a bolesti.

🗡 **Kamenný meč, pěsti:** 4 + k6, ⚡ 1

➕ **Léčení:** 1 život za hodinu, vážná zranění za tolik hodin, za kolik životů byla způsobena.

**Druh: oživlá socha**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** hrobky, hrady, paláce, chrámy, pevnosti

**Chování:** V soše strážce je zakletá duše humanoidního tvora, je tedy inteligentní a má znalosti, které měla za života. Může mluvit, rozumět jí ale budou jen postavy znalé *starých jazyků*. Většinu času tráví jako socha. Ožije, jen když se k ní někdo přiblíží. I po staletích stále věrně stráží určené místo.

**Boj:** Socha je těžší a silnější než živý člověk, ale pomalejší. Bojuje jako dobře vycvičený těžkopádeneck.

**Suroviny:** Živoucí kamenné srdce (13 zl) obsahuje 11 💧.



# Sochy oživlé

Oživlé sochy mohou vypadat jako libovolný tvor, například člověk, elf, skřet, zvíře, ale třeba i gryf nebo jednorožec. Obvykle slouží jako strážci dávných paláců či podzemí. I po mnoha staletích stále věrně plní svůj úkol, přestože stavby, které střeží, se kolem nich dávno rozpadly. Zůstávají jim schopnosti, které měly za života, a také původní znalosti a dovednosti. Vzhledem k materiálu, ze kterého jsou vyrobené, jsou těžší, silnější a odolnější než stejně velký živý tvor.

**Vznik:** Oživlé sochy mohou vzniknout několika způsoby: do neživé sochy může být přenesena duše živé osoby, přivolána duše někoho zesnulého, nebo může být oživen někdo, kdo z nějakých důvodů zkameněl, třeba protože pohlédl do tváře medúzy. Ve všech případech je třeba provést příslušné rituální kouzlo a musí se dobrovolně obětovat určitý počet inteligentních tvorů (viz kapitola **Vzácná kouzla** na straně 266 v pravidlech).

**Jazyky:** Oživlé sochy obvykle mluví některým ze starých jazyků, nejčastěji staroelfsky nebo starotrpaslicky.

**Smysly:** Oživlé sochy nemají funkční smyslové orgány, vnímají výhradně magicky. Díky tomu vidí i v naprosté tmě. Živé tvory vnímají ostré a jasně, neživé věci jsou pro ně mdlé a vybledlé. Magické smysly jsou vázané na příslušnou část těla, takže když například někdo soše urazí uši, připraví ji tím o sluch.

**Boj:** Sochy bojují stejně jako tvorové, které představují, nemají ale jejich zvláštní schopnosti, nemohou plavat ani létat a pohybují se výrazně pomaleji. Mohou používat zbraně a nezřídka bývají zbraně jejich součástí.

 **Léčení:** Na sochy neúčinkují magické léčebné prostředky. Zranění se jim ale samovolně léčí rychlostí 1 život za hodinu a vážná zranění tolik hodin, za kolik životů byla způsobena. Nemohou jim „dorůst“ ztracené části těla, pokud si je ale přiloží zpět tam, kam patří, zase jim přirostou.

**Oživlé sochy v tomto bestiáři:** *socha čarodějky (křištálová), socha lva (železná), socha strážce (kamenná)*



# Sokol

👣 stopy malého dravého ptáka

要闻 pach sokola

**Vzhled:** sokol

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vzduchu 28, neumí plavat

**Síla:** 2

**Velikosť:** 2 (1 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
1	3	0	2

🛡 0

⚔ Zobák nebo spáry: 1 + k6, ⚡ -3

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** hnízdiště na skalních stěnách, ve zříceninách hradů, na věžích, někdy i na zemi, lovíště až desítky kilometrů kolem

**Chování:** Sokoli hnízdí v hornatém prostředí ve výklencích a na římsách skalních útesů. Hnízdo neupravují, nanejvýš vyhrabou důlek, případně obsadí opuštěné. Samička snáší zpravidla 3 až 4 hnědoskvrnitá vejce, na kterých několik týdnů sedí a několik týdnů po vylíhnutí zůstává na hnizdě nebo v jeho okolí. Samec obstarává potravu a jen občas ji nakrátko vystřídá. Na zimu odlétají do teplých krajů.

**Boj:** Sokol obvykle útočí z výšky střemhlavým letem. Svými pařáty kořist srazí na zem, kde ji případně dorazí zobákem. Útok střemhlavým letem není vhodný na lov pozemní kořisti, sokol proto loví ptáky za letu a pokud jsou na zemi, snaží se je donutit vzlétnout. Ve spárech unese tolik, kolik sám váží. Nedokáže vážně ohrozit člověka, může ho ale nepříjemně poklopat a podrápat.



# Spektra



-



-

👁 není vidět *infraviděním, ultrasluchem* je vidět jako nezřetelný oblak

**Vzhled:** vznášející se tělo ve vlající, roztrhané róbě

**Rychlosť:** ve vzduchu 6

**Síla:** 8

**Velikosť:** 8 (60 kg)

**Smysly:** dobrý, ale černobílý zrak, dobrý sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chut'

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	6	5	12



0

**Odolnosť** proti všem útokům kromě **duševních** a **svěcené vody** (poloviční zranění).

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

🗡 **Mrazivý dotyk:** 6 + k6, ⚡ 2 **mrazem** (neodečítá se zbroj ani štít)

Zásah spektru vyléčí za tolik životů, kolik měla úspěchů.

✚ **Léčení:** Neúčinkují na ni magické léčebné prostředky a zranění se jí sama nehojí. Léčí se vysáváním tepla ze živých tvorů.

**Druh:** vyšší **nemrtvý**

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** podzemní labyrinty, sídla mocných nekromantů

**Chování:** Při svém vzniku spektra ztratí veškerou lidskost, žene ji touha vysávat teplo ze živých tvorů. Na předchozí život jí zbyde jen mlhavá vzpomínka. Pokud někomu zaživa sloužila, bude mu sloužit i nadále. Mluví skřípavým, nepřirozeným hlasem.

**Stvoření spektry:** Spektru může stvořit kouzelník krvavým rituálním kouzlem, při kterém je třeba obětovat 17 inteligentních tvorů (viz *stvoření spektry* na straně 272 v pravidlech).

**Boj:** Spektra létá, je ale pomalejší než člověk, takže před ní jde utéct. Její dotyk prochází štítem i zbrojí. Zásahem vysává teplo, čímž se zároveň léčí.

**Spektrální tvor:** Spektra je jen částečně hmotná, takže je odolná proti všem fyzickým útokům. Může také procházet skrz stěny, stropy a jiné hmotné předměty, má při tom ale rychlosť 1.

**Suroviny:** Nemrtvá esence spektry (17 zl) obsahuje 17 💧.



# Strom oživlý

- ⌚ stopy po změti kořenů – vypadá to, jako kdyby tudy prošel strom
- 🔥 pach stromu
- 👁 není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** vykořenělý kráčející strom  
**Rychlosť:** na zemi 2, ve vodě 2 (chodí po dně)

**Síla:** 14

**Velikosť:** 14 (4 tuny)

**Smysly:** žádné nemá, vnímá skrz hmyz, ptáky a jiné drobné tvory v okolí

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	1	4	48



**Odlenosť** proti **bodu** (poloviční zranění).

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

⚔ **Větve, kořeny:** 5 + k6, ⚡ 5

✚ **Léčení:** Neúčinkují na něj léčivá kouzla, schopnosti ani alchymistické výrobky. Vážná zranění jsou pro něj trvalá.

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** lesy, hvozd, háje, džungle

**Chování:** Pokud strom oživil při probouzení hvozdu, není zcela příčetný a bude se snažit zničit nebo vyhnat všechny, kdo tam nepatří, bez ohledu na jejich úmysly. Postupně se uklidní a získá sebekontrolu. Velmi staré oživlé stromy bývají zkušené a moudré a mohou komunikovat prostřednictvím jiných lesních tvorů, nejčastěji skrze ústa *dryády*. Když někdo strom cíleně oživí, obvykle mu zadá nějaký úkol a zaváže ho k jeho plnění, například „Zabij každého, kdo vstoupí na tuto louku“.

**Boj:** Oživlý strom se ohání větvemi a může také někoho zamotat do kořenů a uškrtit ho. Má obrovskou sílu. Neboj se popisovat, jak postavy odhazuje několik metrů daleko.

**Útok na více cílů:** V jednom kole může bez postihu ohrozit všechny protivníky, na které dosáhne.

**Stvoření:** Oživlý strom může vzniknout buď samovolně při probouzení **hvozdu**, nebo jej může někdo cíleně stvořit, nejčastěji dryády. V obou případech je na oživení potřeba 19 💧 v magických surovinách.

**Příklad použití ve hře:** Dryády oživily strom a poslaly ho zničit nově založenou dřevorubecou osadu.

**Suroviny:** Srdce oživlého stromu (19 zl) obsahuje 19 💧.



# Sukuba

- 跣 otisky štíhlých nohou (obvykle v obuvi)
- 香水 omamná vůně parfému
- 瞓 když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** vnadná štíhlá žena s plnými rty, dlouhými, rudými vlasy a rohamy

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 10 (+1 ke zranění)

**Velikosť:** 8 (60 kg)

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

Fyzicka	Finesa	Duše	Životy
3	6	5	8



**Imunita** proti **jedům** a bolesti.

🗡 Drápy: 6 + k6, ⚡ 2

🗡 Rohy: 6 + k6, ⚡ 3

✚ **Léčení:** Neúčinkují na ni magické léčebné prostředky a zranění se jí sama nehojí. Když pozře čerstvé vnitřnosti, vylečí se jí všechna zranění.

**Druh:** vyšší démon

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** kdekoliv v civilizaci

**Chování:** Sukuba je zosobněním chtíče a sexuálních fantazií.

**Boj:** Sukuba je mrštná a silná, obvykle ale nenosí zbraně a boji se vyhýbá. Když jí nic jiného nezbývá, brání se pomocí rohů a ostrých drápů.

**Schopnosti k propůjčení:** Sukuba může ovlivněné osobě propůjčit všechny své schopnosti a kouzla včetně léčení pozřením čerstvých vnitřností.

**Uzavírání smlouvy:** Žena, která přivolává sukubu, obvykle dobré ví, proč to dělá, její zájmy se shodují se sukubou a spolupráce vede k plné vzájemné spokojenosti. Smlouva nejčastěji říká, že po smrti přivolateleké sukuba získá její tělo a svobodu.

**Démonův vliv:** V první fázi má osoba pod vlivem sukuby živé erotické sny a významně zvýšené sexuální libido. Ve druhé přijde o veškeré zábrany a sukuba ji může jednou za den přinutit udělat první krok, například někoho vášnivě políbit. Ve třetí nad ní každý den na několik hodin kompletně převeze kontrolu.

**Přitažlivá podoba:** Dokáže změnit svou podobu tak, aby ostatním připadala přitažlivá.

**Neodolatelný chtic:** Když se někoho dotkne, začne mu připomínat ztělesnění jeho nejtajnějších erotických fantazií.

**Polibek vášně:** Když někoho políbí, dotyčný se do ní vášnivě zamiluje a udělá pro ni vše, co jí uvidí na očích. Jakmile sukuba políbí někoho jiného, slepou lásku na několik dní vystřídá zdravující pocit zlomeného srdce.

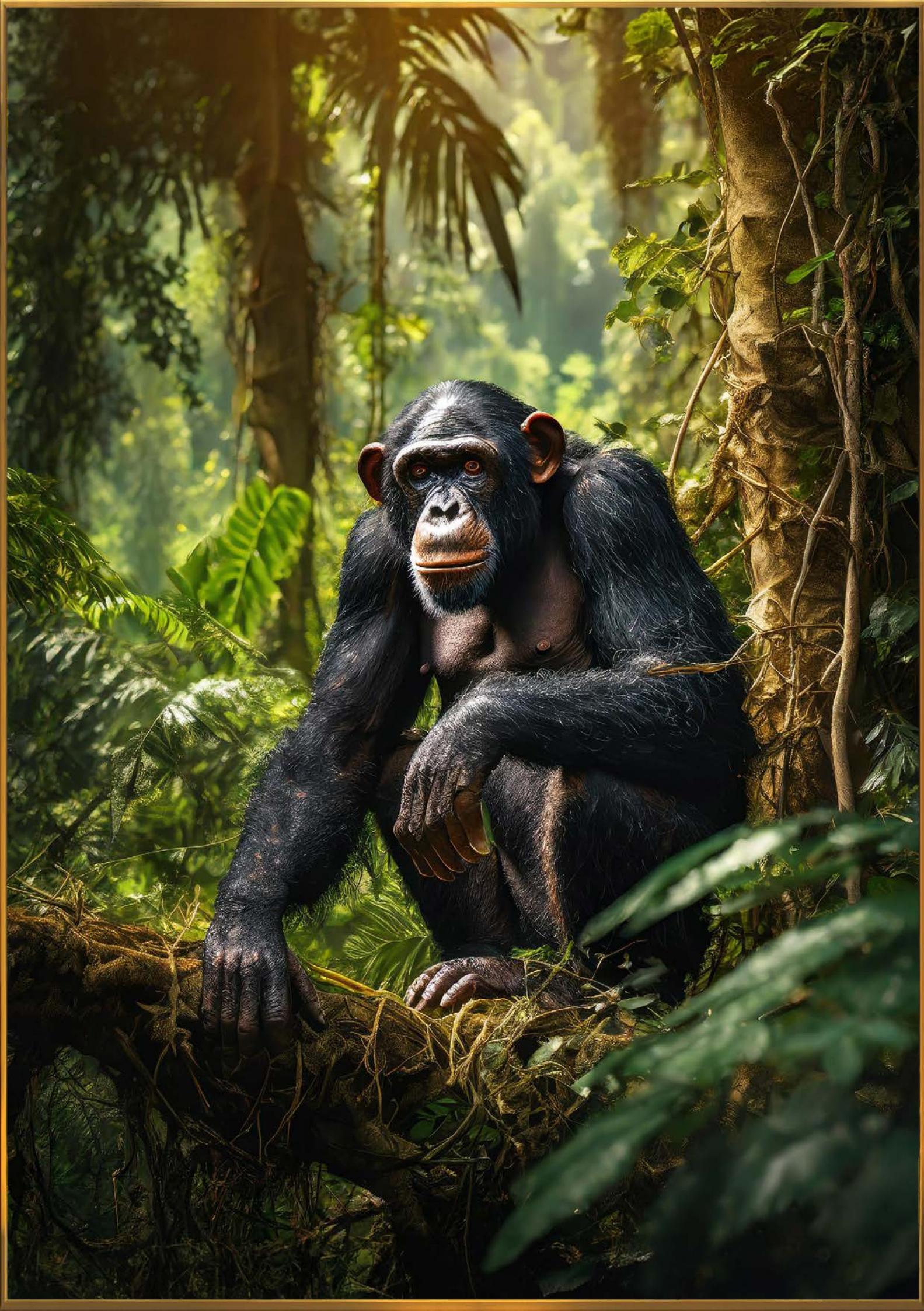
**Kouzla:** oko \*ajin\*, sugesce \*hašáh\*, lazebník \*sapar\*, přelud \*ašlajah\*, přenos zvuku \*hávarah kol\*, stěna ticha \*šeket chomach\*.

**Dovednosti:** čtení a psaní, plavání a potápění

**Příklady jmen:** Athiara, Irathia, Litharana, Nartharia, Zavithara

**Příklady použití ve hře:** Stárnoucí čarodějka se nechala posednout sukubou, aby si mohla dál užívat života.

**Kořist:** Sukuba na sobě obvykle mívá zlaté šperky (250 zl) a drahé šaty (25 zl).



# Šimpanz

- ↳ stopy lidoopa (při chůzi se opírá o klouby prstů na rukou)
- 燔 pach šimpanze

**Vzhled:** šimpanz

**Rychlosť:** na zemi 10, neumí plavat

**Síla:** 10 (+1 ke zranění)

**Velikosť:** 8 (60 kg)

**Smysly:** jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	0	8



☒ **Zápas, zuby:** 3 + k6, ☀ 1

☒ **Hod velkým kamenem:** 3 + k6, ☀ 2

*Dostřel:* krátký

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní

**Prostředí:** džungle a lesy s dostatkem ovocných stromů

**Chování:** Šimpanzi žijí v tlupách o 20–50 členech s jedním nebo dvěma vedoucími samci, několika mladými samci a samicemi s mláďaty. Jsou aktivní hlavně ve dne. Po rozbřesku vyrážejí za potravou a většinu času tráví krmením, odpočinkem a přesunem na další stanoviště. Na noc si staví hnízda. Jsou velice společenští. Starají se o blízké, spolupracují při lově, dělí se o potravu, přátelí se. Tlupy šimpanzů mezi sebou občas válčí.

**Boj:** Šimpanz je silnější, než by odpovídalo jeho velikosti. Má navíc nízko těžiště, což z něj dělá skvělého zápasníka. Má také silné a ostré zuby. V boji šimpanzi dokáží spolupracovat, několik jich protivníka pevně chytí a společně ho roztrhají. Umí také házet velké kameny.



# Štír obří

👣 stopy dvoumetrového štíra  
要闻 štíří pach

**Vzhled:** dvoumetrový štír

**Rychlosť:** na zemi 10, ve vodě 2 (chodí po dně)

**Síla:** 10

**Velikosť:** 10 (250 kg)

**Smysly:** dobrý zrak (díky jednomu páru středových očí a pěti párům postranních vidí do všech směrů), dobrý sluch a čich, hmatová makadla

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
Tělo			
4	3	1	13
Klepeta			
1	4	1	4
Ocas			
4	5	1	6

🛡️ tělo 3 (krunýř), ocas a klepeta 2

🗡️ **Kusadla:** 4 + k6, ⚡ 2

🗡️ **Klepeta:** 4 + k6, ⚡ 3

🗡️ **Ocas:** 5 + k6, ⚡ 1 (6 dávek jedu)

💀 7 + k6 proti **Fyzičce**

• ⚡ 8 **jedem**

•• svalové záškuby (-1)

••• křeče (-1)

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

**Latence:** několik minut

**Trvání účinků:** několik desítek minut

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** hory, pouště, polopouště, písčité pláže, jeskyně, lesy

**Více útoků za kolo:** Každé klepeto a ocas si hází na útok. Mohou ohrozit stejný cíl. Pokud se mu podaří kořist chytit klepetem a přitáhnout ke kusadlům, útočí i ta.

**Chování:** Obří štíři jsou samotáři. Loví po se tmění, přes den se skrývají v nějaké jeskyni nebo jiném vhodném úkrytu. Jsou neuvěřitelně odolní, vydrží rok bez potravy a až dva dny pod vodou.

**Boj:** Obří štír je velice rychlý a mrštný. V boji se snaží protivníky chytit svými klepety a bodnout je jedovatým ostnem na ocase nebo dorazit kusadly.

**Suroviny:**

- *Růstová žláza obřího štíra* (7 zl) obsahuje 7 ⚪.
- Z ostnu na ocase je možno získat nepoužité dávky *jedu z obřího štíra* (3 zl za dávku).



# Tvorové mořští

**Smysly:** S rostoucí hloubkou ubývá světlo, takže hlubinní tvorové bud' nemají oči vůbec, nebo je mají uzpůsobené na vidění v šeru. Zvuky se naopak vodou šíří velmi dobře a většina vodních tvorů skvěle slyší. Vodou se také dobře

šíří pachy, žralok například cítí čerstvou krev na několik stovek metrů.

**Mořští tvorové v tomto bestiáři:** *had mořský* (obří), *koník mořský* (obří), *krab* (obří), *kraken*, *panna mořská*, *žralok*



# Tygr

👣 tygří stopy

要闻 tygří pach

**Vzhled:** tygr

**Rychlosť:** na zemi 16 (ale rychle se unaví),  
ve vodě 1

**Síla:** 10

**Velikost:** 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	0	13

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 4 + k6, ⚡ 2

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** džungle, lesy

**Chování:** Tygr je samotář. Loví nejčastěji za svítání nebo za soumraku, kdy může využít svého výborného vidění v šeru.

**Boj:** Tygr se ke kořisti připlíží nebo si na ni počíhá, pak k ní prudce vyrazí, skokem ji poválí, přidrží ji tlapami a prokousne jí hrdlo nebo rozdrtí vaz. Když mu uteče, běží za ní jen chvilku, pak to vzdá.



# Tygrodlek, bojová podoba

👣 stopy velkého dvounohého tygra

要闻 tygrí pach smíšený s lidským

**Vzhled:** obrovský dvounohý tygr s lidskými rysy

**Rychlosť:** na zemi 12, ve vodě 1

**Síla:** 12

**Velikosť:** 12 (1 tuna)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	4	3	20

🛡 1 (tuhá kůže)

🗡 Zuby nebo drápy: 5 + k6, ⚡ 3

✚ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregerovat, si léčí stejně jako člověk.

**Druh: lykantrop**

**Doporučené úrovně:** viz lidská podoba.

**Prostředí:** viz lidská podoba.

**Chování:** viz lidská podoba.

**Boj:** V bojové podobě používá tygrodlek hlavně své drápy, případně si protivníka přidrží a prokousne mu hrdlo.

**Schopnosti:** viz lidská podoba.

**Suroviny:** viz lidská podoba.



# Tygrodlok, lidská podoba

👣 lidské stopy

要闻 lidský pach

**Vzhled:** vysoký člověk se svalnatou, atletickou postavou a ryšavými vlasy a vousy

**Rychlosť:** na zemi 10, ve vodě 2

**Síla:** 8 (+0 ke zranění)

**Velikosť:** 8 (60 kg)

**Smysly:** jako člověk

Fyzická	Finesa	Duše	Životy
4	3	3	8

🛡 0

🗡 Šavle a zahnutá dýka: 4 + k6, ⚡ 2

➕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si léčí stejně jako člověk.

**Druh:** lykantrop

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** džungle, lesy, města, námořní lodě

**Chování:** Tygrodaci, u kterých převažuje lidská náтуra, rádi žijí v luxusu. Považují se za nadřazené ostatním a často se stávají vládci vlastního panství. Jsou to vášniví lovci a rádi se svou kořistí chvástají.

**Boj:** V lidské podobě tygrodlok nejradiji bojuje šavlí nebo zahnutou dýkou, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

**Proměna:** Tygrodlok může měnit mezi lidskou, zvířecí a bojovou formou. Proměna je oka-

mžitá. Zbroj nebo něco podobně pevného v ní brání. Oblečení se roztrhá, výbava popadá na zem. Po proměně bude stále zraněný za stejný počet životů a bude mít stejná vážná zranění.

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

**Ovládání tygrů:** Tygrodla poslouchají všichni tygři v doslechu kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.

**Regenerace:** 2 životy za kolo, vážná zranění za několik minut. Nedokáže regenerovat zranění stříbrnou zbraní, ohněm, bleskem, mrazem nebo žíravinou.

**Dovednosti:** lov a stopování, plavání a potápění

**Příklady použití ve hře:**

- Tygrodlok, který přišel o svůj palác a majetek, se toulá džunglí a zabíjí lidi, aby si zchladil vztek.
- Tygrodlačka žije v paláci obklopená luxusem. Bohatství získala vyloupením královské pokladnice. Čas od času, když jí peníze dojdou, se znova pouští do podobně rizikantních krádeží.
- Tygrodlok býval pirátským kapitánem, nyní žije v luxusním městském domě a tajně provozuje flotilu pirátských lodí.
- Tygrodlok se živí jako lovec odměn a nestvůr.

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



# Tygrodlek, zvířecí podoba

👣 stopy tygra velkého jako kůň

要闻 tygrí pach

**Vzhled:** tygr velký jako kůň

**Rychlosť:** na zemi 16 (ale rychle se unaví),  
ve vodě 1

**Síla:** 11

**Velikosť:** 11 (500 kg)

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

Fyzická	Finesa	Duše	Životy
4	3	3	16

🛡 1 (tuhá kůže)

🗡 Zuby nebo drápy: 4 + k6, ⚡ 3

➕ Léčení: Zranění, která nedokáže zregerovat, si léčí stejně jako člověk.

**Druh: lykantrop**

**Doporučené úrovně:** viz lidská podoba.

**Prostředí:** viz lidská podoba.

**Chování:** viz lidská podoba.

**Boj:** Když tygrodlek bojuje ve zvířecí podobě, obvykle se ke kořisti připlíží nebo si na ni počítá, pak k ní prudce vyrazí, skokem ji poválí, přidrží ji tlapama a prokousne jí hrdlo nebo rozdrtí vaz.

**Schopnosti:** viz lidská podoba.

**Suroviny:** viz lidská podoba.



# Upír, lidská podoba

👣 lidské stopy

要闻 pach dobře vyschlé mrtvoly

👁 není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** štíhlý humanoid s mrtvolně bledou tváří a dlouhými, ostrými špičáky

**Rychlosť:** na zemi 12, ve vodě 4

**Síla:** 11 (+1 ke zranění)

**Velikosť:** 8 (60 kg)

**Smysly:** dobrý, ale černobílý zrak, skvělý sluch a čich, vidí i v naprosté tmě

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	7	6	12

🛡️ beze zbroje 0, v lehké zbroji 1

⚔️ **Beze zbraně:** 7 + k6, 🌟 1

⚔️ **Dýka:** 7 + k6, 🌟 2

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

➕ **Léčení:** Neúčinkují na něj magické léčebné prostředky a zranění se mu sama nehojí. Léčí se sáním krve humanoidních tvorů. Zraní tím za tolik, za kolik se vylečí. Zranění způsobená **stříbrem** se mu vylečí po několika hodinách, ostatní okamžitě.

**Druh:** vyšší **nemrtvý**

**Doporučené úrovně:** mistrovské

**Prostředí:** podzemní labyrinty, hrady a paláce

**Chování:** Upír nikdy nespí. Den tráví v temných sklepeních nebo v podzemí. Živí se krví intelligentních tvorů. Stačí mu jeden lok za den, pokud ale delší dobu hladoví, zatemní mu to mysl a příští oběť vysaje do poslední kapky. Svůj předchozí život si pamatuje, obvykle se k němu ale nemůže vrátit.

**Stvoření upíra:** Upíra může stvořit pouze jiný upír tím, že někomu kompletně vysaje krev a dá mu napít své vlastní. Ten pak má upírské

slabiny a po 29 dní musí každý den kompletně vysát humanoidního tvora, jinak zemře natrvalo. Až poté získá upírské schopnosti.

**Boj:** Upír je nadlidsky rychlý, silný a lstivý. Pokusí se postavy rozdělit a zlikvidovat postupně.

**Tuhý kořínek:** Dokud z něj zbývá byť jen hrstka popela, jakmile ji potřísni čerstvá krev, dokáže se celý zregenerovat.

**Pouto krve:** Když někdo živý pozře kapku upírové krve, do úsvitu mu bude sloužit.

**Proměna:** Upír se může proměnit v oblak mlhy nebo obřího netopýra. Proměna je okamžitá, šaty, zbroj a vybavení popadají na zem. Znovu se může proměnit do jiné než lidské podoby, až když se napije krve humanoidního tvora. Po proměně bude stále zraněný za stejný počet životů a bude mít stejná vážná zranění.

**Ovládání nižších nemrtvých:** Upíra poslouchají všichni kostlivci a zombie.

**Ovládání zvířat:** Pohledem do očí do úsvitu ovládne libovolné zvíře kromě hraničářova zvířecího společníka.

**Lidská tvář:** Když se napije čerstvé krve, může změnit svůj vzhled, jako kdyby uměl kouzlo změna podoby. Iluze vydrží do úsvitu.

**Ostatní schopnosti a dovednosti:** Jako za života.

🚫 **Slabiny:**

- Když někdo probodne upírovo srdce dřevem, znehybní ho a znemožní mu proměnit se do mlhy nebo obřího netopýra.
- Každé kolo pobytu na **slunečním světle** ho zraňuje za 3kz životů (neodečítá se zbroj).

**Příklady použití ve hře:**

- Fešný upír pořádá noční seance.
- Upír chce získat zpět svůj hrad.
- Ve městě řádí čerstvě stvořený upír.

**Suroviny:** Zuby upíra (29 zl) obsahují 29 💧. Vyrobí se z nich **lektvar vampirismu**.



# Upír, mlžná podoba



–  
slabý zápach vlhké zatuchliny  
není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** pohybující se oblak mlhy

**Rychlosť:** při zemi 2

**Síla:** –

**Smysly:** nevidí, neslyší a necítí, vnímá ale tvar toho, co obklopí nebo vyplní

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
0	7	6	12



**Imunita** proti všemu kromě **ohně**, **mrazu**, **blesku**, **duševních útoků**, **svěcené vody** a **slunečního světla**.

**Odolnosť** proti **ohni**, **mrazu** a **blesku** (poloviční zranění).

**Slabiny:** Každé kolo pobytu na **slunečním světle** ho zraňuje za 3kz životů (neodečítá se zbroj).

**Léčení:** viz lidská podoba.

**Druh:** vyšší **nemrtvý**

**Doporučené úrovně:** viz lidská podoba.

**Prostředí:** viz lidská podoba.

**Chování:** viz lidská podoba.

**Boj:** V mlžné podobě upír nemůže útočit. Po smrti se promění do lidské podoby.

**Schopnosti:** viz lidská podoba.

**Suroviny:** viz lidská podoba.



# Upír, podoba obřího netopýra

- 👣 stopy netopýra velkého jako hobit
- 要闻 netopýří pach
- 👁 není vidět *infraviděním*
- 🔔 kroll slyší ultrazvukové signály

**Vzhled:** netopýr velký jako hobit  
**Rychlosť:** na zemi 4, ve vzduchu 16, ve vodě 2

**Síla:** 7

**Velikosť:** 7 (30 kg)

**Smysly:** dobrý, ale černobílý zrak, skvělý sluch a čich, vidí i v naprosté tmě, *ultrasluch*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	7	6	9



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

**Zuby:** 5 + k6, **+** 0

## 🚫 Slabiny:

- Když někdo probodne upírovo srdce dřevem, znehybní ho a znemožní mu proměnit se do mlhy nebo obřího netopýra.
- Každé kolo pobytu na **slunečním světle** ho zraňuje za 3kz životů (neodečítá se zbroj).

**+** **Léčení:** viz lidská podoba.

**Druh:** vyšší **nemrtvý**

**Doporučené úrovně:** viz lidská podoba.

**Prostředí:** viz lidská podoba.

**Chování:** viz lidská podoba.

**Boj:** V podobě obřího netopýra upír útočí ze vzduchu svými ostrými zuby. Po smrti se promění do lidské podoby.

**Schopnosti:** viz lidská podoba.

**Suroviny:** viz lidská podoba.



# Varan

👣 stopy třímetrového ještěra

要闻 ještěří pach

👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** třímetrový hnědošedý ještěr s dlouhým ocasem

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 3

**Síla:** 8

**Velikosť:** 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	1	0	8

🛡 1 (tuhá kůže)

🗡 Zuby nebo drápy: 3 + k6, 💥 1 (6 dávek jedu)

🐍 6 + k6 proti Fyzičce

• 💥 1 jedem

•• slabost (-1)

••• rozostřený zrak (-1)

**Příznaky:** silná bolest, otok a krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

**Latence:** několik minut

**Trvání účinků:** několik desítek minut

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní

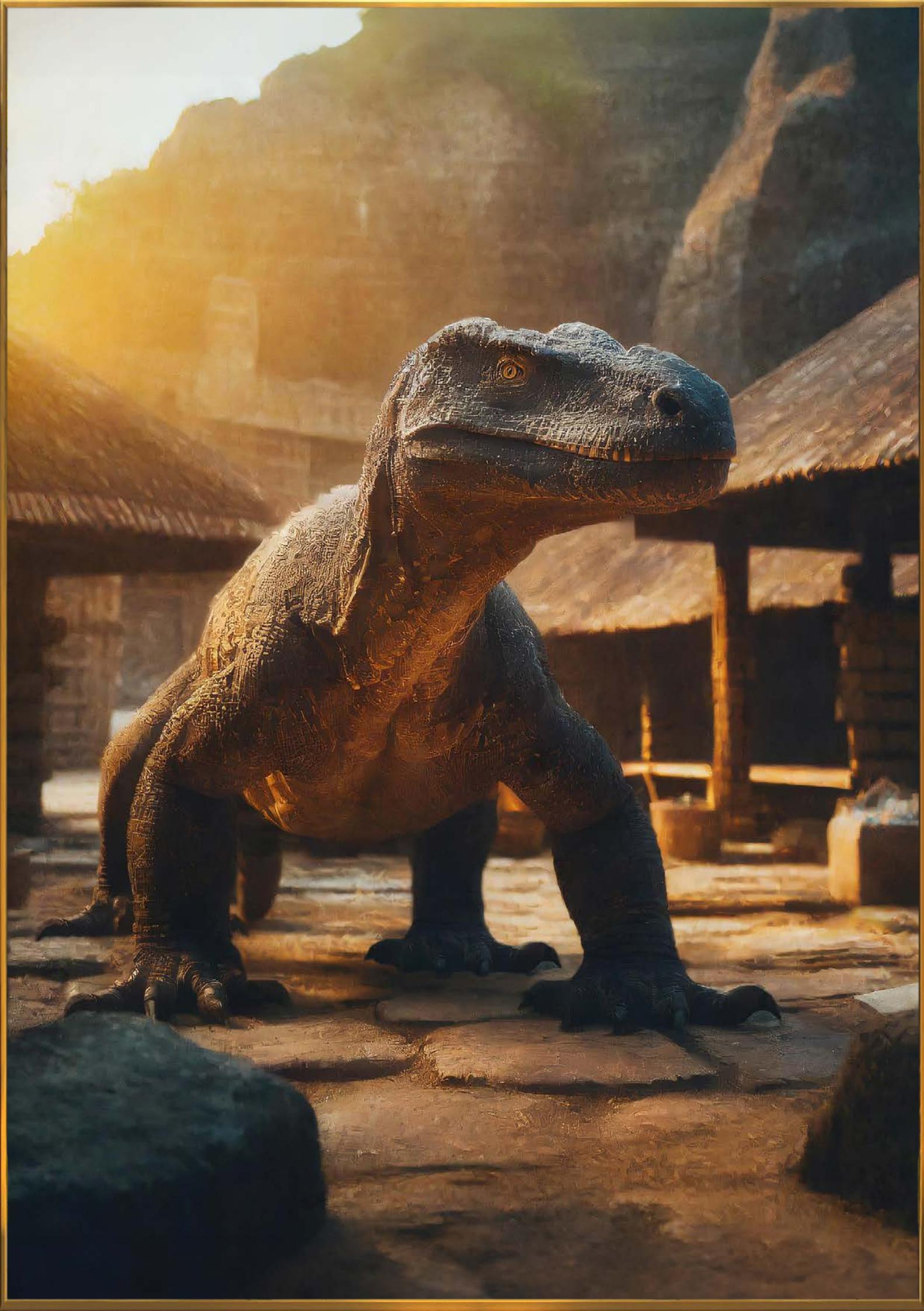
**Prostředí:** bažiny, deštné pralesy, savany, pouště, polopouště

**Chování:** Varan je masožravec. Je aktivní výhradně ve dne, na noc zalézá do doupečky vyhrabaného v zemi. Je to zdatný lovec, nepohrdne ani mršinou. Dokáže pozrít skoro celou potravu, jako sám váží, následně pak několik týdnů nemusí žrát. Když se cítí ohrožený, otevře tlamu, kmitá ocasem a výhružně syčí.

**Boj:** Při lovu varan většinou číhá v úkrytu. Pokud před ním kořist uteče na strom nebo jinou překážku, dokáže se postavit na zadní, aby na ni dosáhl.

**Suroviny:**

- Kůži z varana je možno prodat za 1 zl. Vrábí se z ní lehká zbroj.
- Z jedových žláz je možno získat nepoužité dávky *jedu z varana* (5 st za dávku).



# Varan obří

- 👣 stopy šestimetrového ještěra
- 要闻 ještěří pach
- 👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** šestimetrový hnědošedý ještěr s dlouhým ocasem

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 3

**Síla:** 11

**Velikosť:** 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	1	16

🛡 2 (tlustá kůže)

☒ Drápy nebo ocas: 4 + k6, ⚡ 3

☒ Zuby: 4 + k6, ⚡ 3 (6 dávek jedu)

☠ 7 + k6 proti Fyzičce

• ⚡ 1 jedem

•• slabost (-1)

••• rozostřený zrak (-1)

**Příznaky:** silná bolest, otok a krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

**Latence:** několik minut

**Trvání účinků:** několik desítek minut

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** bažiny, deštné pralesy, savany, pouště, polopouště

**Chování:** Varan je masožravec. Je aktivní výhradně ve dne, na noc zalézá do doupečky vyhrabaného v zemi. Je to zdatný lovec, nepohrdne ani mršinou. Dokáže pozrít skoro celou potravu, jako sám váží, následně pak několik týdnů nemusí žrát. Když se cítí ohrožený, otevře tlamu, kmitá ocasem a výhružně syčí.

**Boj:** Při lovu varan většinou číhá v úkrytu. Pokud před ním kořist uteče na strom nebo jinou překážku, dokáže se postavit na zadní, aby na ni dosáhl.

**Útok na více cílů:** Když k tomu dostane příležitost, v jednom kole může bez postihu ohrozit dva protivníky (tlamou a ocasem).

**Suroviny:**

- Růstová žláza obřího varana (11 zl) obsahuje 11 💧.
- Každé vejce obřího varana (3 zl) obsahuje 3 💧. Ve snůšce bývají 1–3 vejce.
- Z jedových žláz je možno získat nepoužité dávky jedu z obřího varana (1 zl za dávku).



# Vážka obří

↳ stopy metrové vážky

« pach velkého létavého hmyzu

👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

**Vzhled:** vážka s dvoumetrovým rozpětím křídlem

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vzduchu 14

**Síla:** 6

**Velikosť:** 6 (15 kg)

**Smysly:** skvělý zrak (složené oči), dobrý čich, hmatová tykadla, ale neslyší

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	5	1	5

🛡 0

☒ **Kusadla:** 5 + k6, ☀ -1

**Druh: hmyz**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** kdekoliv u vody

**Chování:** Vážky jsou dravci a výborní letci, létatí a loví přes den.

**Boj:** Vážka bojuje ze vzduchu. Díky auře ticha létá zcela neslyšně. Hbitě manévruje a útočí svými kusadly. Menší kořist může také chytit nohami a zvednout do vzduchu.

**Aura ticha:** V krátké vzdálenosti kolem obří vážky nejsou slyšet žádné zvuky. Nejdou tam tedy sesílat kouzla.

**Suroviny:**

- *Hlava obří vážky* (7 zl) obsahuje 3 💧. Vyrobí se z ní lektvar ticha.
- *Hrst vajec obří vážky* (1 zl) obsahuje 1 💧.



# *Velbloud*

👣 otisky velbloudích kopyt

要闻 velbloudí pach

**Vzhled:** velbloud

**Rychlosť:** na zemi 16, ve vodě 1

**Síla:** 10

**Velikosť:** 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	13

🛡 0

🗡 Zubý: 4 + k6, ⚡ 1

🗡 Kopyta: 4 + k6, ⚡ 2

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** pouště, polopouště

**Chování:** Velbloud je klidný až flegmatický. Když se pořádně napije, vydrží až 10 dní bez vody, proto je oblíbený na pouštích. Je to výborný běžec, za den urazí až 180 kilometrů. Stoupání mu ale tak dobře nejde, v horách se tedy moc nepoužívá. Divocí velbloudi žijí ve stádech čítajících kolem 30 kusů.

**Boj:** Velbloud bojuje, jen když se musí bránit. Bud' bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohami. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.



# Vlk

🐾 vlčí stopy

♛ vlčí pach

**Vzhled:** vlk

**Rychlosť:** na zemi 18, ve vodě 1

**Síla:** 7

**Velikosť:** 7 (30 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	0	6

🛡 0

⚔ Zuby nebo drápy: 3 + k6, ⚡ 0

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní

**Prostředí:** pouště, stepi, lesy, tundry

**Chování:** Vlci jsou vytrvalí běžci, za den urazí až 200 kilometrů. Žijí ve smečkách o šesti až třiceti jedincích, které vede nejsilnější samec. Když ho některý z mladších porazí, stane se novým vůdcem a z původního bude samotář. Smečka společně loví a brání mláďata.

**Boj:** Vlci se obvykle do kořisti pevně zakousnou, strhnou ji na zem a prokousnou jí hrdlo. Drápy používají, jen když se v průběhu zápasu ocitnou na zemi. Jezdecká zvířata se při útoku vlčí smečky splaší a pokusí se utéct. Vlci je pak obvykle začnou pronásledovat a postavy nechají být.



# Vlk líty

👣 stopy vlka velkého jako medvěd  
要闻 vlčí pach

**Vzhled:** vlk velký jako medvěd

**Rychlosť:** na zemi 18, ve vodě 1

**Síla:** 10

**Velikost:** 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	1	13

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 4 + k6, ⚡ 2

**Prostředí:** pouště, stepi, lesy, tundry

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Chování:** Lítí vlci jsou vytrvalí běžci, za den urazí až 200 kilometrů. Žijí v menší smečkách o čtyřech až osmi jedincích, které vede nejsilnější samec. Když ho některý z mladších porazí, stane se novým vůdcem a z původního bude samotář. Smečka společně loví a brání mláďata.

**Boj:** Lítý vlk kořist obvykle strhne na zem a prokousne jí hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi. Jezdecká zvířata se při útoku lítých vlků splaší a pokusí se utéct. Vlci je pak obvykle začnou pronásledovat a postavy nechají být.

**Suroviny:** Růstová žláza lítého vlka (7 zl) obsahuje 7 💧.



# Vlkodlak, bojová podoba

👣 stopy velkého dvounohého vlka

要闻 vlčí pach smíšený s lidským

**Vzhled:** obrovský dvounohý vlk s lidskými rysy

**Rychlosť:** na zemi 12, ve vodě 2

**Síla:** 9

**Velikost:** 9 (125 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	3	10

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 4 + k6, ⚡ 1

➕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregerovat, si léčí stejně jako člověk.

**Druh: lykantrop**

**Doporučené úrovně:** viz lidská podoba.

**Prostředí:** viz lidská podoba.

**Chování:** viz lidská podoba.

**Boj:** V bojové podobě je vlkodlak o něco pomalejší než ve zvířecí, ale rychlejší než člověk. Nedokáže používat zbraně, spoléhá se proto na zuby a drápy.

**Schopnosti:** viz lidská podoba.

**Suroviny:** viz lidská podoba.



# Vlkodlak, lidská podoba

👣 lidské stopy

要闻 lidský pach

**Vzhled:** vysoký, šlachovitý člověk se sveřepými rysy

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2

**Síla:** 8 (+0 ke zranění)

**Velikosť:** 8 (60 kg)

**Smysly:** jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	3	8

🛡 0

⚔ Meč a dýka: 3 + k6, ⚡ 3

➊ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si léčí stejně jako člověk.

**Druh: lykantrop**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** Pokud se vlkodlak rozhodne žít mezi lidmi, obvykle netouží po luxusu a vyhýbá se bohatým čtvrtím velkých měst. Když žije mezi vlky, stejně jako oni preferuje lesy nebo pláně.

**Chování:** Vlkodlaci obvykle tvoří smečku, která společně loví a zuřivě brání mladé. Vede ji největší a nejsilnější samec a všechna mláďata jsou jeho potomci. Když ho některý z mladších porazí v souboji, stane se novým vůdcem a z původního bude samotář. Ten pak zbytek života stráví v ústraní, nebo si vytvoří novou smečku z obyčejných lidí nebo vlků.

**Boj:** V lidské podobě vlkodlak preferuje zbraně na blízko. Nejraději má dýku nebo meč, může

ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

**Proměna:** Vlkodlak může měnit mezi lidskou, zvířecí a bojovou formou. Proměna je okamžitá. Zbroj nebo něco podobné pevného v ní brání. Oblečení se roztrhá, výbava popadá na zem. Po proměně bude stále zraněný za stejný počet životů a bude mít stejná vážná zranění.

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

**Ovládání vlků:** Vlkodlaka poslouchají všichni obyčejní i lítí vlci v doslechu kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.

**Nezdolná výdrž:** Vlkodlak vydrží bez zastávky běžet či bojovat celý den a nevadí mu vedro ani krutá zima.

**Regenerace:** 2 životy za kolo, vážná zranění za několik minut. Nedokáže regenerovat zranění stříbrnou zbraní, ohněm, bleskem, mrazem, žíravinou a zbraní potřenou vlčím morem.

**Dovednosti:** lov a stopování, plavání a potápění

**Příklady použití ve hře:**

- Vlkodlak vede smečku *lítých vlků*.
- Vlkodlak je kapitámem žoldnéřské kumpánie nebo důstojníkem v armádě.
- Smečka vlkodlaků se živí jako potulní umělci, kočovní pastevci nebo nájemní žoldáci.

⚠ *Smečka vlkodlaků představuje smrtelné nebezpečí i pro družinu na mistrovských úrovních a je velmi obtížné před ní utéct.*

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



# Vlkodlak, zvířecí podoba

👣 stopy vlka velkého jako lev

要闻 vlčí pach

**Vzhled:** velký vlk

**Rychlosť:** na zemi 18, ve vodě 1

**Síla:** 8

**Velikost:** 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	3	8

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 3 + k6, 🌟 1

✚ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregerovat, si léčí stejně jako člověk.

**Druh: lykantrop**

**Doporučené úrovně:** viz lidská podoba.

**Prostředí:** viz lidská podoba.

**Chování:** viz lidská podoba.

**Boj:** Vlkodlak ve zvířecí podobě útočí hlavně svými zuby. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi. Když loví ve smečce, společně kořist uštou, zakousnou se jí do končetin, svalí ji na zem a prokousnou jí hrdlo.

**Schopnosti:** viz lidská podoba.

**Suroviny:** viz lidská podoba.



# Všežrout odporný

- 👣 stopy dvoumetrové žáby
- 要闻 žabí pach
- 👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** dvoumetrová slizká ropucha  
**Rychlosť:** na zemi 8 (dlouhé skoky), ve vodě 4  
**Síla:** 10  
**Velikosť:** 10 (250 kg)  
**Smysly:** dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	2	13



**Zuby, povalení:** 4 + k6, 1 + 6kz žíraviny

*Sliny všežrouta odporného* leptají rostlinnou a živočišnou hmotu a rozpouští všechny kovy kromě zlata.

- Vystřelení jazyka:** 3 + k6 proti Finesce
- zachycení kořisti (v příštím kole si ji přitáhne)
  - přitažení kořisti
  - zranění kousnutím

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** bažiny, močály, jeskyně, vlhké podzemní tunely

**Chování:** Všežrout žere všechno kromě kamennů. Nejraději má železo, ale nepohrdne ani čerstvým masem.

**Boj:** Všežrout se pohybuje obřími, několikametrovými skoky. Slabší postavy snadno poválí. Dokáže také vystřelit lepkavý jazyk a kořist si jím přitáhnout. V tlamě má silné, tupé zuby a jeho sliny jsou silně žíravé, rozpouští i kovy.

**Obří skoky:** Všežrout dokáže jedním skokem překonat krátkou vzdálenost.

**Suroviny:**

- *Růstová žláza všežrouta odporného* (7 zl) obsahuje 7
- *Hrst vajec všežrouta odporného* (2 zl) obsahuje 2
- Ze slinných žláz lze odebrat jeden flakón žíravých *slin všežrouta odporného* (3 zl, vystačí na jeden zámek, rozpustí ho za několik minut).



# Vzluha

- ⌚ stopy od netopýřích křídel
- 要闻 netopýří pach

**Vzhled:** tvor připomínající netopýří křídla z černého sametu

**Rychlosť:** ve vzduchu 8

**Síla:** 3

**Velikosť:** 2 (1 kg)

**Smysly:** dobrý zrak, sluch a čich a přitahuje ji mysl inteligenčních tvorů

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
1	3	5	3



**Doporučené úrovně:** libovolné

**Prostředí:** frekventované cesty, okolí měst a vesnic

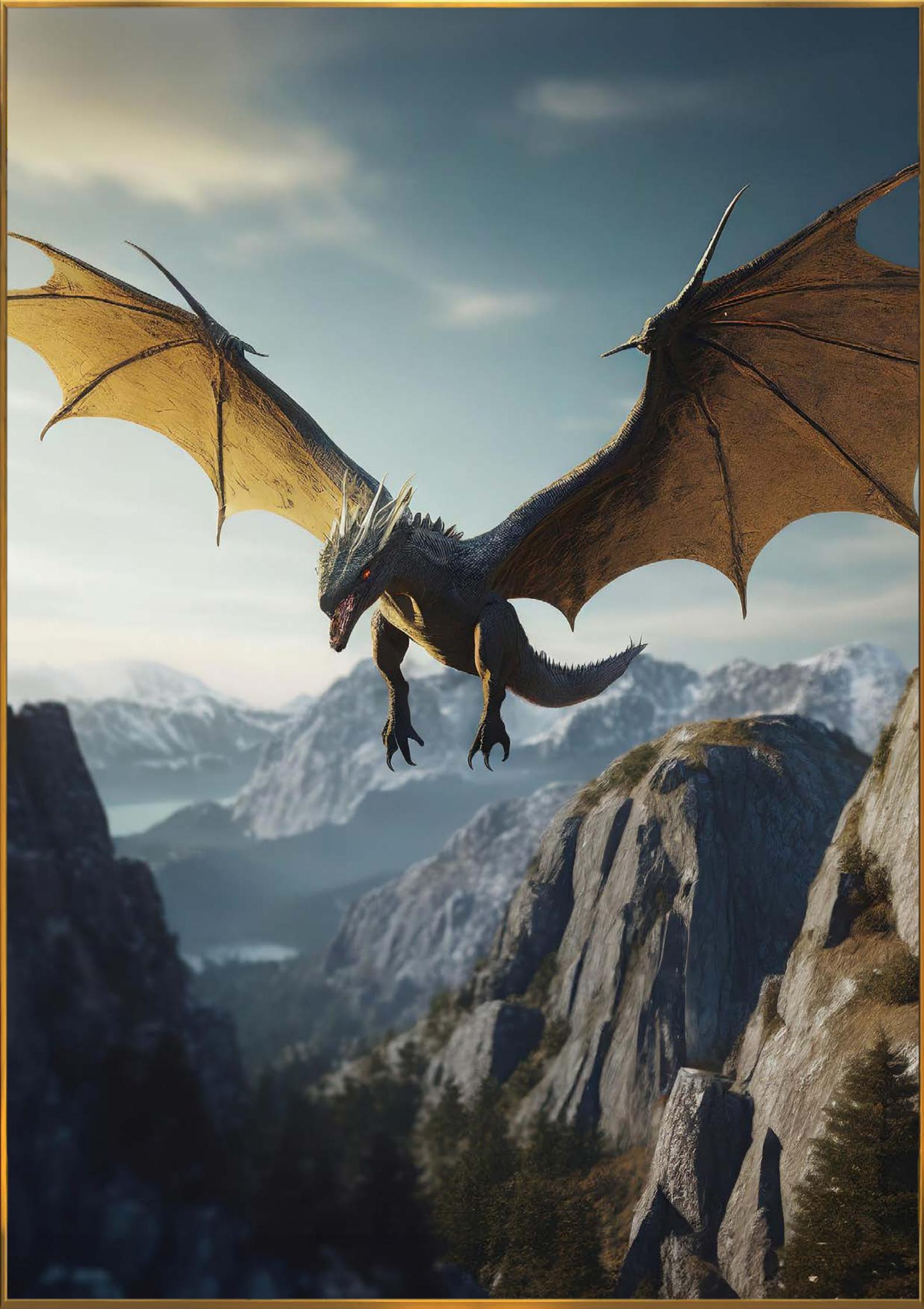
**Chování:** Vzluha se živí vzpomínkami inteligenčních tvorů. Loví obvykle v noci, přes den spí v dutině stromu nebo jiném úkrytu. Létá té měř neslyšně a díky svému zbarvení je v šeru velmi špatně vidět. S jistotou si jí všimnou pouze trpaslíci díky *infravidění* a také postava,

kterou něco probudí, zatímco na ní vzluha leží a vysává z ní vzpomínky.

**Boj:** Kromě vysávání vzpomínek vzluha nijak neútočí. Když je ohrožena, snaží se uletět a schovat.

**Vysávání vzpomínek:** Vzluha vysává vzpomínky spíšim inteligenčním tvorům. Musí se jich při tom dotýkat, je ale tak něžná, že je nevzbudí. Nejraději má čerstvé vzpomínky. Pokud se tedy družina v její blízkosti zdrží delší dobu, každou noc vysaje jinou postavu. Za každou hodinu dotyku vysaje jeden den vzpomínek. Pokud ji tedy celou noc nic nevyruší, její oběť se ráno probudí a nebude si pamatovat poslední týden. Při smrti vzluhy se všem jejím obětem ztracené vzpomínky vrátí a současně získají i vzpomínky její – budou tedy mít vcelku příjemný pocit, že v noci létaly a k někomu se tulily. Pokud budou chtít postavy získat své vzpomínky zpět, mohou vzluhu celkem snadno vystopovat, protože každou noc vyrobí nejméně jednu oběť se ztrátou paměti.

**Suroviny:** Mozek vzluhy (13 zl) obsahuje 13 ⚪. Vyrábí se z něj *elixír ukládání vzpomínek*.



# Wyverna

👣 stopy dvounohého okřídleného ještěra velkého jako krokodýl

🔥 ještěří pach

👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** okřídlený ještěr s jedním párem nohou velký jako krokodýl

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 2, ve vzduchu 20

**Síla:** 12

**Velikosť:** 12 (1 tuna)

**Smysly:** skvělý zrak, čich a sluch

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	3	2	20

🛡️ 2 (silná šupinatá kůže)

❖ **Zuby, drápy nebo ocas:** 5 + k6, ⚡ 3

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** hory, pláně, pahorkatiny

**Chování:** Wyverny žijí v párech. Nejsou inteligentní, chovají se jako velcí draví ptáci. Loví přes den případně za soumraku či úsvitu. Hnízdo si staví na skalách nebo útesech, obvykle se k němu dá snadno dostat jen ze vzduchu. Jeden z rodičů ho vždy hlídá.

**Boj:** Wyverna výborně létá, útočí nejradiji ze vzduchu. Ve spárech unese i koně.

**Útok na více cílů:** Když k tomu dostane příležitost, v jednom kole může bez postihu ohrozit až tři protivníky (tlamou, tlapou a ocasem).

**Příklad použití ve hře:**

- Skřetí šamani wyverny ovládají a létají na nich do boje.
- Místní vládce vypsal odměnu 100 zlatých za zabití draka, který se usídlil v nedalekých horách. Ve skutečnosti je to ale wyverna.

**Suroviny:**

- Žlučník wyverny (13 zl) obsahuje 13 💧.
- Každé vejce wyverny (3 zl) obsahuje 3 💧. Ve snůšce bývají 1–3 vejce.



# Zlobr

- 👣 stopy třímetrového humanoida se silnými drápy
- 要闻 silný zápach moči a potu, zlobří pach

**Vzhled:** třímetrový zavály humanoid se zelenou kůží a silnými drápy

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 2

**Síla:** 11 (+1 ke zranění)

**Velikost:** 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	1	16

🛡️ 2 (tlustá kůže), zkamenělý 3

🗡️ Drápy: 4 + k6, 🌟 3

🗡️ Důlní kladivo: 4 + k6, 🌟 4

🚫 Slabiny: Pokud na zlobra dopadne přímé sluneční světlo, zkamení. V této podobě má 🛡️ 3 a odolnost proti ohni, mrazu, blesku, sekú a bodu (poloviční zranění), ale nemůže regenerovat zranění. Jakmile na něj sluneční světlo dopadat přestane, zase obživne a z případného poškození se stane zranění, které následně zregeneruje.

➕ Léčení: Obyčejná i vážná zranění, která nedokáže zregenerovat, se mu vyléčí v průběhu několika hodin.

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** jeskyně, doly, podzemní tunely a jejich blízké okolí

**Chování:** Inteligencí je zlobr zhruba na úrovni pračlověka. Jelikož na slunečním světle zkamení, žije obvykle v podzemí, případně v jeho okolí tak, aby se stihнул do rána vrátit. Velice nerad cestuje otevřenou krajinou, protože pak musí trávit dny v kamenné podobě, ve které se nemůže bránit. Vzhledem ke své velikosti spotřebuje velké množství potravy. Sežere prakticky cokoliv včetně lidí, skřetů nebo elfů.

**Boj:** Zlobr je pomalý, ale silný a odolný. Když soupeře dožene, roztrhá ho svými drápy, případně ho rozdupe. Může také bojovat nějakou masivní těžkou zbraní, například důlním kladivem. Cítí bolest, jelikož ale dokáže regenerovat, je ochoten riskovat mnohem více než člověk. Když utrpí zranění, která nedokáže zregenerovat, za více než polovinu svých životů, pokusí se utéct.

**Regenerace:** 2 životy za kolo, vážná zranění za několik minut. Nedokáže regenerovat zranění ohněm, bleskem, mrazem nebo žíravinou.

**Dovednosti:** plavání a potápění

**Příklady použití ve hře:**

- Postavy narazí na skupinu putujících zkamenělých zlobrů.
- Goblini nosí zlobrovi potravu a on je na oplátku chrání.

**Suroviny:**

- Srdce zlobra (17 zl) obsahuje 17 💧. Vyrábí se z něj lektvar regenerace.
- Tomu, kdo se napije čerstvé zlobří krve, se po nejbližším spánku vyléčí 2 životy navíc k účinku hojivé masti.



# Zmije

👣 stopa metrového hada

要闻 hadí pach

👁 když se dlouho nehýbe, není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** metrový had s tmavou klikatou čárou na hřbetě

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vodě 2

**Síla:** 0

**Velikosť:** 0 (100 g)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
0	4	0	1

🛡 0

🐍 **Uštknutí:** 4 + k6, ⚡ -6 (3 dávky jedu)

☠ 5 + k6 proti **Fyzičce**

• ⚡ 3 **jedem**

•• slabost (-1)

••• -1 a zpomalení na polovinu

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

**Latence:** několik minut

**Trvání účinků:** několik desítek minut

**Druh: zvíře**

**Doporučené úrovně:** základní, pokročilé

**Prostředí:** stepi, tajgy, hory, nížiny, louky, rašeliniště, mokřady

**Chování:** Zmije je aktivní přes den, případně za soumraku. Ráda se sluní na horských stráních, na kamenech či na skalách. Přes noc bývá zalezlá v dutinách stromů, ve skalních štěrbinách nebo v opuštěných termitištích. V zimě hibernuje pod zemí, obvykle v klubku s několika dalšími hady či obojživelníky. Zaskočená zmije se stočí do spirály, esovitě vztyčí přední část těla a hrozí útočníkovi, popřípadě proti němu provádí výpady hlavou. Uštkne jen toho, kdo se na ni pokusí šlápnout nebo ji vzít do ruky.

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

**Suroviny:** Z jedových žláz zmije je možno získat nepoužité dávky *jedu ze zmije* (5 st za dávku).



# Zombie

- 👣 stopy humanoidního tvora pohybujícího se klátvým krokem
- 🔥 silný mrtvolný zápach
- 👁 není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** oživlá tlející mrtvola

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vodě 1 (chodí po dně)

**Síla:** 8 (+0 ke zranění)

**Velikosť:** 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	1	0	12



**Zuby nebo pařáty:** 3 + k6, ⚡ 0

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

**+ Léčení:** Neúčinkují na ni magické léčebné prostředky a zranění se jí sama nehojí. Léčí se požíráním mozků nebo vnitřností – několika minutami krmení se vyléčí do plných životů.

**Druh:** nižší **nemrtvý**

**Doporučené úrovně:** základní

**Prostředí:** hrobky, hřbitovy, bojiště, podzemí kobky, prokletá místa

**Chování:** Zombie je oživlá mrtvola, chová se jako nemyslící stroj. Ze svého života si nic nepamatuje, její jedinou potřebou je utišit svůj szírový hlad. Nemá vůbec pud sebezáchovy. Bez váhání například vstoupí do hořících plamenů, když za nimi cítí potravu. Pokud kolem nic k pozření není, upadne do stavu hluboké letargie, kdy je k nerozeznání od skutečné mrtvoly, a probudí ji jen přítomnost nové kořisti.

**Oživení zombie:** Zombii může oživit kouzelník krvavým rituálem výměnou za život intelligentního tvora (viz *oživení zombie* na straně 269 v pravidlech). Může také vzniknout samovolně poblíž nějaké násilné události, třeba vraždy nebo krvavé bitvy. Často to bývá spojeno s kletbou, at' už místa nebo osoby. Pokud je zrušena, všichni nemrtví vzniklí jejím působením jsou zničeni.

**Boj:** Zombie je pomalá, pohybuje se klátvým, potácivým krokem. Necítí vůbec bolest a žene ji krutý hlad, takže když zaslechně, ucítí nebo spatří cokoli, co může sežrat, zuřivě se po tom vrhne a zastaví ji jen naprosté zničení, nebo když jí kořist uteče z dohledu a doslechu a ztratí její pachovou stopu.



# Zvířata

V Dračím doupěti k6 slovem zvíře méníme obyčejné, nefantastické tvory, jako třeba lva, gorilu, sokola nebo krokodýla, a to včetně jejich obřích variant a případných prehistorických zvířat, pokud se je rozhodneš použít. Neřadí se mezi ně mořští tvorové, hmyz, pavouci a štíři.

Zvířata pomáhají vykreslit prostředí a jsou důležitá pro hraničáře, kteří s nimi dokáží mluvit, dívat se jejich očima a vybírají si z nich svého *zvířecího společníka*. Ve hře rovněž existují kouzla, schopnosti a kouzelné předměty, které postavám nebo jejich protivníkům umožní zvířata ovládat, proměnit se do nich, nebo je využívat jako nenápadné špehy.

**Chování:** Zvířata většinou nebývají nebezpečná, bez dobrého důvodu neútočí. Výjimkou jsou ještěři, krokodýli a velcí hadi, kteří si rádi smlsnou na hobitovi nebo elfovi. Všechna zvířata ale mohou být pod vlivem nějakého kouzla nebo kletby, která je přinutí útočit, případně je někdo může ovládat. Skřeti například s oblibou jezdí na *obřích kancích*, goblini na *lítých vlcích*.

**Boj:** Zvířata mají pud sebezáchovy, z nerovného boje utečou. Výjimkou může být, když chrání své mladé, nebo když je někdo ovládá.

**Nebezpečnost:** Zvířata stejného druhu nejsou vždy stejně nebezpečná. Mláďata a staří nebo nemocní jedinci nebojují tak dobře a mají proto **Fyzičku** a **Finesu** o 1 nižší (nejméně 1). Občas se také vyskytne obzvláště nebezpečný jedinec, například vůdce vlčí smečky, který má **Fyzičku** a **Finesu** o 1 vyšší.

## Zvířata v tomto bestiáři

**Býložravci:** *bizon, dikobraz* (obyčejný, obří), *hroch, kanec* (obyčejný, obří), *krysa* (obyčejná, obří, hejno krys), *kůň, mezek, mula, nosorožec, osel, poník, skot, slon, velbloud*

**Hadi:** *anakonda* (obyčejná, obří), *chřestýš, hroznýš* (obyčejný, obří), *kobra, mamba, zmije*

**Ještěři a krokodýli:** *krokodýl, varan* (obyčejný, obří)

**Netopýři:** *netopýr* (obyčejný, obří)

**Opice a lidoopi:** *gorila* (obyčejná, obří), *kočkodan, orangutan* (obyčejný, obří), *pavián, šimpanz*

**Ptáci:** *orel* (obyčejný, obří), *pták hrozivák, pták Noh, sokol*

**Šelmy:** *kočka, lasice, lev, levhart, liška, medvěd, pes, puma, rys, tygr, vlk* (obyčejný, lítý)

## Příklady použití ve hře:

- Krysa je hraničářovým *zvířecím společníkem* a slouží mu jako špeh.
- Město sužují hejna krys. Krysař rozhlasil, že je odvede pryč, až vládce splní, co mu kdysi slíbil.
- Ve městě se konají býčí zápasy.
- Místnost plná jedovatých hadů.
- Kult nebo divoký kmen uctívá obřího hada a předkládá mu oběti.
- Cesta vede přes řeku plnou krokodýlů.
- Ruiny dávného města obsadila početná tlupa kočkodanů.
- Šimpanz s kouzelnou korunou, která mu dává lidskou inteligenci, vládne opičímu království.
- Za městem se zabydlela obří gorila. Obyvatelé jí přináší obětiny, aby je nechala na pokoji.
- Kapitán pirátské lodi má mluvící opičku, která pro něj odkrývá různá tajemství.
- Skřetí šaman ovládá ptáka Noha a používá ho v boji proti nepřátelům.
- Z lesů se ozývá zlověstné vlčí vytí.
- Vesničany zabijí tygr, kterému lovecká past zchromila nohu, takže nemůže lovit svou obvyklou kořist.
- Královský vyzvědač používá cvičenou lasíčku na likvidaci cizích zvířecích špehů.



# Žralok

﴿ žraločí pach

﴾ když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

**Vzhled:** velký šedý žralok s bílým břichem

**Rychlosť:** ve vodě 10

**Síla:** 14

**Velikosť:** 14 (4 tuny)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	3	0	32

🛡 1 (šupinatá kůže)

🗡 Zuby: 5 + k6, 💥 5

**Druh: mořský tvor**

**Doporučené úrovně:** pokročilé, mistrovské

**Prostředí:** moře

**Chování:** Postavy nepatří mezi obvyklou žralokovou kořist, takže si jich nebude všímat. Když se ale do vody dostane byť jen kapka krve, přitáhne pozornost žraloků ze širokého okolí, a když jí je hodně, může je vybudit až k dravé zuřivosti.

**Boj:** Žralok se do kořisti zakousne velkou tlamou plnou ostrých zubů a začne ji zuřivě trhat.