

Dračí doupě

k6



bestiář

Verze 0.16.13

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/bSCtzwNSFt>

Obsah

Anakonda.....	7	Huňáč zelený.....	107
Anakonda obří.....	9	Hvozd	109
Bargest.....	11	Hydra.....	111
Bazilišek.....	13	Chřestýš.....	115
Bizon.....	17	Jednorožec	117
Bludička	19	Kancndlak, lidská podoba	118
Brouk ohnivec.....	21	Kancndlak, bojová podoba	121
Červ obří	23	Kancndlak, zvířecí podoba.....	122
Démoni	25	Kanec	125
Diblík.....	31	Kanec obří	127
Dikobraz.....	35	Keř dravý	129
Dikobraz obří	37	Kobra	131
Draci	39	Kočka	133
Drak bílý.....	43	Kočkodan	135
Drak černý.....	45	Koník mořský, obří	137
Drak modrý.....	47	Kostlivec.....	139
Drak rudý.....	49	Krab obří.....	141
Drak zelený.....	51	Kraken.....	143
Dryáda	53	Krokodýl.....	145
Fext.....	57	Krysa.....	147
Gargoya	61	Krysa obří	149
Ghůl.....	63	Krysí hejno	151
Goblin, alchymista	65	Krysodlak, lidská podoba	152
Goblin, bojovník.....	69	Krysodlak, bojová podoba.....	155
Goblin, král.....	71	Krysodlak, zvířecí podoba.....	156
Goblin, lovec	73	Křižák obří	159
Goblin, náčelník	75	Kůň	161
Goblin, obyčejný	77	Lasice	163
Goblini.....	79	Lev	165
Gorila.....	81	Levhart	167
Gorila obří	83	Liška	169
Gryf.....	85	Lykantropové	171
Had mořský, obří.....	87	Mamba černá	173
Harpyje	89	Mantikora	175
Hmyz.....	93	Medúza	177
Hnus plíživý	95	Medvěd	181
Hroch.....	99	Medvědodlak, lidská podoba	182
Hroznýš	101	Medvědodlak, bojová podoba	185
Hroznýš obří.....	103	Medvědodlak, zvířecí podoba	186
Huňáč modrý	105	Mezek	189

Moucha zlodějka.....	191	Skřet, náčelník.....	289
Mravenec obří, dělnice.....	193	Skřet, obyčejný	291
Mravenec obří, královna	195	Skřet, šaman.....	293
Mravenec obří, sameček.....	197	Skřeti	297
Mula	199	Skvrna barevná.....	299
Mumie	201	Slizovec.....	301
Nemrtví	203	Slon	303
Netopýr.....	205	Socha čarodějky, křišťálová	305
Netopýr obří.....	207	Socha lva, železná.....	309
Netvor bahenní	209	Socha strážce, kamenná	311
Neviděný.....	211	Sochy oživlé	313
Nezmar	215	Sokol	315
Nosorožec.....	217	Spektra.....	317
Obr.....	219	Strom oživlý.....	319
Ogloj-chorchoj.....	221	Sukuba	321
Orangutan	223	Šimpanz.....	323
Orangutan obří.....	225	Štír obří	325
Orel.....	227	Tvorové mořští.....	327
Orel obří.....	229	Tygr	329
Osel.....	231	Tygrodlak, lidská podoba	330
Panna mořská.....	233	Tygrodlak, bojová podoba.....	333
Pavián.....	235	Tygrodlak, zvířecí podoba.....	334
Pavouci	237	Upír	337
Pavoučnatka	239	Varan	341
Pán zkázy.....	243	Varan obří.....	343
Pegas.....	247	Vážka obří.....	345
Permoník.....	249	Velblood	347
Pes	253	Vlk.....	349
Pes tříhlavý	255	Vlk lítý.....	351
Ploštice obří.....	257	Vlkodlak, lidská podoba	352
Poletucha.....	259	Vlkodlak, bojová podoba.....	355
Poník.....	261	Vlkodlak, zvířecí podoba.....	356
Přízrak	263	Všežrout odporný	359
Pták hrozivák	267	Vzluha.....	361
Pták Noh.....	269	Wyverna.....	363
Puma.....	271	Zlobr	365
Roháč obří	273	Zmije	367
Rys	275	Zombie	369
Řasnatka	277	Zvířata	371
Sarkon	279	Žralok	375
Sklípkan obří.....	281		
Skot	283		
Skřet, bojovník	285		
Skřet, hrdlořez.....	287		



Anakonda

👣 stopa po mohutném, šestimetrovém hadím těle
要闻 hadí pach
👁️ 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 4, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 10

🛡️ 1 (šupinatá kůže)

🗡️ **Kousnutí:** 4 + k6, 💥 0

🗡️ **Škrcení:** 4 + k6, 💥 3

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

Druh: zvíře (škrtič)

Doporučené úrovně: základní

Prostředí: bažiny, mokřady nebo pomalu tekucí 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 požírat člověka, preferuje ale menší kořist.

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



Anakonda obří

👣 stopa po mohutném, dvanáctimetrovém hadím těle

🔥 hadí pach

👁 není vidět *infraviděním*

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

Rychlosť: na zemi 3, ve vodě 6

Síla: 12

Velikosť: 12 (1 tuna)

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

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, ❤ 20

🛡 1 (šupinatá kůže)

🗡 **Kousnutí:** 5 + k6, 💥 2

🗡 **Škrcení:** 5 + k6, 💥 5

Díky své velikosti zvládne současně škrtit tři postavy najednou.

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

Druh: zvíře (škrtič)

Doporučené úrovně: pokročilé

Prostředí: bažiny, mokřady nebo pomalu tekloucí 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 vitaným zpestřením jídelníčku.

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

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



Bargetst

🐾 stopy psa velkého jako medvěd
要闻 sirný zápach

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

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 4, ❤️ 13

🛡️ 1 (tuhá kůže)

🗡️ Zuby a drápy: 4 + k6, 🌟 2

🎯 Děsivé vytí: 4 + k6 proti Duši

Dosah: slyšitelnost

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

➕ Léčení: Když bargetst sežere čerstvé vnitřnosti, vyléčí se mu všechna zranění.

Doporučené úrovně: pokročilé

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

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

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

Druh: vyšší démon

Prostředí: kdekoli, kam ho někdo přivolal

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

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

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

Příklady použití ve hře:

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



Bazilišek

⌚ stopy osmimetrového ještěra (kolem bývají zchřadlé rostliny)

🚬 dráždivý zápach žíraviny, ještěří pach

👁 není vidět *infraviděním*

Vzhled: zelený, osmimetrový ještěr s kostěným hřebenem na zádech

Rychlosť: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 13

Velikost: 13 (2 tuny)

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

Fyzika 5, Finesa 6, Duše 7, ❤ 25

🛡 1 (šupinatá kůže)

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

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

Rozsah: 1 tvor, kterému vidí do očí

Dosah: střední vzdálenost

Trvání účinků: několik minut

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

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

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

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

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před baziliškem

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

✖ Zuby a drápy: 5 + k6, ⚡ 4, 6 dávek jedu

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

Latence: 1 minuta

Trvání účinků: několik minut

☠ 8 + k6 proti **Fyzice**

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

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

Doporučené úrovně: mistrovské

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

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

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

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

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

Příklady použití ve hře:

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

Suroviny:

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



Bizon

👣 stopy velkého sudokopytníka
要闻 pach bizona

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

Rychlosť: na zemi 12, ve vodě 1

Síla: 12

Velikost: 12 (1 tuna)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, ❤ 20

🛡 0

⚔ Rohy: 5 + k6, ⚡ 4

⚔ Kopyta: 5 + k6, ⚡ 3

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

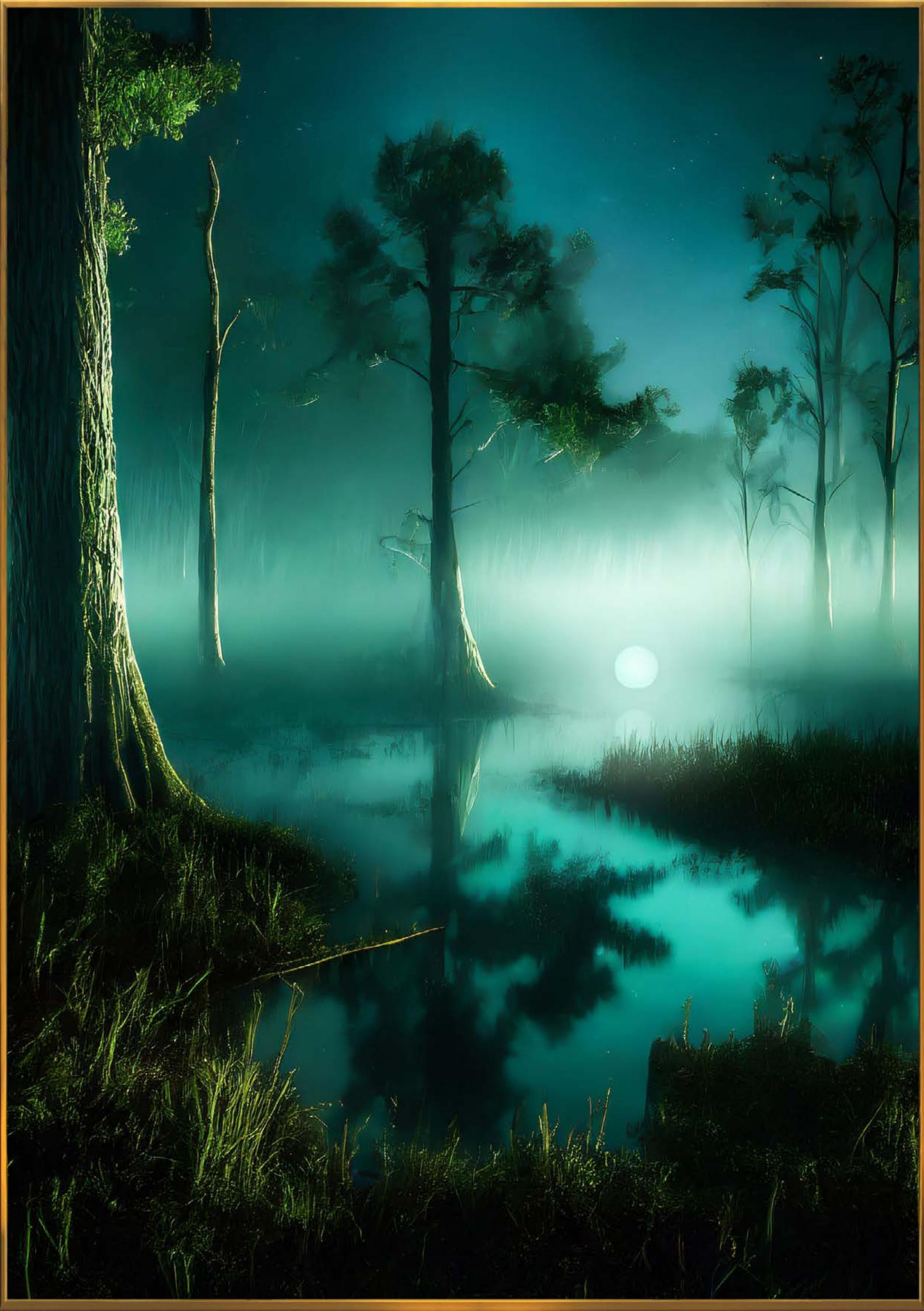
Druh: zvíře (tur)

Doporučené úrovně: pokročilé

Prostředí: savany, lesostepi, polopouště

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

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



Bludička

◆ nezanechává stopy
◆ zá�ach bahenního plynu
◆ není vidět *infraviděním*

Vzhled: vznášející se koule pulsující tlumeným světlem

Rychlosť: ve vzduchu 1

Síla: 0

Velikosť: 0 (100 g)

Smysly: skvělý čich, *infravidění*

Fyzička 0, Finesa 3, Duše 7, ❤ 1

🛡 0

Vábení: Když se bludička rozzáří, první živý tvor, který na ni pohlédne, upadne do transu a bude ji náměsíčně následovat. Probere se obvykle po pásmu 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.*

Boj: Bludička sama nedokáže nikoho zranit.

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

Doporučené úrovně: 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 – obyčejně do bažiny nebo třeba ke chrtánu *bahenního netvora*, *dravého keře* nebo jiné nestvůry. Loví každá zvlášť, na hostinu se ale slétají.

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 z bludičky (prodej 7 zl) obsahuje 7 💧. Vyrábí se z něj lektvar hypnózy.



Brouk ohnivec

👣 stopy půlmetrového brouka

🔥 pach velkého brouka

Vzhled: půlmetrový hnědý brouk s párem žhnoucích skvrn za hlavou

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 2, Finesa 2, Duše 0, ❤️ 4

🛡 shora 2 (krovky), zespodu 0

🗡 **Kusadla:** 2 + k6, 🌟 -1

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

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

Druh: hmyz

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.

Příklady použití ve hře:

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

Suroviny:

- **Žhnoucí žláza z brouka ohnivce** (prodej 1 zl) obsahuje 1 💧. Týden vydrží svítit slabým, rudooranžovým svitem (v kontaktní vzdálenosti je šero). Vyrábí se z ní **žhnoucí lampa**, která svítí věčně (viz **Očarování žhnoucí žlázy** na straně 265 v **Pravidlech**). Brouk má dvě žhnoucí žlázy.
- **Každé vejce brouka ohnivce** (prodej 1 zl) obsahuje 1 💧. Ve snůšce bývá 1–6 vajec.



Červ obří

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

🔥 nepříjemný, dráždivý zápach

👁 není vidět *infraviděním*

Vzhled: několik metrů dlouhý bílý červ

Rychlosť: na zemi 2

Síla: 10

Velikosť: 10 (250 kg)

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), skvělý čich

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 13

🛡 0

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

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

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálosti kolem červa

Trvání: dokud někdo zatuhlý sliz nerozluče

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

🗡 **Kusadla:** 4 + k6, ⚡ 2

Příklady použití ve hře:

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

Druh: červ

Prostředí: vlhké díry, šachty nebo studny

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

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

Suroviny:

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

Kořist: V doupečti 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 pamatuji, jako kdyby to byly jejich předchozí životy.

Pečet'

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

Pravé jméno

Při vymýtání a přivolávání vyššího démona je třeba vyslovit jméno, kterým byl poprvé přivolán. Jelikož znalost jeho pravého jména dává smrtelníkům moc vyhnat ho zpět do nebytí, démon se obvykle snaží zničit všechny jeho výskyty a zabít každého, kdo ho zná. I když se mu to ale podaří, není zcela v bezpečí, protože jeho pravé jméno je možno zjistit například kouzlem *vize minulosti* nebo *přivolání ducha zemřelého* (viz kapitola **Vzácná kouzla** na straně 263 v **Pravidlech**).

Krvavé oběti

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

Přivolávání démonů

Démoni se přivolávají sesláním příslušného rituálního kouzla (viz kapitola **Vzácná kouzla** na straně 263 v **Pravidlech**). Před započetím rituálu je třeba nakreslit rituální pentagram, vepsat do něj démonovu pečeť a kolem pentagramu nakreslit ochranný kruh, který démonovi zabrání posednout něco mimo něj. Zabere to několik desítek minut.

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

Smlouva s démonem

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

Při uzavírání smlouvy je démon v nevhodné 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.

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

Přivolání démona do připraveného těla

Vyšší démon je možné přivolat do mrtvého nebo umělého těla, které pro ně musí přivolávač připravit. Tělo pro *pána zkázy* se například vyrábí sešitím několika kusů hovězího 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 neléčí přirozenou cestou, může si je ale vyléčit pozřením čerstvých vnitřností.

Posednutí démonem

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

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

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

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

Hraní posednuté postavy

Když démon posedne hráčskou postavu, je to skvělá příležitost k zajímavému hraní rolí. Vem si jejího hráče stranou a vysvětli mu, co se stalo, o jakého démona se jedná a k čemu ho bude ponoukat. Změna by měla být postupná. Postava posedlá *démonem alkoholu* by se například ze začátku měla jen zajímat o alkohol víc, než u ní bylo běžné, a postupně jeho konzumaci stupňovat, až nakonec bude prakticky pořád v lihu.

Poznámka pro pána jeskyně:

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

Smrt posednuté osoby

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

Zakletí démona do předmětu

Zakletím démona do předmětu vznikne prokletý kouzelný předmět, který na svého majitele působí stejně, jako kdyby byl démonem poselký. Zbroj, do které je zakletý *bargest*, tedy například zvyšuje sílu, rychlosť a výdrž, současně ale způsobí, že jejímu majiteli budou ve tmě rudě žhnout oči, bude jednat impulzivně a přehnaně agresivně a začne uznávat jen právo silnějšího.

Stejně jako ostatní kouzelné předměty i předmět posednutý démonem na dotek brní

a prozradí, co dělá – démoni ovšem obyčejně sdělují jen své schopnosti a nepříjemné vedlejší efekty si nechávají pro sebe. Předmět, do kterého je zakletý *bargest*, tedy například řekne jen to, že zvyšuje sílu, rychlosť a výdrž. Zlatým prsten, ve kterém je *démon hrabivosti*, neprozradí nic, protože tento démon nic pozitivního nedělá.

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

Zbavení se předmětu s démonem

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

Zničení předmětu s démonem

Předmět obsahující nižšího démona je obyčejně možné normálně zničit, například spálit, rozbít, roztavit v kovářské výhni, hodit do sopky a podobně. Vyšší démoni tomu ale dokáží bránit, takže předmět není možné poškodit ani zničit, dokud z něj démon není vyhnán vymítacím rituálem. Jak při ničení předmětu tak při vymítání je vhodné předem nakreslit ochranný kruh, protože uvolněný démon může posednout někoho poblíž nebo vstoupit do jiného předmětu. K nakreslení ochranného kruhu je potřeba dovednost *vymýtání démonů* nebo svitek použitý k přivolání démona a schopnost ho přečíst. Dokud není předmět zničen, démon ho sám nemůže opustit.

Přivolání přivolávaného démona

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

Vymítání démonů

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

Dovednost vymítání démonů

Pomůcky: rituální potřeby

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

Nižší démoni

Nižší démoni nedokáží oživit vlastní tělo, mohou pouze ovlivňovat toho, koho posednou, případně toho, kdo vlastní předmět, 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 konkrenta.
- Schyluje se k občanské válce, protože velitele královských vojsk posedl démon touhy po moci.
- V dýce vykládané drahokamy uložené v hrobce dávného krále je zakletý démon touhy po zlatě.

Vyšší démoni

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

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



Diblík

↳ stopy zhruba metrového dvounohého tvora s drápy na nohách
↳ slabý sirný zápach

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

Rychlosť: na zemi 6

Síla: 5

Velikosť: 5 (8 kg)

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

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, ❤ 5

🛡 0

🗡 Drápy: 4 + k6, ⚡ -1

🏹 Ohnivá střela: 3 + k6 proti Finesi, ⚡ 6kz ohněm

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Kouzla: ohnivá střela *Eš týl*, sugesce *Hašák*, návrat *Hašavah*.

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

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

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

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

Druh: vyšší démon

Doporučené úrovně: základní

Prostředí: kdekoliv, kam ho někdo přivolal

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

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

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

Příklady použití ve hře:

- Čaroděj si přivolal diblíka, aby pro něj kradl nemluvnata 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 opuslit 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
🔥 dikobrazí pach

Vzhled: dikobraz

Rychlosť: na zemi 2, ve vodě 1

Síla: 6

Velikosť: 6 (15 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 5

🛡 0

🗡 **Zuby:** 3 + k6, 🌟 -2

🗡 **Ostny:** 3 + k6, 🌟 -1

Druh: **zvíře** (hlodavec)

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 nezajene, 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

Velikosť: 9 (125 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ❤ 10

🛡 0

🗡 Zubý: 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 (hlodavec)

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

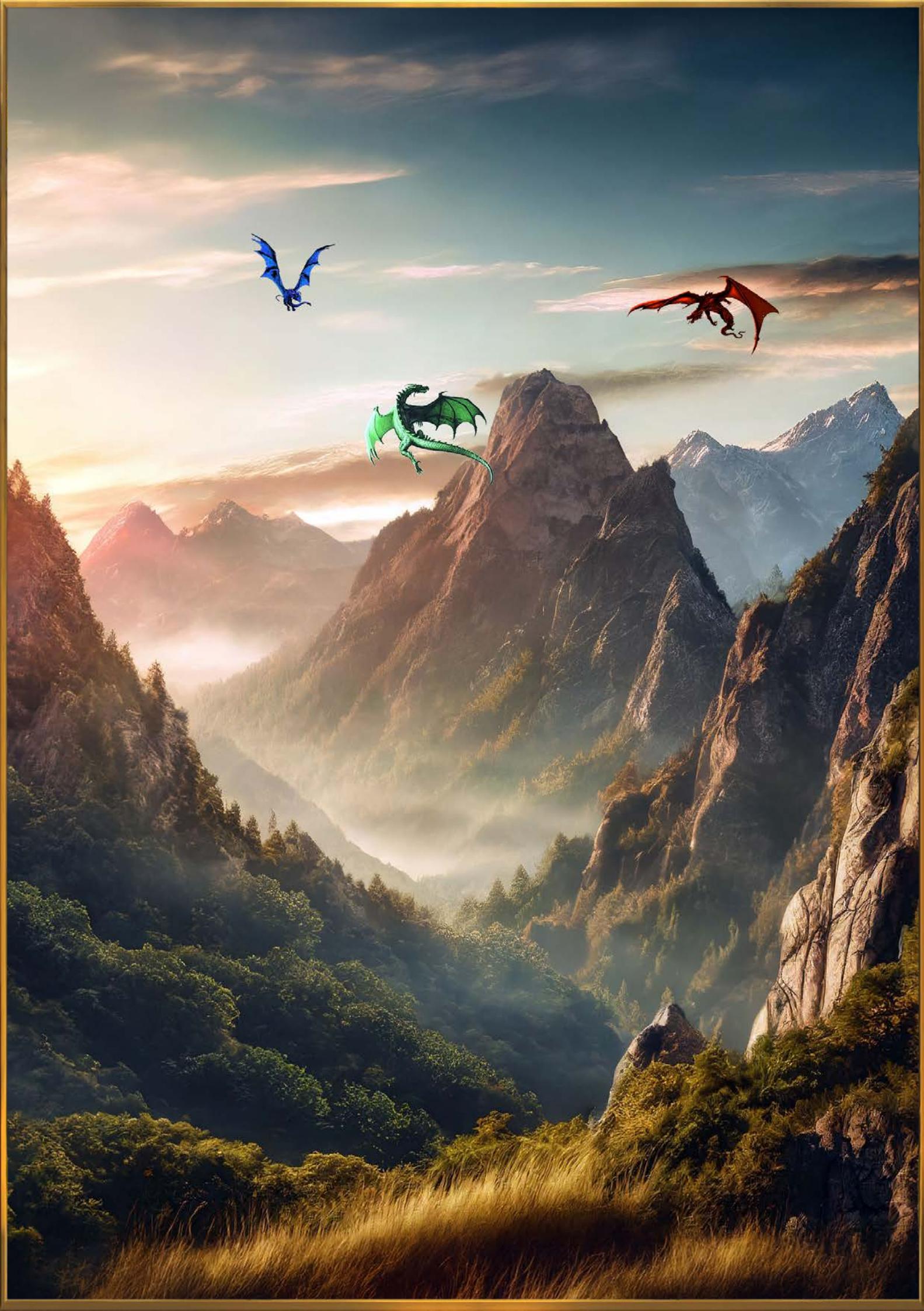
Prostředí: pouště, pláně, hory, deštné pralesy, lesy

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 nezajene, otočí se k němu zády a pokusí se ho jimi bodnout.

Suroviny:

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



Draci

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

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

- Mladí draci 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, včetně toho, že cíl má neodbytný pocit cizí přítomnosti (viz *telepatie* na straně 55 v **Pravidlech**). Pro navázání spojení ale drak nemusí cíl vidět, stačí když ho slyší nebo cítí.

Dračí řeč: 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 no-

vou dovednost. Mohou jí pak normálně mluvit, nemusí umět telepatii.

Příklady použití ve hře:

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

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

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

Suroviny:

- *Dračí srdce* (prodej 101 zl) obsahuje 101 💧. Vyrábí se z něj *elixír mládí*.
- Každé *dračí vejce* (prodej 23 zl) obsahuje 23 💧. Ve snůšce bývají 1–2 vejce.
- Z *dračí krve* (prodej 1 st za flakón) se vyrábí *dračí inkoust*, který prozradí nedodržení každé jím sepsané smlouvy nebo přísahy, a *kouzelný inkoust*, kterým se zapisují kouzla a alchymistické recepty.

- Z *dračích šupin* (prodej 100 zl) se vyrábí *dračí zbroj* (viz **Očarování dračí zbroje** na straně 264 v **Pravidlech**).



Drak bílý

👣 dračí stopy

🔥 dračí pach

👁️ Není vidět *infraviděním*

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

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 6, Finesa 5, Duše 7, ❤️ 40

🛡️ 3 (dračí šupiny)

Imunita proti **mrazu**.

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

🌬️ **Dech:** 5 + k6 proti **Finese**, 💥 10kz **mrazem**

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.

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

✚ **Léčení:** Po několika hodinách spánku se mu vylečí všechny životy a vážná zranění každé po tolika dnech, za kolik životů bylo

Druh: drak

Doporučené úrovně: mistrovské

Prostředí: zasněžené hory, ledové pláně

Chování: viz **Draci**

Boj: Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejraději bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnesе, 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 schovají, nebo kdykoliv má čas se zhloboka nadech-

nout, použije svůj dech. Bílý drak vydechuje bílou, mrazivou mlhu.

Drak není zbabělý, ale má pud sebezáchovy. Když v boji ztratí více než polovinu životů, odletí do bezpečí.

Suroviny: viz **Draci**



Drak černý

👣 dračí stopy

🔥 dračí pach

👁️ Není vidět *infraviděním*

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

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 6, Finesa 5, Duše 7, ❤️ 40

🛡️ 3 (dračí šupiny)

Imunita proti **žíravině**.

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

✖️ **Dech:** 5 + k6 proti **Finese**, 💥 9kz **žíravěnou**

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

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

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

✚ **Léčení:** Po několika hodinách spánku se mu vylečí všechny životy a vážná zranění každé po tolka dnech, za kolik životů bylo způsobeno.

Druh: drak

Doporučené úrovně: mistrovské

Prostředí: bažiny, močály

Chování: viz **Draci**

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

nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadechnout, použije svůj dech. Černý drak vydechuje černý, žíravý dým.

Drak není zbabělý, ale má pud sebezáchovy. Když v boji ztratí více než polovinu životů, odletí do bezpečí.

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



Drak modrý

👣 dračí stopy

🔥 dračí pach

👁️ Není vidět *infraviděním*

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

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 6, Finesa 5, Duše 7, ❤️ 40

🛡️ 3 (dračí šupiny)

Imunita proti **bleskům**.

Ｚ Zuby, drápy nebo ocas: 6 + k6, ⚡ 5

▢ Dech: 5 + k6 proti **Finese**, ⚡ 10kz **bleskem**

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

Případný druhý úspěch způsobí na několik minut způsobit oslepení a ohlušení (-1) nebo křeče (-1).

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

✚ **Léčení:** Po několika hodinách spánku se mu vyléčí všechny životy a 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: Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejraději bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnesе, 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 schovají, nebo kdykoliv má čas se zhloboka nadechnout, použije svůj dech. Modrý drak vyde-

chuje namodralou mlhu, ve které přeskakují drobné výboje.

Drak není zbabělý, ale má pud sebezáchovy. Když v boji ztratí více než polovinu životů, odletí do bezpečí.

Suroviny: viz **Draci**



Drak rudý

👣 dračí stopy

要闻 dračí pach

👁️ Není vidět *infraviděním*

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 6, Finesa 5, Duše 7, ❤️ 40

🛡️ 3 (dračí šupiny)

Imunita proti **ohni**.

Ｚuby, drápy nebo ocas: 6 + k6, ⚡ 5

▢ **Dech:** 5 + k6 proti **Finese**, ⚡ 10kz **ohněm**

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.

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

⊕ **Léčení:** Po několika hodinách spánku se mu vylečí všechny životy a vážná zranění každé po tolika dnech, za kolik životů bylo způsobeno.

Druh: drak

Doporučené úrovně: mistrovské

Prostředí: kráter sopky, lávové pole, rozpálená poušť

Chování: viz **Draci**

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

nout, použije svůj dech. Rudý drak vyděchuje plameny.

Drak není zbabělý, ale má pud sebezáchovy. Když v boji ztratí více než polovinu životů, odletí do bezpečí.

Suroviny: viz **Draci**



Drak zelený

👣 dračí stopy

🔥 dračí pach

👁 není vidět *infraviděním*

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

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 6, Finesa 5, Duše 7, ❤ 40

🛡 3 (dračí šupiny)

Imunita proti jedům.

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

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

Aplikace: skrz celý povrch těla

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

Latence: 2 kola

☠ 7 + k6 proti **Fyzičce**

• ⚡ 5 **jedem**

•• vážné zranění: krutá bolest (-1)

••• vážné zranění: slabost (-1)

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

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

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

Druh: drak

Doporučené úrovně: mistrovské

Prostředí: hluboké lesy

Chování: viz **Draci**

Boj: Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejraději bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnesete, 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 odhadovat 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 schovají, nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadechnout, použije svůj dech. Zelený drak vyděchuje jedovatý plyn.

Drak není zbabělý, ale má pud sebezáchovy. Když v boji ztratí více než polovinu životů, odletí do bezpečí.

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



Dryáda

⌚ stopy štíhlého, bosého humanoida
要闻 pach mechu a kůry

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

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

Zranění za sílu: +0

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 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

Maskování: Když je dryáda v lese a nehýbe se, 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.

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

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

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

Jazyky: obecná řeč, elfština

Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: husté lesy, hvozd

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

předměty a odmítají tedy používat železné zbraně a šípy s kovovými hroty. Z pochopitelných důvodů také v lese nesnesou oheň.

Boj: Dryády obvykle bojují dlouhými luky nebo kostěnými dýkami. Jejich hroty a čepely 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 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.

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



Fext

👣 stopy humanoidního tvora
要闻 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)

Velikosť: 8 (60 kg)

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

Zranění za sílu: +0

Fyzička 6, Finesa 4, Duše 5, ❤ 12

🛡 podle oblečené zbroje

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

Imunita proti strachu a bolesti.

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

Druh: vyšší nemrtvý

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: libovolné

Chování: Fexti se obvykle vydávají za živé lidi, oblékají se jako oni a svou šedou pleť 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.

🗡 Dvě sekery: 6 + k6, ⚡ 3

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

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 cíl

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

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

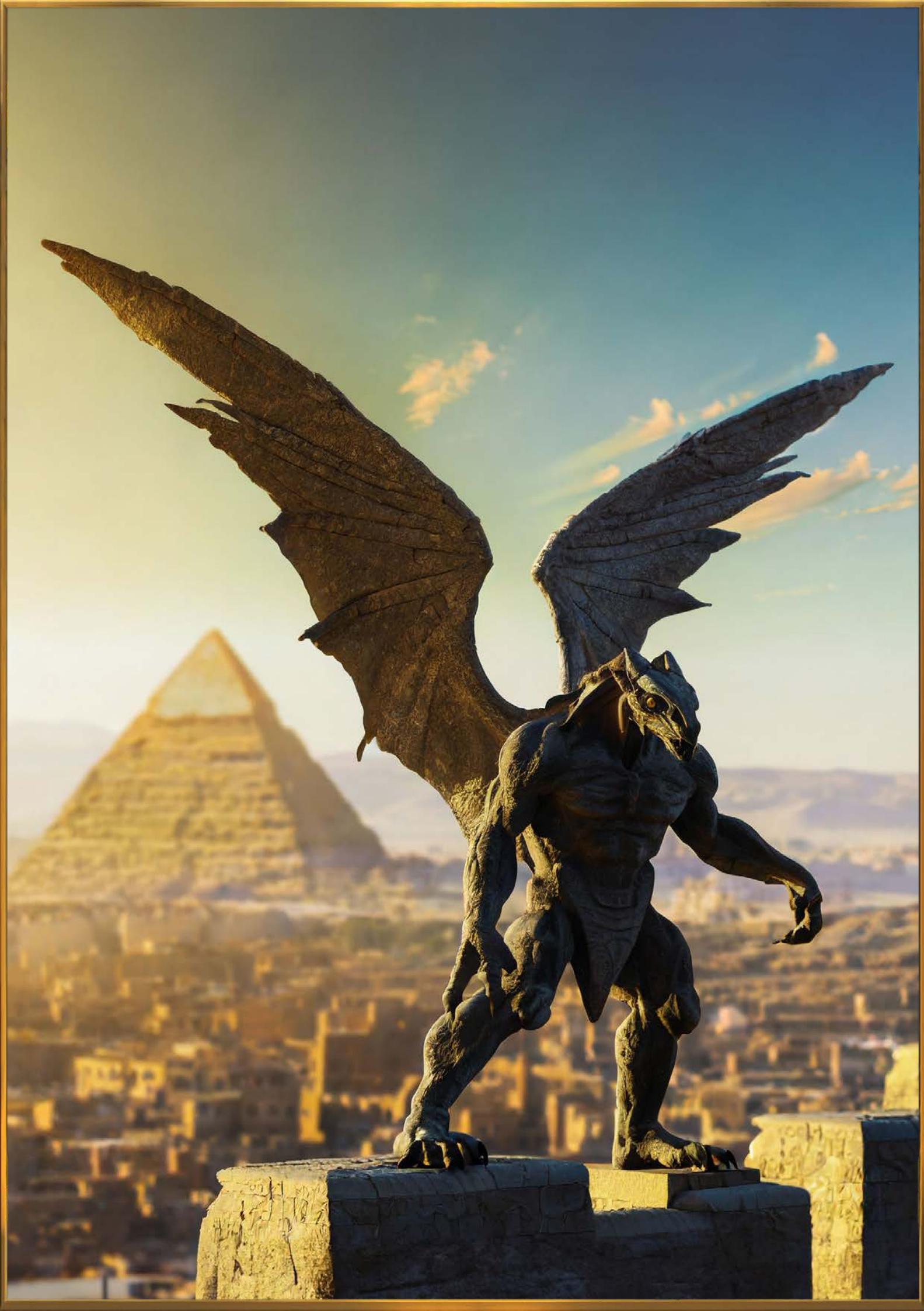
Ostatní schopnosti a dovednosti: jako za života

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

Příklady použití ve hře:

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

Suroviny: Mrtvé srdce sexta (prodej 23 zl)
obsahuje 23 . Vyrábí se z něj *lektvar ne-zranitelnosti*.



Gargoyla

👣 stopy čtyřnohého tvora s dlouhými ostrými drápy velkého jako pes



👁️ není vidět *infraviděním*

Vzhled: socha čtyřnohé, okřídlené nestvůry velké jako pes

Rychlosť: na zemi 8, ve vzduchu 10

Síla: 7

Velikosť: 7 (30 kg)

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

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, ❤️ 9

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

Zranitelnost: v kamenné podobě **drcením** a kamenickými nástroji

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

☒ **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, ⚡ 0

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

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

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

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

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: města, chrámy, hrobky, podzemní labirynty

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

v podzemí nebo kdekoliv jinde, kde bývají sochy. Nemají rády sluneční světlo – když už na něm musí být, přeckají ho obyčejně v podobě sochy.

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 gargoily* (prodej 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: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, dobrý čich a sluch a vidí i v na prosté tmě, ale nemá chuť

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, ❤️ 12

🛡️ podle oblečené zbroje

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

🗡️ **Zuby nebo pařaty:** 4 + k6, 🌟 1

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 přestane být schopen měnit výraz obličeje. Po jednom dni zchladne, takže přestane být vidět pomocí *infravidění*, a jeho kůže se začne stahovat a scvrkávat. Po několika dnech hladovění, vypadá jako scvrklá, vyschlá mrtvola.

Ostatní schopnosti a dovednosti: jako za života

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

Druh: vyšší nemrtvý

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

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

Chování: Ghoul nemůže vzniknout samovolně, je k tomu potřeba krvavý rituál, při kterém je zbaven života a výměnou za život pěti inteligentních tvorů přeměněn v nemrtvého. Mocní nekromanti takto obvykle odměňují své věrné stráže nebo sluhy, aby jim mohli sloužit navždy. 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.

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

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



Goblin, alchymista

👣 stopy humanoida velkého jako hobit
🔥 gobliní pach

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

Rychlosť: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 7 (+0 ke zranění)

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

Smysly: jako člověk a *vidění v šeru*

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, ❤️ 6



🗡️ **Zuby a drápy, nůž:** 4 + k6, ⚡ 0

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

Dostřel: krátký (při použití praku střední)

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Trvání účinku: zbytek kola a počet kol rovný počtu úspěchů

🧪 **Lektvar ohnivého dechu:** 4 + k6, ⚡ 4 kz **ohněm**

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před tebou

🧪 **Ohnivá hlína:** 4 + k6, ⚡ 2 kz **ohněm**

Dostřel: krátký

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

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

Dostřel: krátký (při použití praku střední)

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Trvání účinku: zbytek kola a počet kol rovný počtu úspěchů

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

Dostřel: krátký (při použití praku střední)

Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

Trvání účinku: zbytek kola a počet kol rovný počtu úspěchů

🧪 **Bomba:** 6 + k6, ⚡ 5 kz **drcením**

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

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

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

Dostřel: střední

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

🧪 **Kýchací prášek:** Způsobuje několik minut slzení a záхватů kýchání.

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

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

➕ **Léčení:** jako člověk.

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

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

Boj: Gobliní alchymista u sebe mává 2–5 z následujících předmětů: *cibulový extrakt*, *dýmovnice*, *lektvar ohnivého dechu*, *léčivý lektvar*, *ohnivá hlína*, *oslepující kulička*, *petarda*, které pak používá v boji. *Petardy*, *oslepující kuličky* a ampule s *cibulovým extraktem* může střílet z praku až na střední vzdálenost. Může mít také *bombu*, tu ale obvykle vyrábí jen pro speciální příležitosti. Používá ji nejčastěji jako past, když je ale situace beznadějná, zapálí doutnák, vezme ji do náruče a odpálí sebe i útočníky.

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

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



Goblin, bojovník

👣 stopy humanoida velkého jako hobit
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)

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

Smysly: jako člověk a *vidění v šeru*

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 1, ❤️ 6

🛡️ 2 (lehká zbroj a štít)

⚔️ **Zuby a drápy, nůž:** 4 + k6, ⚡ 0

🗡️ **Oštěp:** 4 + k6, ⚡ 1

Dostřel: střední

⚔️ **Krátký meč a štít:** 4 + k6, ⚡ 1

Dovednosti: *plavání a potápění, skřetí jazyky*

➕ **Léčení:** jako člověk.

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

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

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

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



Goblin, král

👣 stopy humanoida velkého jako zlobr
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 5, Finesa 2, Duše 3, ❤️ 16

🛡️ podle oblečené zbroje

⚔️ **Zuby a drápy, nůž:** 5 + k6, ⚡ 1

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

Dovednosti: plavání a potápění, skřetí jazyky

✚ **Léčení:** jako člověk.

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

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

Kořist: Šperky v celkové hodnotě 250 zl.

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



Goblin, lovec

👣 stopy humanoida velkého jako hobit
要闻 gobliní pach

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

Rychlosť: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 7 (+0 ke zranění)

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

Smysly: jako člověk a vidění v šeru

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, ❤ 6

🛡 1 (lehká zbroj)

🗡️ **Tesák:** 3 + k6, ⚡ 1

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

Příznaky: otrávený vnímá pestrou směsi tvarů, barev a vůně, mírná euporie

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

☠ 5 + k6 proti **Fyzičce**

- halucinace (-1)

- lapání po dechu a křeče (-1)

- ⚡ 3 jedem

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

✚ **Léčení:** jako člověk.

Doporučené úrovně: libovolné

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

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- 3 dávky hojivé masti (po vydatném spánku vyléčí 1 život)
- dřevěná flétna
- džbánek medu
- provrtaná mince na šňůrce
- stříbrný kruh v uchu (prodej 5 st)
- talisman
- troud a křesadlo
- vábnička
- 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*

Zranění za sílu: +0

Fyzička 4, Finesa 5, Duše 2, ❤️ 8

🛡️ 2 (těžká zbroj)

⚔️ **Zuby a drápy, nůž:** 4 + k6, ⚡ 0

🗡️ **Oštěp:** 5 + k6, ⚡ 1

Dostřel: krátký

⚔️ **Dvě sekery:** 4 + k6, ⚡ 3

Dovednosti: *plavání a potápění, skřetí jazyky*

➕ **Léčení:** jako člověk.

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

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

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

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



Goblin, obyčejný

👣 stopy humanoida velkého jako hobit
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)

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

Smysly: jako člověk a vidění v šeru

Fyzička 1, Finesa 2, Duše 1, ❤️ 6

🛡️ 0

⚔️ Zubý a drápy, nůž: 2 + k6, ⚡ 0

⚔️ Vidle nebo motyka: 2 + k6, ⚡ 1 🍀 1

🛡️ Prak: 2 + k6, ⚡ 1

Dostřel: střední

Dovednosti: plavání a potápění, skřetí jazyky

✚ Léčení: jako člověk.

Doporučené úrovně: libovolné

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

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

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

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

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

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

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

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

nikoho to nepohorší a naopak budou za hrádny. Přestože jsou goblini obvykle nepřátelští, dá se s nimi mluvit a obchodovat.

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

Mužská jména: Čagruš, Gháš, Grišnág, Hašág, Hušrúg, Hušnág, Mašgul, Šagrul, Šarkuf, Šiveš

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

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

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



Gorila

👣 stopy gorily (při chůzi se opírá o pěsti)

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 4, Finesa 2, Duše 0, ❤ 10

🛡 0

⚔ Zápas, zuby: 4 + k6, ⚡ 1

Druh: **zvíře** (lidoop)

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 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 třímetrové gorily (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 5, Finesa 2, Duše 0, ❤️ 20

🛡️ 1 (tuhá kůže)

🗡️ **Zápas, zuby:** 5 + k6, 💥 3

Druh: zvíře (lidoop)

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: džungle, subtropické lesy, zalesněné hory

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

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

Suroviny: Růstová žláza obří gorily (prodej 13 zł) obsahuje 13 💧.



Gryf

👣 stopy zadních tlap lva a pařátů obřího dravého ptáka
🔥 pach orla promíchaný s pachem lva
Vzhled: lev s orlím hlavou, pařaty 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 4, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 13
🛡️ 0
⚔️ **Zobák nebo drápy:** 4 + k6, 🌟 3

Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: hory, louky, pole, polopouště

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

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

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

Suroviny:

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



Had mořský, obří

👣 stopa po mohutném, pětadvacetimetrovém hadím těle

🔥 hadí pach

👁 není vidět *infraviděním*

Vzhled: pětadvacetimetrový had se silným tělem a zploštělým ocasem

Rychlosť: ve vodě 10

Síla: 15

Velikost: 15 (8 tun)

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

Fyzička 6, Finesa 2, Duše 0, ❤ 40

🛡 2 (silná šupinatá kůže)

⚔ **Zuby:** 6 + k6, ⚡ 4

⚔ **Škrcení:** 6 + k6, ⚡ 7

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

Druh: mořský tvor

Doporučené úrovně: mistrovské

Prostředí: moře

Chování: Obří mořský had dýchá vzduch, musí se tedy občas vynořit. Pod vodou vydří zhruba hodinu. Je tak velký, že dokáže obtočit lodě 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 životu, stáhne se zpět do hlubin.

Příklady použití ve hře:

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

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

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



Harpyje

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

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

Rychlosť: na zemi 1, ve vzduchu 16

Síla: 7

Velikosť: 7 (30 kg)

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 3, ❤ 6

🛡 0

⚔ Spáry: 3 + k6, ✨ 0

📘 Duševní úder *Nefeš nagaf*: 3 + k6 proti **Duší**

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

Dosah: střední

Rozsah: 1 tvor

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

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

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

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

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

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

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

Dosah: krátký

Rozsah: 1 tvor

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

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

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

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

Boj: Harpyje obvykle bojuje ve vzduchu, na zemi je neohrabana (-1). Jelikož nemá zobák

ani ruce, útočí výhradně svými spáry. Může také seslat kouzlo *duševní úder*. Ve spárech unese tolik, kolik sama váží, dokáže tedy odnést hobita nebo kudůka.

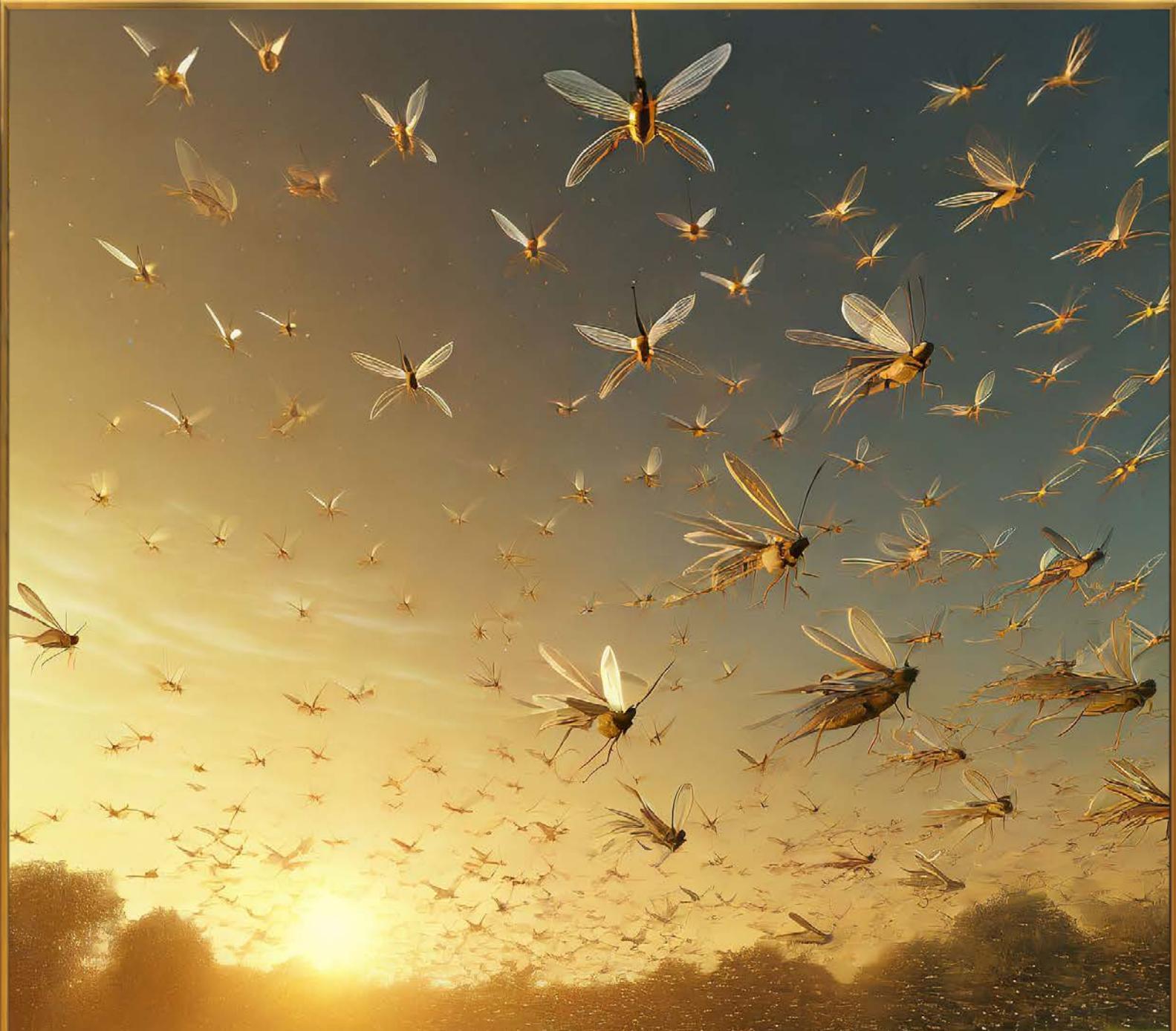
Příklady použití ve hře:

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

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

Suroviny:

- *Nadledviny harpyje* (prodej 3 zl) obsahuje 3 💧.
- Každé *harpyjí vejce* (prodej 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, mravec obří, ploštice obří, roháč obří, vážka obří*

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



Hnus plíživý

↳ vyleptaná stopa po obří amébě
☞ dráždivý zápach

Vzhled: obří, namodralá améba

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

Celý hnus

Fyzička 6, Finesa 1, Duše 0, ❤ 16

Rozdvojený

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 0, ❤ 8

Rozčtvrcený

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ❤ 4

Rozosmený

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 0, ❤ 2



Odlenosť (poloviční zranenie) proti **bodu** a **žíravině**.

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

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

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

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

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

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

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: jeskyně, podzemní labyrinty a jejich blízké okolí

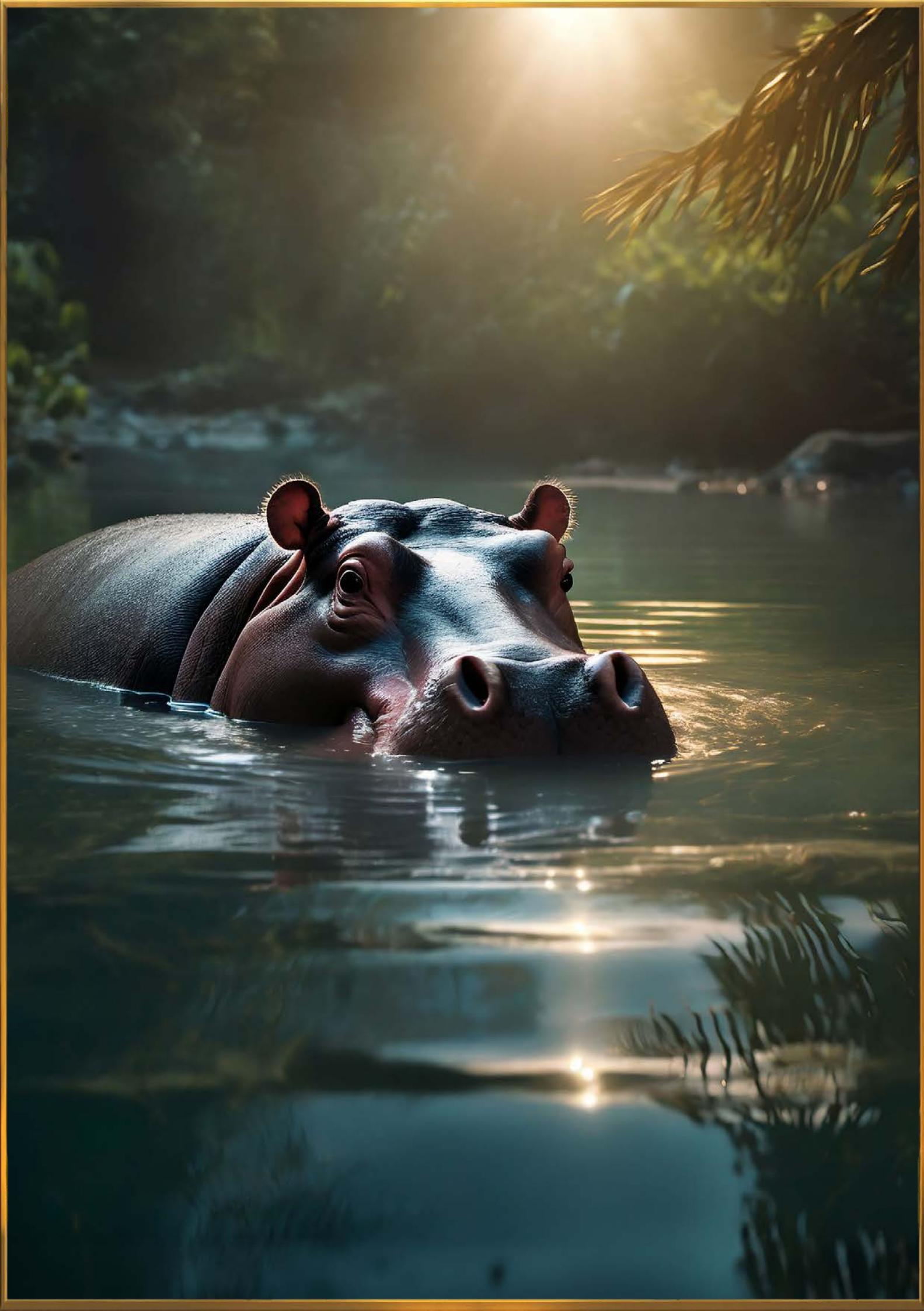
Chování: Hnus plíživý nemá zrak ani čich, povrchem těla ale vnímá zvuky, vibrace a teplo. Živí se libovolnou rostlinou nebo živočišnou hmotou. Loví většinou rozdelený na osm částí. Když jedna narazí na potravu,

brzy se objeví ostatní a postupně se spojí do velkého hnusu.

Boj: Hnus plíživý leptá dotykem. Snaží se tedy na postavy navalit, obalit je a co 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 , prodej 2 zl).
- *Sliz z plíživého hnusu* je velmi silná žíravina (zranění 9kz **žíravinou**), leptá rostlinnou a živočišnou hmotu.



Hroch

↳ hroší stopy

♛ 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 5, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 25

🛡 2 (tlustá kůže)

✖ Tlama: 5 + k6, ⚡ 4

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

Druh: zvíře (tlustokožec)

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: řeky, jezera, mangrovníkové báziny

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 vyčází na pastvu, vzdalují se při tom až několik kilometrů od vody. Přestože hroši tráví většinu života ve vodě, neumí plavat, místo toho chodí po dně. Dokáží ale zadržet dech téměř na půl hodiny, takže zvládnou přejít i hlubokou vodu.

Hroši patří mezi jedny z nejnebezpečnějších zvířat. Většinu dne totiž prospí a nesnáší, když je někdo vyruší. To se může postavám stát celkem snadno, protože ve vodě a bahně jsou hroši téměř neviditelní a před útokem nijak nevarují, rovnou se vrhají na cíl. Dokáží snadno 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
👁️ 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 3, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 8

🛡️ 0

⚔️ **Kousnutí:** 3 + k6, 💥 0

⚔️ **Škrcení:** 3 + k6, 💥 3

Druh: zvíře (škrťatice)

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



Hroznýš obří

◆ stopa po mohutném, osmimetrovém hadím těle
◆ hadí pach
◆ není vidět *infraviděním*

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

Rychlosť: na zemi 2, ve vodě 4

Síla: 11

Velikosť: 11 (500 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 16

🛡️ 1 (tuhá kůže)

☒ **Kousnutí:** 4 + k6, ⚡ 2

☒ **Škrcení:** 4 + k6, ⚡ 5

Druh: zvíře (škrťič)

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: deštný prales, polopouště, nejčastěji kolem velkých řek

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

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

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



Huňáč modrý

🐾 kočičí stopy

❝ kočičí pach

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

Rychlosť: na zemi 12, ve vodě 1

Síla: 4

Velikost: 4 (4 kg)

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

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 3, ❤ 3

🛡 0

⚔ Zuby nebo drápy: 2 + k6, ⚡ -2

💡 Modrý blesk: 3 + k6, ⚡ 7kz bleskem

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Příprava: jedno kolo naježení

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

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 skrýši (na půdě čarodějčiny chýše, v dutině stromu, ve vývratu, v puklině ve skále, v jezevčí noře a podobně), za teplých dnů se ale rád vyhřívá na slunci. Na lov vyráží za soumraku, kdy může využít svého výborného vidění v šeru. Loví jako obyčejná kočka, blesky používá jen na obranu.

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

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

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

Suroviny:

- *Játra huňáče modrého* (prodej 3 zl) obsahují 3 💧
- Srst huňáče (prodej 1 st za hrst) se používá na výrobu kouzelných *elektrických rukavic* (viz *očarování rukavic* na straně 264 v **Pravidlech**).



Huňáč zelený

🐾 kočičí stopy

❝ 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 2, Finesa 3, Duše 4, ❤ 3

🛡 0

⚔ Zuby nebo drápy: 2 + k6, ⚡ -2

⚡ Zelený blesk: 4 + k6, ⚡ 5kz bleskem

Dosah: střední

Rozsah: 1–2 cíle

Příprava: jedno kolo naježení

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

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

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 útočníka *zelený blesk*. Po proměně se chová jako příslušný tvor, má ale stále kočičí pudy, takže například prská na psy, je velmi čistotný, rád si s něčím hraje a nahrbí se, když se cítí ohrožený.

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

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

Suroviny:

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



Hvozd

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

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

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

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



Hydra

- 👣 stopy čtyřnohého ještěra velkého jako nosorožec
- 要闻 pach velkého ještěra
- 👁 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

Tělo

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 0, ❤ 25

Hlava

Fyzička 3, Finesa 6, Duše 0, ❤ 6

🛡 tělo 2, hlavy 1 (silná šupinatá kůže)

🗡 Zuby 6 + k6, ⚡ 4

🗡 Ocas 5 + k6, ⚡ 4

💧 **Plivnutí žíraviny: 6 + k6 proti Fines**

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

Dosah: krátká vzdálenost

Příprava: jedno kolo natažení slin

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

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

Doporučené úrovně: 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 žíravinu, nebo třeba chytit protivníka do zubů a případně ho zvednout a odhodit. Před plivnutím žíraviny musí příslušná hlava vždy strávit jedno kolo natahováním slin.

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

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

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



Chřestýš

- ◆ stopa po dvoumetrovém hadím těle
- ◆ hadí pach
- ◆ není vidět *infraviděním*

Vzhled: dvoumetrový šedý had se světlými kosočtverci na hřbetě a chřestidlem 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 2, Finesa 4, Duše 0, ❤ 3



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

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

💀 6 + k6 proti **Fyzičce**

• 💥 4 **jedem**

•• slabost (-1)

••• -1 a zpomalení na polovinu

Druh: zvíře (jedovatý had)

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 svými jedovými zuby a pevně ji drží, aby mu neutekla, než jed zapůsobí. Když se brání, útočníka uštkne a zase se stáhne.

Suroviny: Z jedových žláz chřestýše je možno získat nepoužité dávky *jedu z chřestýše* (prodej 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 (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 6, ❤ 16

>Zuby: 4 + k6, ★ 2

Kopyta: 4 + k6, ★ 3

Roh: 4 + k6, ★ 4

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

Zabít jednorožce přináší smůlu: Hráči, jež 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.

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 spřátelit, nebo ho něčím ovládnout.

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

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

Suroviny: Roh jednorožce (prodej 31 zl) obsahuje 31 ⚪. Vyrábí se z něj nápoj lásky a amulet z rohu jednorožce (viz **Očarování šperku z rohu jednorožce** na straně 264 v Pravidlech), případně je ho možno rozemlít na prach, který po rozpuštění a vypití neutralizuje všechny jedy a vyléčí všechny nemoci včetně lykantropie.

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 3

Síla: 8 (+0 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 3, ❤ 8

🛡 0

Imunita proti jedům.

🗡 Dva lovecké tesáky: 4 + k6, ⚡ 2

Proměna: Kancndlak může měnit mezi lidskou, zvířecí a bojovou formou. Proměna zabere jedno kolo. Zbroj nebo něco podobně pevného proměně brání. Oblečení se roztrhá, výbava popadá na zem.

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

✚ **Léčení:** Zranění, která nedokáže regenerovat, 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 kancndlak rozrušený ve zvířecí podobě, vydává svými klektáky charakteristické cvakové zvuky.

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

Příklady použití ve hře:

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

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



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

Velikosť: 11 (500 kg)

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

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, ❤️ 16

🛡️ 1 (tuhá kůže)

Imunita proti jedům.

🗡️ **Kly:** 5 + k6, 💥 3

Schopnosti a dovednosti: Viz lidská podoba.

➕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, 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.

Suroviny: viz lidská podoba.

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

Velikosť: 10 (250 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 3, ❤️ 13

🛡️ 1 (tuhá kůže)

Imunita proti jedům.

🗡️ **Kly:** 4 + k6, 💥 2

Schopnosti a dovednosti: Viz lidská podoba.

➕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, 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.

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 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 8

🛡 0

🗡 Kly: 3 + k6, ⚡ 1

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

Druh: zvíře (prase)

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. Rozzurený kanec vydává svými klektáky charakteristické cvakavé zvuky.



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 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 16
🛡️ 1 (tuhá kůže)
🗡️ Kly: 4 + k6, 💥 3

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

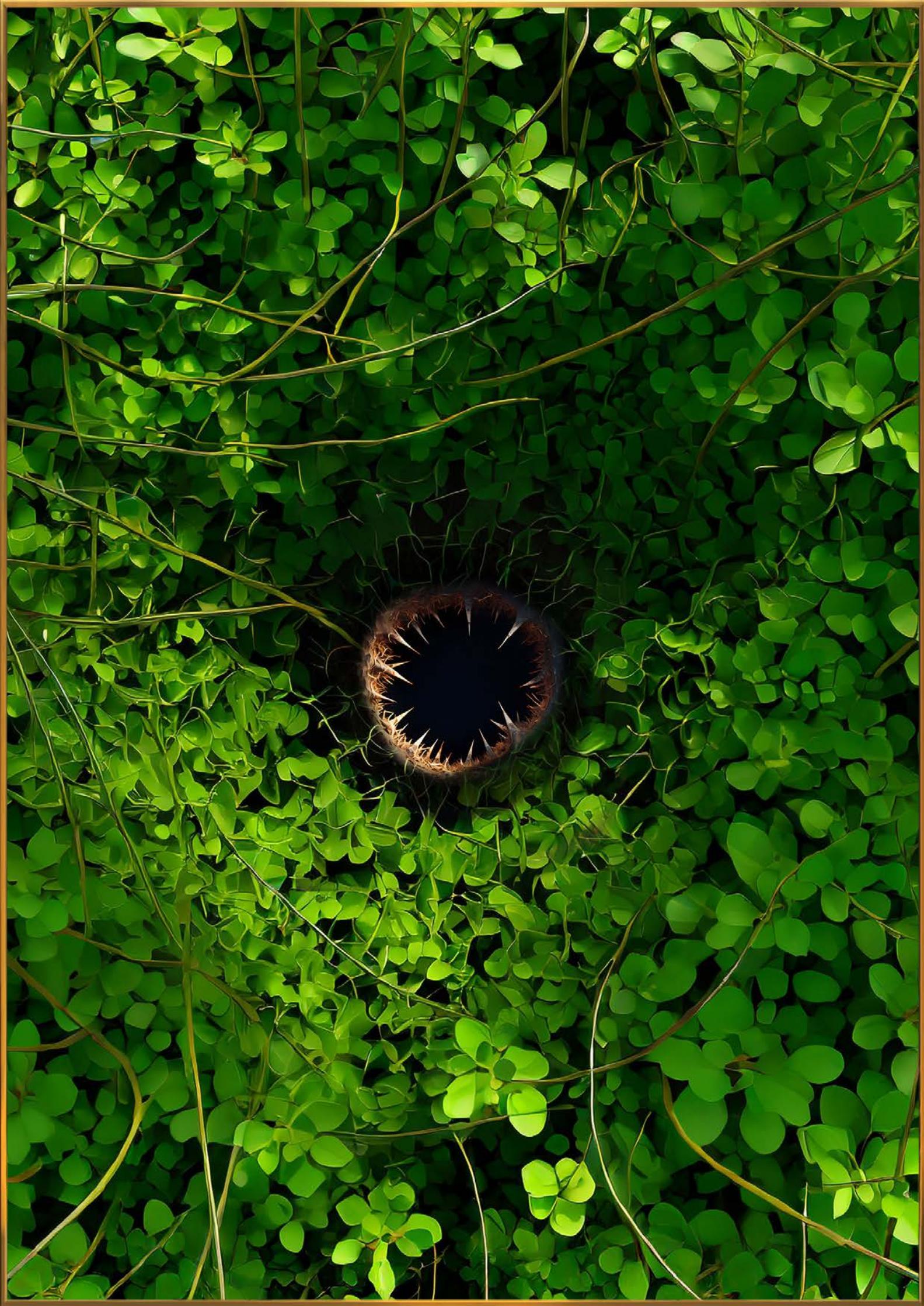
Druh: zvíře (prase)

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

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

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

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



Keř dravý

🔥 pach tlejícího masa

👁 není vidět *infraviděním*

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

Rychlosť: –

Síla: 8

Velikosť: 8 (60 kg)

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

Tělo

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 3, ❤ 12

Šlahouny

Fyzička 1, Finesa 4, Duše 3, ❤ 1

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

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

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

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

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

⚔ **Požírání:** 3 + k6, ⚡ 1

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

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: bažiny, mokřady, lesy, louky

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

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

Příklady použití ve hře:

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

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



Kobra

- ◆ stopa po dvoumetrovém hadím těle
- ◆ hadí pach
- ◆ není vidět *infraviděním*

Vzhled: dvoumetrový had s širokou kápí

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 2, Finesa 4, Duše 0, ❤ 4



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

Dosah: kontaktní vzdálenost

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

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

Příznaky: silná bolest, malátnost

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik minut

◆ **14 + k6 proti Fyzicce**

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

Druh: zvíře (jedovatý had)

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: Při lovu 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* (prodej 2,5 zl za dávku).



Kočka

🐾 kočičí stopy

🔥 kočičí pach

Vzhled: kočka

Rychlosť: na zemi 12, ve vodě 1

Síla: 4

Velikosť: 4 (4 kg)

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

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 3

🛡 0

🗡️ **Zuby nebo drápy:** 2 + k6, 🌟 -2

Druh: zvíře (kočkovitá šelma)

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

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



Kočkodan

👣 stopy opice velké jako liška

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 2, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 4

🛡 0

🗡 Zuby, zápas: 2 + k6, ⚡ -2

Boj: Kočkodani se perou a snaží se protivníka kousnout.

Druh: zvíře (opice)

Doporučené úrovně: libovolné

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

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

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



Koník mořský, obří

要闻 pach mořského koníka

看不见 není vidět *infraviděním*

Vzhled: mořský koník velký jako poník

Rychlosť: ve vodě 12

Síla: 10

Velikosť: 10 (250 kg)

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ❤ 13

🛡 0

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

Druh: mořský tvor

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 panney se nechávají od koníků vozit.

Suroviny: *Růstová žláza obřího mořského koníka* (prodej 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)

Velikost: 8, ale hmotnost 5 (8 kg)

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

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 2, ❤ 6

🛡 2

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

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

🗡 **Pařaty:** 3 + k6, ⚡ 0

🗡 **Krátký meč:** 3 + k6, ⚡ 1

🏹 **Dlouhý luk:** 3 + k6, ⚡ 2

Dostrel: dlouhý

Schopnosti a dovednosti: jako za života

➕ **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.

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



Krab obří

👣 stopy obřího kraba se čtyřmetrovým rozpětím nohou

🔥 krabí pach

👁 není vidět *infraviděním*

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

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 krab několik menších očí rozmístěných po celém těle, vidí tedy dokonce i pod sebe), dobrý sluch a čich, *vidění v šeru*

Tělo

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 0, ❤ 20

Velké klepeto

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, ❤ 8

Malé klepeto

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 0, ❤ 4

🛡 3 (krunýř)

⚔ **Klepeta:** 5 + k6, 💥 4

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

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.

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

Suroviny:

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



Kraken

👣 stopy gigantické krakatice

要闻 pach krakatice

👁 není vidět *infraviděním*

Vzhled: obří chobotnice

Rychlosť: ve vodě 10

Síla: chapadla 10, tělo 16

Velikosť: 16 (15 tun)

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

Tělo

Fyzička 6, Finesa 1, Duše 0, ❤ 51

Chapadla

Fyzička 4, Finesa 5, Duše 0, ❤ 6

🛡 tělo 2, chapadla 0

🗡 **Obtočení chapadlem:** 5 + k6

🗡 **Škrcení chapadlem:** 4 + k6, ⚡ 4

🗡 **Zobák:** 6 + k6, ⚡ 6

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

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

Příklady použití ve hře:

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

Suroviny:

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



Krokodýl

👣 stopy pětimetrového krokodýla

要闻 pach krokodýla

👁 není vidět *infraviděním*

Vzhled: pětimetrový krokodýl

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

Síla: 12

Velikost: 12 (1 tuna)

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

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, ❤ 16

🛡 2 (zrohovatělá kůže)

🗡 Ocas nebo zuby: 5 + k6, 🌟 3

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

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

Druh: zvíře (krokodýl)

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 buď stáhne pod vodu, aby ji utopil, nebo ve vodě začne „válet sudy“ a krouživým pohybem z ní vytrhne obrovský kus masa. Případného útočníka může také srazit švihnutím ocasu.



Krysa

👣 stopy krysy

要闻 krysí pach

Vzhled: krysa

Rychlosť: na zemi 4, ve vodě 1

Síla: 0

Velikosť: 0 (100 g)

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

Fyzička 0, Finesa 3, Duše 0, ❤ 1

🛡 0

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

🗡 **Zuby:** 0 + k6, ⚡ -6

Druh: zvíře (hlodavec)

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 vyskočit, rozptylovat je kousáním, vlézt jim pod halenu a podobně.



Krysa obří

👣 stopy krysy velké jako pes
要闻 krysí pach

Vzhled: krysa velká jako pes

Rychlosť: na zemi 4, ve vodě 1

Síla: 7

Velikosť: 7 (30 kg)

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

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 6

🛡 0

🚫 **Slabiny:** Obří krysy se bojí ohně, po-
stava s pochodní si je dokáže udržet od
těla.

🗡️ **Zuby, skok:** 3 + k6, 💥 -1

Druh: zvíře (hlodavec)

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 sku-
pinách o 5–20 jedincích, které však nejsou
nijak organizované.

Boj: Obří krysa umí velmi dobře skákat.
Menší postavy může nárazem poválit, 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 po-
dobně.

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



Krysí hejno

👣 stopy mnoha krys

🔥 pach mnoha krys

Vzhled: záplava šedých krysích těl

Rychlosť: na zemi 4, ve vodě 1

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

Obrovské hejno

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 32

Velké hejno

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 16

Střední hejno

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 8

Malé hejno

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 4

🛡️ 0

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

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

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

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

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.

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

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 – dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 2, ❤️ 8

🛡 0

Imunita proti jedům.

🗡️ **Dýka:** 3 + k6, 🌟 1

🗡️ **Vrhací nůž:** 3 + k6, 🌟 1

Dostřel: krátký

Proměna: Krysodlak může měnit mezi lidskou, zvířecí a bojovou formou. Proměna

zabere jedno kolo. Zbroj nebo něco podobně pevného proměně brání. Oblečení se roztrhá, výbava popadá na zem.

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 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

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

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

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.

Příklady použití ve hře:

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

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



Krysodlak, bojová podoba

👣 stopy velké dvounohé krysy
要闻 krysí pach smíšený s lidským
Vzhled: obrovská dvounohá krysa s lidskými rysy
Rychlosť: na zemi 8, ve vodě 1
Síla: 9
Velikosť: 9 (125 kg)
Smysly: jako krysa – slabý zrak, skvělý sluch a čich, hmatové vousy
Fyzička 4, Finesa 4, Duše 3, ❤ 10
🛡 0
🗡 Zuby a drápy, povalení: 4 + k6, ⚡ 0
Schopnosti a dovednosti: Viz lidská podoba.
+ Léčení: Zranění, která nedokáže zregenerovat, si léčí stejně jako člověk.
🚫 Slabiny: Krysodlaci se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

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 zhruba stejně rychlý. Umí skvěle skákat a využívá toho, aby soupeře povalil. Nedokáže používat zbraně, spolehlá se tedy na své zuby a drápy.

Suroviny: viz lidská podoba.

Krysodlak, zvířecí podoba

Krysí podoba

👣 stopy krysy velké jako pes
🔥 krysí pach

Vzhled: krysa velká jako pes

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 3, Finesa 3, Duše 2, ❤️ 8

🛡️ 0

🗡️ **Zuby, povalení:** 3 + k6, 💥 0

Schopnosti a dovednosti: Viz lidská podoba.

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

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

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 poválí, kousne ho do krku či obličeje a zase odskočí.

Suroviny: viz lidská podoba.



Křižák obří

⌚ stopy pavouka se zhruba dvoumetrovým rozpětím nohou

♨️ pavoucí pach

👁️ 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 na těle i na nohách

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 0, ❤️ 8

🛡️ 0

🗡️ **Zamotání do pavučiny:** 4 + k6

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

Úspěchy z opakových pokusů se sčítají.

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

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

Latence: několik desítek minut

Trvání účinků: několik desítek minut

💀 5 + k6 proti **Fyzičce**

• ⚡ 3 **jedem**

•• silná bolest hlavy (-1)

••• křeče (-1)

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

Druh: pavouk

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: louky, zahrady, lesní mýtiny

Chování: Křižák většinou čítá 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 odnesou ji do středu pavučiny nebo do svého úkrytu, kde ji sní.

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

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

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



Kůň

蹄 otisky koňských kopyt

闻 pach koně

Vzhled: kůň

Rychlosť: na zemi 16, ve vodě 1

Síla: 11

Velikosť: 11 (500 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 16

🛡 podle oblečené zbroje

🗡 **Zuby:** 4 + k6, ⚡ 2

🗡 **Kopyta:** 4 + k6, ⚡ 3

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

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

Rychlosť: na zemi 8, ve vodě 1

Síla: 0

Velikost: 0 (250 g)

Smysly: dobrý zrak, skvělý čich a sluch

🛡️ 0

Fyzička 0, Finesa 4, Duše 0, ❤️ 1

🗡️ **Zuby nebo drápy:** 0 + k6, 🌟 -5

Druh: zvíře (lasicovitá šelma)

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.



Lev

🐾 lví stopy

♛ lví pach

Vzhled: lev

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

Síla: 10

Velikosť: 10 (250 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich, vi-
dění v šeru, hmatové vousy

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 13

🛡 0

🗡️ **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, 🌟 2

Druh: zvíře (kočkovitá šelma)

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

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

Boj: Lev je sice rychlý, ale nepříliš vytrvalý.
Při lově se tedy obvykle snaží ke kořisti ne-
nápadně přiblížit, až pak se k ní prudce roz-
běhne, povalí ji a prokousne jí hrdlo nebo jí
zlomí vaz.

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



Levhart

🐾 levhartí stopy

🔥 levhartí pach

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

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

Síla: 8

Velikosť: 8 (60 kg)

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

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 8

🛡 0

⚔️ **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, ⚡ 1

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

Druh: **zvíře** (kočkovitá šelma)

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 kdykoliv 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 zezadu, 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 2, Finesa 2, Duše 0, ❤ 4

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 2 + k6, ⚡ -1

Druh: zvíře (psovitá šelma)

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 jsou lidé, kteří se dokáží proměnit do zvířete. 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.

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 své zvířecí podoby a ovládnou je jejich zvířecí pudy. Civilizovaní lykantropové se nezřídka před úplňkem dobrovolně nechávají spoutat nebo někam zavřít, aby nemohli napáchat škody, kterých by později litovali. Nemohou také regenerovat zranění způsobené stříbrnou zbraní.

Nebezpečnost: Lykantropové, stejně jako zvířata, nejsou vždy stejně nebezpeční. Mlá-

ďata jsou menší a mají všechny vlastnosti o 1 nižší (nejméně 1). Občas se také vyskytne obzvláště nebezpečný jedinec (například vůdce smečky vlkodlaků), který má všechny vlastnosti o 1 vyšší a může být i o něco větší.

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



Mamba černá

👣 stopa po třímetrovém hadím těle

要闻 hadí pach

👁️ není vidět *infraviděním*

Vzhled: štíhlý, třímetrový šedý had

Rychlosť: na zemi 6, ve vodě 2

Síla: 4

Velikost: 4 (4 kg)

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

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 0, ❤️ 3

🛡️ 0

☒ **Uštnutí:** 4 + k6, ⚡ -3 + 3 dávky *jedu mamby černé*

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

Latence: několik desítek minut

Trvání účinků: několik hodin

💀 6 + k6 proti **Fyzičce**

• ⚡ 5 **jedem**

•• nevolnost, zvracení a průjem (-1)

••• potíže s dýcháním (-1)

Druh: zvíře (jedovatý had)

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 uštnutí zakousnuta, aby jí kořist neutekla.

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



Mantikora

↳ lví stopy

↳ lví pach smíšený s pachem netopýra a štíra

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

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

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

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

Tělo

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ❤ 13

Ocas

Fyzička 1, Finesa 5, Duše 0, ❤ 4

🛡 0

🗡 **Zuby a drápy:** 4 + k6, ⚡ 2

🗡 **Ocas:** 5 + k6, ⚡ 1, 6 dávek jedu

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

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

💀 8 + k6 proti **Fyzičce**

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

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

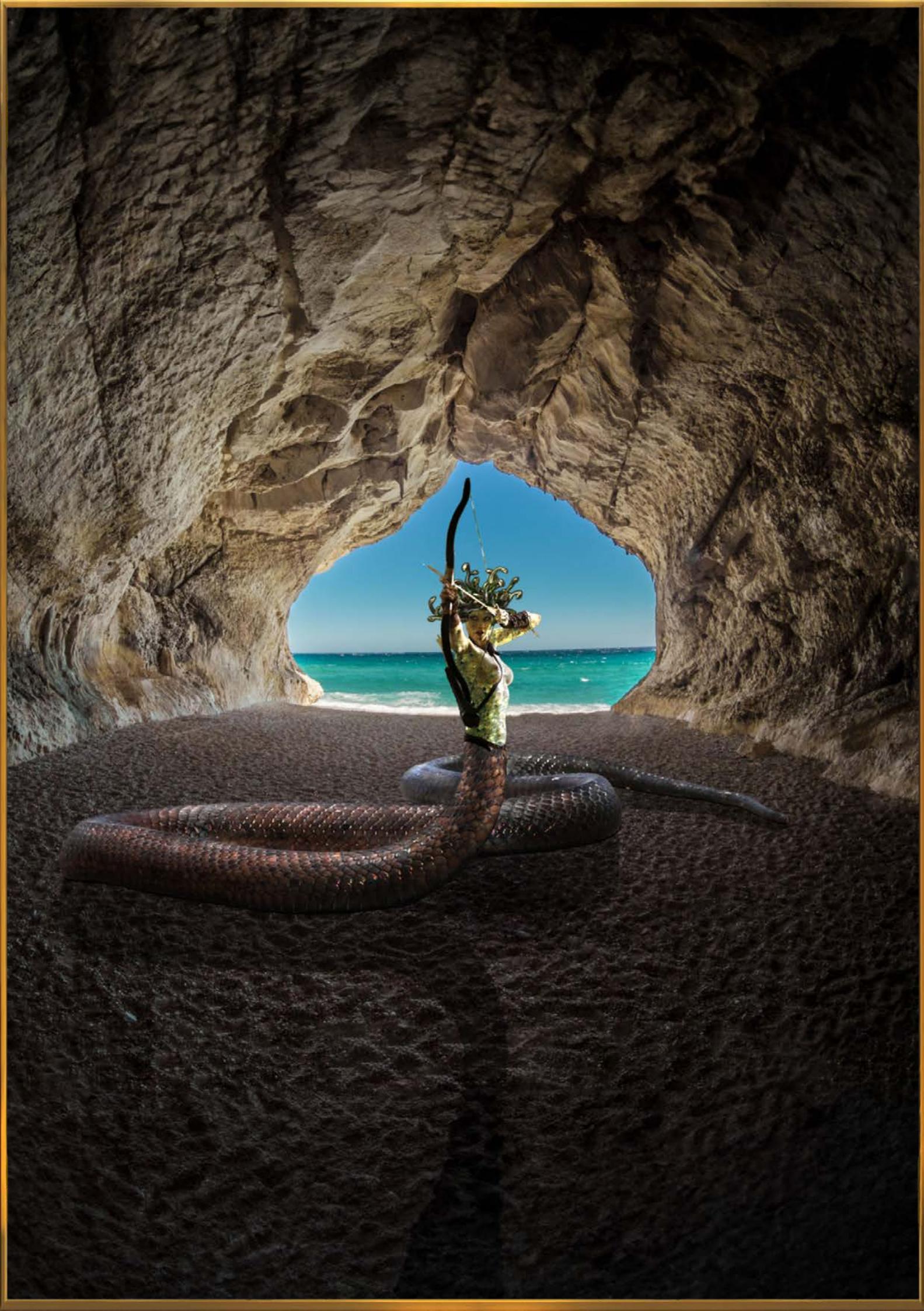
Prostředí: travnaté pláně, savany, kroví na březích řek, řídké lesy, jeskyně

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 povalí na zem a prokousne mu hrdlo.

Suroviny:

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



Medúza

◆ stopa po osmimetrovém hadím těle
◆ hadí pach smíšený s lidským
◆ není vidět *infraviděním*

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

Rychlosť: na zemi 4, ve vodě 4

Síla: 8

Velikosť: 11 (500 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 7, Duše 4, ❤ 16

🛡 1 (šupinatá kůže), se štítem 2

🏹 **Dlouhý luk:** 7 + k6, ⚡ 2

Dostřel: dlouhý

🗡 **Beze zbraně:** 7 + k6, ⚡ 0

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

🗡 **Hadi místo vlasů:** 7 + k6, ⚡ -6-, 23 dávek jedu

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

Latence: několik minut

💀 7 + k6 proti **Fyzičce**

- ⚡ 5 **jedem**

- vážné zranění: slabost (-1)

- kritické zranění: kóma (bezvědomí)

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

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

Doporučené úrovně: mistrovské

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

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

Boj: Medúza je velice mrštná, umí se opřít o zadní část těla a rychle vyrazit dopředu či uhýbat jako kobra. Obvykle používá lidské zbraně, nejčastěji dlouhý luk a dýku nebo

krátký meč a kulatý štít. Může ale také protivníka uštknout jedovými zuby hadů na své hlavě.

Příklady použití ve hře:

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

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

Suroviny:

- Useknutá hlava medúzy si zachovává schopnost proměnit v kámen každého, kdo na ni pohlédne.
- *Srdce medúzy* (prodej 11 zl) obsahuje 11 💧. Vyrábí se z něj lektvar z krve medúzy.
- *Oči medúzy* (prodej 7 zl) obsahují 7 💧.
- Každý pár očí hadů z hlavy medúzy (prodej 1 zl) obsahuje 1 💧. Používají se na odčarování zkamenění (viz **Odčarování zkamenění** na straně 265 v **Pravidlech**). Medúza má na hlavě 23 hadů.
- Každé vejce medúzy (prodej 7 zl) obsahuje 7 💧. Ve snůšce bývají 1–2 vejce.

- Tomu, kdo se napije čerstvé krve medúzy, se po nejbližším spánku vyléčí 1 život navíc k účinku *hojivé masti*.
- Z hadů na hlavě medúzy je možno získat nepoužité dávky *jedu z medúzy* (prodej 6 zl za dávku).



Medvěd

 medvědí stopy

 medvědí pach

Vzhled: medvěd

Rychlosť: na zemi 12, ve vodě 3

Síla: 11

Velikosť: 10 (250 kg)

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 13

 0

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6,  2

Druh: zvíře (medvěd)

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. Některí na podzim uléhají k zimnímu spánku. Menší medvědi umí šplhat na stromy a mají velmi obratné pracky, dokáží například otevřít dveře zajištěné západkou.

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

Medvědodlak, lidská podoba

👣 lidské stopy

🔥 lidský pach

Vzhled: obrovský, chlupatý člověk

Rychlosť: na zemi 8, ve vodě 3

Síla: 10 (+1 ke zranění)

Velikosť: 9 (125 kg)

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch
a čich

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 3, ❤️ 10

🛡 0

Imunita proti jedům.

🗡 Dvojruční meč: 4 + k6, ⚡ 4

Proměna: Medvědodlak může měnit mezi lidskou, zvířecí a bojovou formou. Proměna zabere jedno kolo. Zbroj nebo něco podobně pevného proměně brání. Oblečení se roztrhá, výbava popadá na zem.

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

Ovládání medvědů: Medvědodlaka 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 **žiravinou**.

Dovednosti: lov a stopování, plavání a potápění

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

Druh: lykantrop

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

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

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

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

Příklady použití ve hře:

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

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



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

Velikost: 12 (1 tuna)

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

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, ❤ 20

🛡 1 (tuhá kůže)

Imunita proti jedům.

🗡 Zubý nebo drápy: 5 + k6, 💥 4

Schopnosti a dovednosti: Viz lidská podoba.

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

Druh: lykanthrop

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 panenku.

Suroviny: viz lidská podoba.

Medvědodlak, zvířecí podoba

👣 stopy obrovského medvěda
要闻 medvědí pach

Vzhled: obrovský medvěd

Rychlosť: na zemi 12, ve vode 3

Síla: 12

Velikosť: 11 (500 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 3, ❤ 16

🛡 1 (tuhá kůže)

Imunita proti jedům.

🗡 Zuby nebo drápy: 4 + k6, ⚡ 3

Schopnosti a dovednosti: Viz lidská podoba.

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

Druh: lykanthrop

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 tlama, aby si udržel útočníky od těla.

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

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 13

🛡 0

⚔️ **Zuby:** 4 + k6, ⚡ 1

⚔️ **Kopyta:** 4 + k6, ⚡ 2

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

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

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 bud' 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

🔥 pach mouchy

🔔 při letu bzučí jako velká moucha

Vzhled: půlmetrová moucha

Rychlosť: na zemi 4, ve vzduchu 6

Síla: 4

Velikost: 4 (4 kg)

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

Fyzička 2, Finesa 6, Duše 0, ❤️ 3

🛡️ 0

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 nechází si od nich nosit šperky a jiné drahé předměty.

Suroviny:

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



Mravenec obří, dělnice

otisky nohou zhruba metrového hmyzu
mravenčí pach
Vzhled: metrový mravenec
Rychlosť: na zemi 6
Síla: 10
Velikosť: 7 (30 kg)
Smysly: slabý zrak (složené oči) a sluch, skvělý čich, hmatová tykadla
Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ❤ 6
1
Kusadla: 3 + k6, 1

Druh: hmyz

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 odtáhnout je do různých směrů, aby mohli každou z nich zvlášť obklopit. Jsou neuvěřitelně silní, dokáží odvléct i postavy, které se něčeho pevně drží. Díky telepatickému spojení s královnou jsou také vždy perfektně koordinovaní, ve spletí podzemních tunelů snadno dokáží útočníky obklíčit a zaútočit z několika směrů současně.

Suroviny:

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



Mravenec obří, královna

👣 otisky nohou zhruba dvoumetrového hmyzu
🔥 mravenčí pach

Vzhled: dvoumetrový mravenec

Rychlosť: na zemi 6, ve vzduchu 8

Síla: 14

Velikost: 11 (500 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 6, ❤️ 16

🛡 1

⚔ Kusadla: 4 + k6, 💥 4

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

Boj: Královna bojuje, jen když je přímo napadena. Obranu hnizda nechází na dělnicích.

Druh: hmyz

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: téměř libovolné

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

Příklady použití ve hře:

- Královna stráží magický předmět, který jí do opatrování 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* (prodej 13 zl) obsahuje 13 💧.
- Každé *vejce obřího mravence* (prodej 1 zl) obsahuje 1 💧.



Mravenec obří, sameček

otisky nohou víc než metrového hmyzu
mravenčí pach
Vzhled: přes metr dlouhý mravenec s křídly
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 3, Finesa 2, Duše 0, ❤ 8
1
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 odtáhnout je do různých směrů, aby mohli každou z nich zvlášť obklidit. Jsou neuvěřitelně silní, dokáží odvléct i postavy, které se něčeho pevně drží. Díky telepatickému spojení s královnou jsou také vždy perfektně koordinovaní, ve spletí podzemních tunelů snadno dokáží útočníky obklidit a zaútočit z několika směrů současně.

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

Suroviny:

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



Mula

👣 otisky kopyt muly

要闻 pach muly

Vzhled: mula

Rychlosť: na zemi 14, ve vodě 1

Síla: 11

Velikosť: 11 (500 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 16

🛡 0

⚔ Zubý: 4 + k6, ⚡ 2

⚔ Kopyta: 4 + k6, ⚡ 3

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

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

Doporučené úrovně: libovolné

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

Chování: Mula bývá klidná, ale umíněná. Když ji něco vyplaší, podle situace bud' 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: magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, dobrý sluch, skvělý čich a vidí i v naprosté tmě, ale nemá chuť

Fyzička 6, Finesa 4, Duše 5, ❤ 12



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

⚔ **Pařaty:** 6 + k6, ⚡ 1

⚔ **Dvojruční chopeš:** 6 + k6, ⚡ 4

Chopeš je meč se srpovitou čepelí.

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

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

Ostatní schopnosti a dovednosti: jako za života

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

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

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

Druh: vyšší **nemrtvý**

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: hrobky, pyramidy, chrámy

Chování: Mumie nemůže vystát zloděje a vykradače 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.

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

Příklady použití ve hře:

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

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



Nemrtví

Nemrtví jsou mrtvoly oživené kletbou nebo mocnou temnou magií. Nemusí dýchat, jít 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 zombie usekne hlavu, připraví ji tím o zrak, sluch i čich a zbyde jí jen hmat.

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

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

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

Nižší nemrtví mohou vzniknout samovolně poblíž nějaké násilné události, třeba vraždy nebo krvavé bitvy. Často to bývá spojeno s kletbou, ať už místa nebo osoby. Pokud je zrušena, všichni nemrtví vzniklí jejím působením jsou zničeni. Někteří vyšší nemrtví, například upír nebo fecht, dokáží stvořit dalšího svého druhu. Všechny nemrtvé s výjimkou upíra je také možno oživit nekromantickým rituálem vyžadujícím krvavé oběti (viz kapitola **Vzácná kouzla** na straně 263 v pravidlech).

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: *fecht, ghoul, mumie, spektra, upír*



Netopýr

👣 stopy netopýra

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

Fyzička 0, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 1

🛡️ 0

⚔️ **Zuby:** 0 + k6, ⚡ -5

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

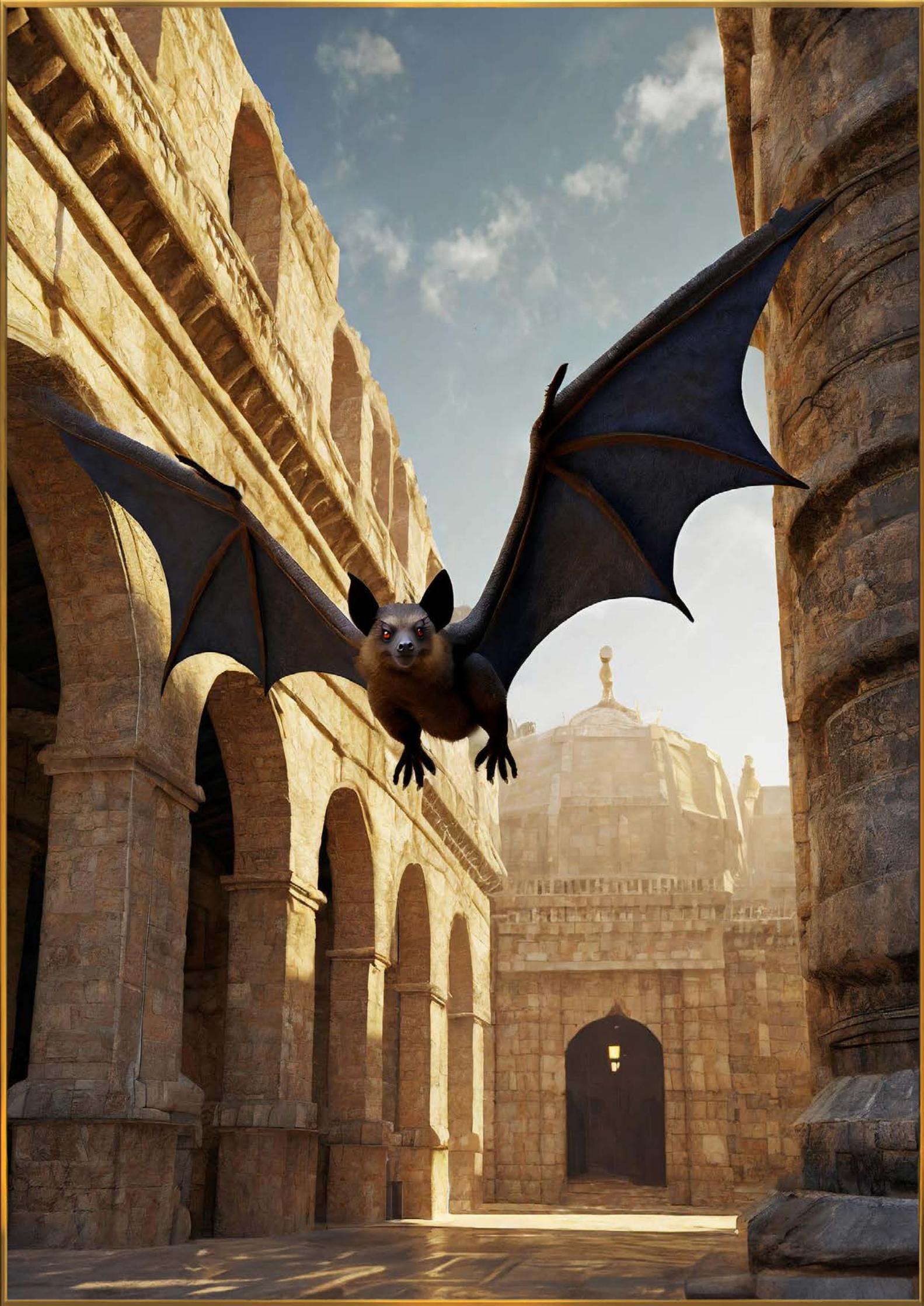
Druh: zvíře

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 hobit

🔥 netopýří pach

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

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 6

🛡 0

⚔️ **Zuby:** 3 + k6, ⚡ 0

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

Druh: zvíře

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* (prodej 3 zl) obsahuje 3 💧.



Netvor bahenní

↳ stopy rozložitého dvoumetrového dvojnožce se silnými drápy na nohách
要闻 pach bažinného netvora
👁 není vidět *infraviděním*

Vzhled: zabahněný dvoumetrový rozložitý dvounohý tvor 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 4, Finesa 2, Duše 3, ❤️ 13

🛡 2 (zrohovatělá kůže)

🗡 **Zuby a drápy:** 4 + k6, 💥 2

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

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

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 číhá v mlze, kterou sám průběžně vytváří a díky *infravidění* a skvělému čichu se v ní perfektně orientuje, ponořený ve vodě nebo bahně podobně jako krokodýl.

Boj: Bahenní kořist obvykle stáhne pod hladinu a odtáhne stranou, aby jí nikdo nemohl pomoci. Tam ji bud' 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 (prodej 11 zl) obsahuje 11 💧. Vyrábí se z ní **koncentrovaná mlha**.



Neviděný

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

Doporučené úrovňě: podle stupně probouzení

Chování: Neviděný je inteligentní a loví chytře. Nespěchá, vybírá si co 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.

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

Použití ve hře: Neposílej málo probuzeného neviděného proti družině, nech ho raději rádit v blízké vesnici, městě, nebo třeba v karavaně, kterou postavy doprovází. Postupně měň popis zranění obětí – zpočátku to budou rány od zubů a spárů predátora zhruba o velikosti vlka a s tím, jak se bude neviděný probouzet, se postupně budou zvětšovat. Od *lačné hrůzy* výš můžeš popisovat utržené končetiny, ukousnutou půlku obličeje a podobně. Snaž se také popisovat hrůzu a rostoucí paniku obyčejných lidí. Nejprve se budou 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* (prodej 29 zl) obsahuje 29 . Vyrábí se z ní *lektvar neviditelnosti*.

↳ stopy čtyřnohého tvora se silnými drápy
(velikost závisí na stupni probuzení)
↳ pach velkého predátora
↳ je vidět pouze *ultrasluchem*

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

Rychlosť: 12

Velikost: podle stupně probuzení

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

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

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

Spící hrůza

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, ❤ 8

🗡 3 + k6, ⚡ 1

🛡 0

Síla 8

Velikost 8 (60 kg)

Na další stupeň: 1 duše

Plíživá hrůza

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, ❤ 10

🗡 4 + k6, ⚡ 1

🛡 0

Síla 9

Velikost 9 (125 kg)

Na další stupeň: 4 duše

Pomalá hrůza

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, ❤ 13

🗡 4 + k6, ⚡ 2

🛡 1

Síla 10

Velikost 10 (250 kg)

Na další stupeň: 12 duší

Tichá hrůza

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, ❤ 16

🗡 4 + k6, ⚡ 3

🛡 1

Síla 11

Velikost 11 (500 kg)

Na další stupeň: malá vesnice

Chtivá hrůza

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 3, ❤ 20

🗡 5 + k6, ⚡ 3

🛡 1

Síla 12

Velikost 12 (1 tuna)

Na další stupeň: velká vesnice

Lačná hrůza

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 5, ❤ 25

🗡 5 + k6, ⚡ 4

🛡 2

Síla 13

Velikost 13 (2 tuny)

Na další stupeň: malé město nebo městská čtvrt'

Čirá hrůza

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 5, ❤ 32

🗡 5 + k6, ⚡ 5

🛡 2

Síla 14

Velikost 14 (4 tuny)

Na další stupeň: velké město

Zářící hrůza

Fyzička 6, Finesa 4, Duše 5, ❤ 40

🗡 6 + k6, ⚡ 5

🛡 2

Síla 15

Velikost 15 (8 tun)



Nezmar

↳ stopy dvoumetrové želvy
↑ želví pach

Vzhled: dvoumetrová tříhlavá želva

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*

Tělo

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, ❤ 16

Hlavy

Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, ❤ 6

🛡️ tělo 3 (krunýř), hlavy 0

⚔️ **Zobák:** 4 + k6, ⚡ 2

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

Doporučené úrovně: základní

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.

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

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

Suroviny:

- *Srdce nezmara* (prodej 17 zl) obsahuje 17 💧. Vyrábí se z něj *lektvar regenerace*.
- Každé *vejce nezmara* (prodej 5 zl) obsahuje 5 💧. Ve snůšce bývají 1–3 vejce.
- Tomu, kdo se napije čerstvé nezmarovy krve, se po nejbližším spánku vylečí 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 5, Finesa 1, Duše 0, ❤ 25

🛡 2 (tlustá kůže)

🗡 Roh: 5 + k6, 🌟 6

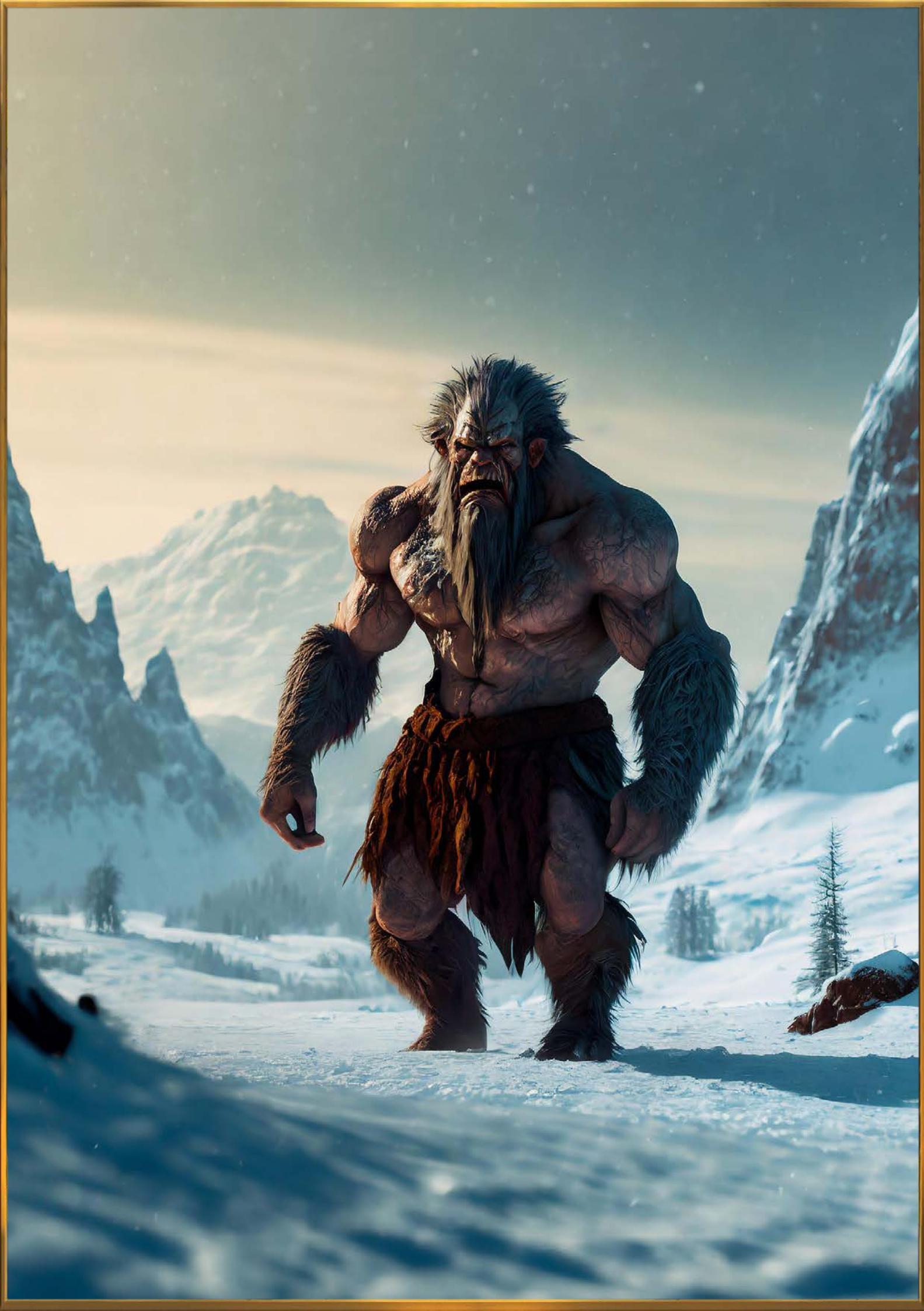
Druh: zvíře (tlustokožec)

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
🔥 silný zápach dlouho nemytého člověka
Vzhled: šestimetrový obr
Rychlosť: na zemi 8, neumí plavat
Síla: 14
Velikosť: 14 (4 tuny)
Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich
Fyzička 5, Finesa 2, Duše 2, ❤ 32
🛡️ 2 (tlustá kůže)
🗡️ Pěsti: 5 + k6, 🌟 4
🗡️ Kmen stromu: 5 + k6, 🌟 6
🗡️ Balvan: 5 + k6, 🌟 4
<i>Dostřel:</i> 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).

Doporučené úrovňě: pokročilé, mistrovské

Prostředí: hory, lesy, pláně, velké řeky

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

Boj: Obr zaduje 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* (prodej 19 zl) obsahuje 19 💧. Vyrábí se z ní *lektvar obří síly*.



Ogloj-chorchoj

👣 stopa dvanáctimetrového červa
🔥 nepříjemný, dráždivý zápach
👁 není vidět *infraviděním*

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

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

Síla: 12

Velikosť: 12 (1 tuna)

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

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 4, ❤ 20

🛡 0

🗡 **Kusadla:** 5 + k6, 💥 3

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

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

Dosah: střední

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

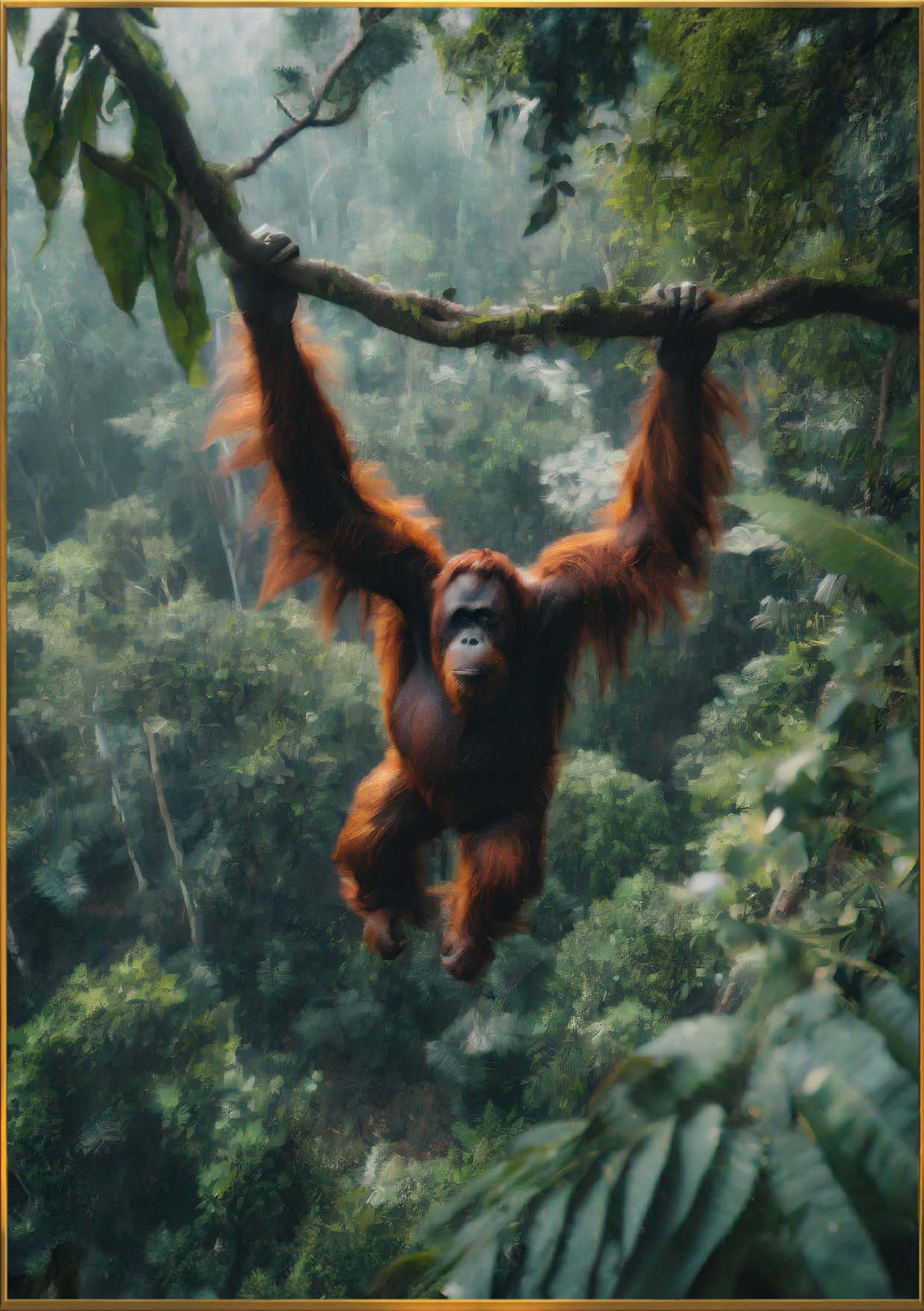
Chování: Ogloj-chorchoj je masožravý. Je pomalý, dokáže ale z konců svých chapadel vysílat bílé blesky, kterými kořist paralyzuje, aby nemohla utéct. Potom ji odvleče do svého obvykle dobré skrytého doupěte, kde ji několik týdnů požírá.

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



Orangutan

👣 stopy orangutana (při chůzi se opírá o klouby prstů na 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 3, Finesa 2, Duše 0, ❤️ 8

🛡 0

⚔️ **Zápas, zuby:** 3 + k6, 💥 1

Druh: zvíře (lidoop)

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

🚬 pach orangutana

Vzhled: orangutan velký jako zlobr

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

Síla: 13 (+2 ke zranění)

Velikost: 11 (500 kg), síla 13

Smysly: jako člověk

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ❤ 16

🛡 1 (tuhá kůže)

⚔ Zápas, zuby: 4 + k6, ⚡ 3

Druh: zvíře (lidoop)

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 povalí na zem a následně mu zlame kosti nebo mu prokousne hrdlo.

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



Orel

👣 stopy středně velkého dravého ptáka
要闻 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 2, Finesa 3, Duše 0, ❤ 4

🛡 0

🗡 Zobák nebo spáry: 2 + k6, ⚡ -2

Druh: **zvíře** (dravý pták)

Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: hory, louky, pole, polopouště

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

Boj: Orel útočí nejraději z výšky. Snese se na kořist střemhlavým letem, zachytí ji pařaty a usmrtí ostrým zobákem. Ve spárech unese tolík, 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 4, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 16
1 (tuhé opeření)
Zobák nebo spáry: 4 + k6, 🌟 2

Druh: zvíře (dravý pták)

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 hnizda, ke kterým se každý rok vrací. Je inteligentní a dokonce umí mluvit. Unese jednu postavu, ale není ho možné ochočit – nosit bude jen toho, koho sám bude chtít.

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

Suroviny:

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



Osel

👣 otisky oslích kopyt

要闻 pach osla

Vzhled: osel

Rychlosť: na zemi 16, ve vodě 1

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 13

🛡 0

⚔️ **Zuby:** 4 + k6, ⚡ 1

⚔️ **Kopyta:** 4 + k6, ⚡ 2

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

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: stepi, pláně, savany, polopouště, kamenité 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 nohamama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.



Panna mořská

👣 stopy tvora s lidským tělem a rybím ocasem

🚬 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 – dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 3, Finesa 4, Duše 2, ❤ 8

🗡️ **Dýka:** 4 + k6, ⚡ 1

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

Dostrel: krátký

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

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

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

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

Druh: mořský tvor

Doporučené úrovně: základní

Prostředí: moře

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

Příklady použití ve hře:

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

Kořist: 1–2 z následujících předmětů:

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

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



Pavián

👣 stopy opice velké jako kudůk

要闻 pach paviána

Vzhled: světle šedá opice se stříbřitou hřívou velká jako pes

Rychlosť: na zemi 12, ve vodě 1

Síla: 7

Velikost: 7 (30 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, ❤ 6

🛡 0

🗡 Zuby, zápas: 3 + k6, ⚡ -1

Druh: zvíře (opice)

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 rozeznávají i barvy. Vedlejší oči vytváří široký zorný úhel, neposkytují ale tak kvalitní obraz a slouží hlavně k detekci pohybu. Přestože pavouk nemá uši, slyší poměrně dobře. Slouží mu k tomu dlouhé chloupky a šterbiny na povrchu těla. Jiným druhem chloupků vnímá pachy a další mu pak slouží jako hmatové orgány.

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

Příklady použití ve hře:

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

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

Pavouci v tomto bestiáři: křížák obří, sklípkán obří



Pavoučnatka

Kudůcká podoba

👣 stopy malého humanoida
♨️ kudůcký pach

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

Rychlosť: na zemi 8, neumí plavat

Síla: 7

Velikost: 7 (30 kg)

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

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

Fyzička 2, Finesa 5, Duše 4, ❤️ 7

🛡️ 0

⚔️ **Dýka:** 5 + k6, ⚡ 1

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

Dosah: krátký

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

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

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

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

Pavoučí podoba

👣 stopy obřího pavouka s dvoumetrovým rozpětím nohou

♨️ pavoučí pach

👁️ není vidět *infraviděním*

Vzhled: obří černý pavouk s dvoumetrovým rozpětím nohou

Rychlosť: na zemi 10, neumí plavat

Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

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

Fyzička 3, Finesa 6, Duše 4, ❤️ 8

🛡️ 0

⚔️ **Kusadla:** 6 + k6, ⚡ 1 + 3 dávky jedu

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

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

☠️ 7 + k6 proti **Fyzičce**

• ⚡ 5 **jedem**

•• křeče (-1)

••• paralýza nohou

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.

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

Suroviny:

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



Pán zkázy

👣 stopy třímetrového dvounohého tvora s drápy na nohou a dlouhým ocasem
🔥 sirný zápach

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

Rychlosť: na zemi 12, ve vzduchu 16, nemůže plavat

Síla: 13 (+2 ke zranění)

Velikosť: 12 (1 tunu)

Smysly: dobrý zrak, skvělý sluch a čich, infravidení

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 6, ❤️ 20

🛡️ 2 (tlustá kůže)

Odolnosť (poloviční zranění) proti ohni.

⚔️ **Obří dvojruční meč:** 5 + k6, ⚡ 6

⚔️ **Drápy, rohy nebo kopyta:** 5 + k6, ⚡ 4

⚔️ **Rohy:** 5 + k6, ⚡ 5

📜 **Ohnivá koule:** 6 + k6 proti Finesu, ⚡ 4 kz ohněm

Dosah: střední

Rozsah: všechno v kontaktní vzdálenosti od cíle

📜 **Ohnivý déšť:**

Dosah: střední

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti od určeného místa

Trvání: několik minut

Všichni v zasažené oblasti každé kolo zranění 4 kz ohněm.

📜 **Rozžhavení:**

Rozsah: 1 kovový předmět

Dosah: střední

Trvání: 3 kola, pod vodou jen 2

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

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

➕ **Léčení:** Když pán zkázy pozře čerstvé vnitřnosti, vylečí 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, vhodní pouze jako služebníci.

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

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

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

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

sám používat skrze tělo ovlivněného své schopnosti a dočasně nad ním přebírat kontrolu.

Schopnosti k propůjčení: obří síla (+2 ke zraňení při boji zblízka a vrhacími zbraněmi), nadlidská rychlosť (+2 k rychlosti), nezdolná výdrž (jako barbar) a znalost svých kouzel.

Příklady jmen: Archemedor, Bedoradhor, Goretador, Hoburgador, Zargonedar

Příklady použití ve hře:

- Čaroděj přivolal pána zkázy na ochranu své věže. Démon se smlouvou není spojen a chce ho zabít.
- Černokněžný král přivolal pána zkázy do čela svého vojska. Slíbil mu za to každodenní lidské oběti.
- Pán zkázy je uvězněný v magickém kruhu před vstupem do hrobky dávného vládce. Je nesmírně hladový a chce se dostat ven. V hrobce je svitek s rituálem, kterým byl kdysi přivolán.



Pegas

👣 stopy neokovaného koně
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 (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 16

🛡 0

🗡 Zuby: 4 + k6, ⚡ 2

🗡 Kopyta: 4 + k6, ⚡ 3

Prostredí: pláně, louky, pastviny

Doporučené úrovňě: libovolné

Chování: Pegas se chová jako divoký kůň. Není ho možné ochočit. Pokud na něm někdo chce jezdit, musí se s ním spřátelit, nebo ho ovládnout nějakým kouzlem, schopností či magickým předmětem.

Boj: Pegas není agresivní a v případě ohrožení raději uteče nebo uletí. Když musí bojovat, brání se kopyty.

Příklady použití ve hře:

- Když se někdo spřátelí s osamělým pegasmem, odnese ho k věži moudrého čaroděje vysoko v horách. Kdo mu naopak ublíží, přivolá na sebe čarodějův hněv.
- Bohatý kupec chce založit chov pegasů a nabízí 600 zlatých za klisnu a hřebce.

Suroviny: Nadledviny pegasa (prodej 19 zl) obsahují 19 💧. Vyrábí se z nich lektvar létání.



Permoník

👣 stopy půlmetrového trpaslíka (obvykle nosí pevné, okované boty)
🔥 pach trpaslíka

Vzhled: půlmetrový trpaslík
Rychlosť: na zemi 4, neumí plavat
Síla: 2
Velikosť: 2 (1 kg)
Smysly: jako trpaslík – dobrý zrak, sluch a čich, *infravidení*
Zranění za sílu: -2

Fyzička 1, Finesa 3, Duše 1, ❤ 2

🛡 0, se štítem 1

🗡 **Permonická kuše:** 3 + k6
Dostřel: střední
Nabíjení: 1 kolo
Normální šipka: ⚡ 2
Výbušná šipka: ⚡ 1 + výbuch za 4kz **drcením**
Zápalná šipka: ⚡ 0 + 3 kola za 3kz **ohněm**

Permonická kuše funguje stejně jako obyčejná, kvůli velikosti má ale o 1 nižší zranění.

⚔ **Permonické kladivo:** 1 + k6, zranění 🍖 -1
⚔ **Permonická sekera a štít:** 1 + k6, ⚡ ⌚ -2
🧪 **Lektvar ohnivého dechu:** 3 + k6, ⚡ 4kz **ohněm**
Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před tebou
🧪 **Ohnivá hlína:** 3 + k6, ⚡ 3kz **ohněm**
Dostřel: krátký

Doporučené úrovně: libovolné
Prostředí: podzemní sluje, doly a tunely

Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

🧪 **Petarda:** 3 + k6, ohlušení a potíže s rovnováhou (-1)
Dostřel: krátký
Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti
Trvání účinku: zbytek kola a počet kol rovný počtu úspěchů

🧪 **Oslepující kulička:** 3 + k6, oslepení na zbytek kola a počet kol rovný počtu úspěchů rovný počtu úspěchů
Dostřel: krátký
Rozsah výbuchu: všichni v kontaktní vzdálenosti

💣 **Bomba:** 6 + k6, ⚡ 5kz **drcením**
Rozsah výbuchu: všechno v kontaktní vzdálenosti

💣 **Raketa:** 5 + k6, ⚡ 0 **sekem**
Dostřel: dlouhý
Rozsah výbuchu: všechno v krátké vzdálenosti

🧪 **Léčivý lektvar:** Vylečí 3kz + 2 životů.

🧪 **Dýmovnice:** Po nárazu se z ní několik minut valí oblaka hustého dýmu.
Dostřel: střední
Dohled v kouři: kontaktní vzdálenost (omezuje i *infravidení*)

🧪 **Magické leštidlo:** Naleštěný povrch je několik minut dokonale kluzký. Lahvička vystačí zhruba na podlahu jedné velké místnosti.

🧪 **Kýchací prášek:** Způsobuje několik mi-

Chování: Permoníci žijí v dobře organizované společnosti, mají své vládce, alchy-

misty, řemeslníky a armádu. Jsou nesku-tečně hrabiví a když jim jde o zlato nebo jiný drahý kov či kameny, dokáží být velice pracovití. Říká se, že hluboko pod zemí mají vlastní království, která mezi sebou neu-stále válčí. Přestože jsou velmi odvážní, nejsou to sebevrazi – osamělý permoník před silnějším útočníkem uteče, schová se, nebo se vzdá. Ve větším počtu se ale nebojí pustit do křížku ani se lvem nebo medvědem. Ačkoliv je jejich výška v boji znevýhodňuje, zá-roveň je jejich nejlepší obranou. Pokud totiž postavy nepoužijí *lektvar zmenšování*, pro-měnu do nějakého malého tvora nebo jiný druh zmenšovací magie, do jejich chodeb a tunelů se nevejdou.

Boj: Permoníci se obvykle snaží využít úzké nory, tunely či štěrbiny, kam se větší protivníci nevejdou. Bojují nejčastěji miniaturními dvojručními kladivy nebo kušemi. Na válečné výpravě má u sebe každý permo-ník 2–5 alchymistických výrobků z násle-dujícího seznamu: *lektvar ohnivého dechu, léčivý lektvar, dýmovnice, výbušný projektil, zápalný projektil, petarda, magické leštidlo, oslepující kulička, kýchací prášek*. Mohou mít také *bombu* nebo *raketu*, ty ale musejí nosit ve dvou.

Kořist:

- Permoníci u sebe mívají část svého ma-jetku: malé zlaté (10 zl) či stříbrné (1 zl) ingoty, broušené drahé kameny (polo-drahokam 1 zl, topaz 5 zl, safír 8 zl, ru-bín 10 zl, smaragd 15 zl, diamant 25 zl), stříbrné spony do vousů (1 zl), zbraně a zbroje zdobené zlatem (10 * běžná cena) nebo stříbrem (2 * běžná cena) a podobně. I ti nejchudší z nich mohou mít poklad v hodnotě několika stříbrných, ti nejbohatší v hodnotě desítek nebo i sto-vek zlatých. Většina jejich pokladů je ale bezpečně uložena v přísně střežených trezorech hluboko pod zemí.
- Permoníci také mívají různé kouzelné předměty. Je na tobě, co jim vybereš nebo vymyslíš, vyhni se ale zbraním, zbrojím a dalším předmětům, které by kvůli velikosti byly pro postavy nepoužitelné, protože by to hráčům zkazilo ra-dost z nálezu.
- Po kapsách mají alchymistické výrobky, které nestihli spotřebovat.

Suroviny: *Růstová žláza permoníka* (prodej 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 3, Finesa 2, Duše 0, ❤️ 8

🛡 0

🗡️ **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, 🌟 1

Druh: zvíře (psovitá šelma)

Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: všude, kde žijí humanoidní tvořové

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

🔥 psí pach

Vzhled: velký tříhlavý pes

Rychlosť: na zemi 14, ve vodě 1

Síla: 9

Velikosť: 9 (125 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ❤️ 10

🛡 0

🗡️ **Zuby a drápy:** 4 + k6, 🌟 1

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.

Příklady použití ve hře:

- Vládce města je známý tím, že na ochranu svého paláce chová tříhlavé psy.
- Vesničané si stěžují, že jim něco zabíjí dobytek. Může za to smečka tříhlavých psů.

Suroviny: Nadledviny tříhlavého psa (prodej
5 zl) obsahují 5 💧.



Ploštice obří

⌚ stopy dvoumetrového brouka
要闻 pach velkého brouka

Vzhled: dvoumetrová ploštice

Rychlosť: na zemi 4, ve vodě 1

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 13

🛡 svrchu 2 (krovky), zespodu 0

🗡 Kusadla: 4 + k6, ⚡ 2

Dávivý zápací: Při ohrožení ploštice vylučuje tekutinu, jejíž silný zápací dráždí ke zvracení. Pomůže například zadržet dech nebo se vzdálit z kontaktní vzdálenosti.

Druh: hmyz

Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: parky, aleje, hřbitovy, listnaté lesy

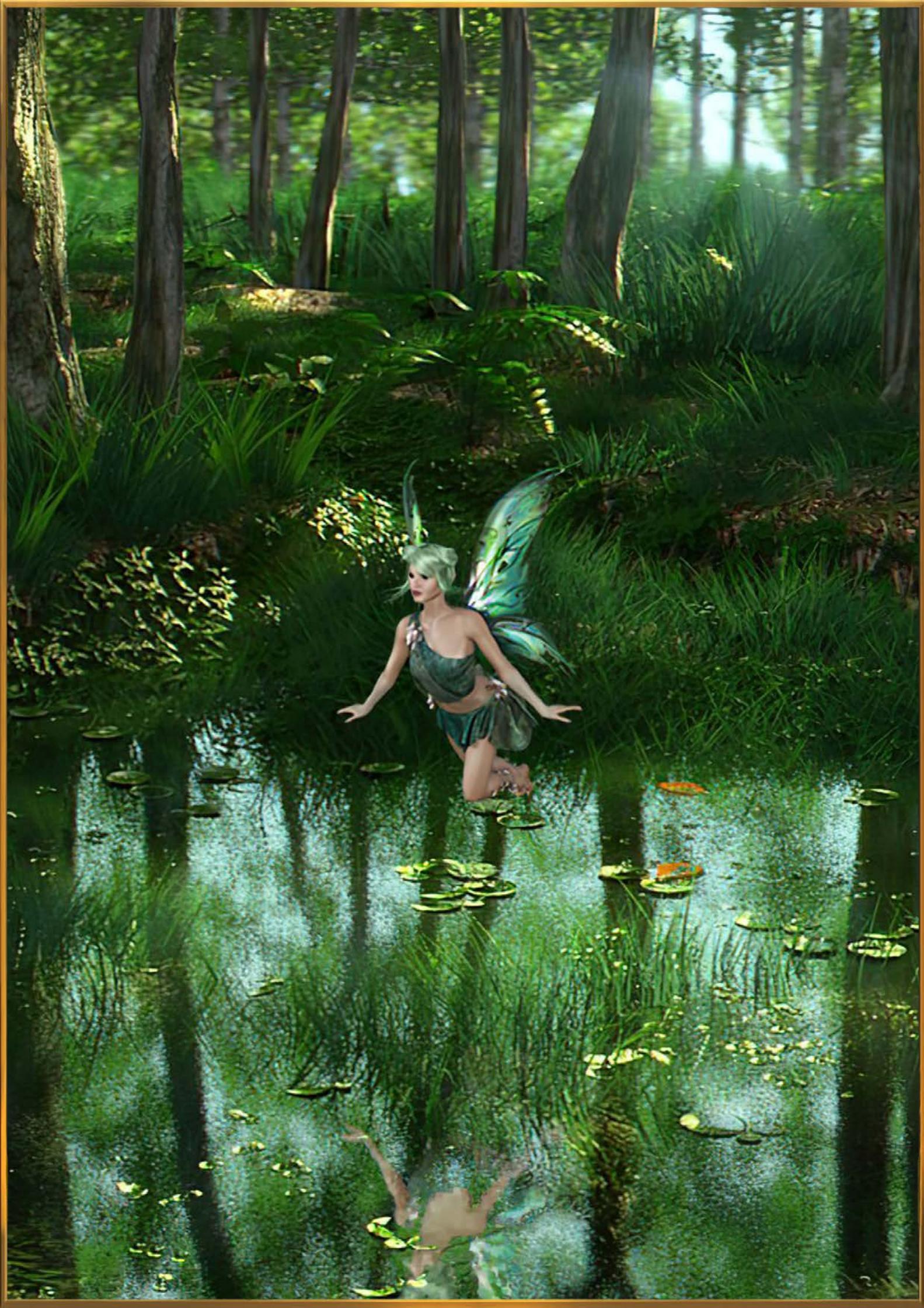
Chování: Ploštice se vyskytují v početných houfích. Jsou zcela neškodné, živí se šťávou z rostlin a plodů, někdy také vysává mršiny. V případě ohrožení vylučuje tekutinu, jejíž silný zápací dráždí ke zvracení.

Boj: Obří ploštice se živí výhradně mršinami, na postavy nezaútočí. Při ohrožení vylučuje tekutinu, jejíž silný zápací dráždí ke zvracení.

Příklad použití ve hře: Skřeti používají obří ploštice na nošení těžkých nákladů. Jsou sice pomalé, ale hodně unesou.

Suroviny:

- *Růstová žláza obří ploštice* (prodej 5 zl) obsahuje 5 💧.
- Každé *Vejce obří ploštice* (prodej 1 zl) obsahuje 1 💧. Ve snůšce bývá 1–6 vajec.



Poletucha

👣 stopy půlmetrového humanoida
🔥 elfí pach

Vzhled: půlmetrová okřídlená bytost připomínající elfa

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 1, Finesa 3, Duše 4, ❤️ 2

🛡️ 0

Plnění přání: Poletucky dokáží uhodnout, co si postavy přejí, a drobná přání jim mohou splnit. Dělají to samy od sebe a nic za to nechtějí.

Nejdřív se o kouzlo, ale mohou to být věci, na které by kouzlo bylo potřeba: rozbitý předmět se opraví, rána se vyhezí, jizva se zacelí. Poletucky nikdy záležitosti neškodí – raději se tedy vždy nejdřív hráčům zeptej, jestli o to, co tě napadlo, opravdu stojí.

Kouzla: Každá poletucha umí jedno z následujících kouzel: neviditelnost *Ij ryjut*, návrat *Hašavah*, magický štít *Kasum magen*, dým *Ašan*, třpytivá zář *Misanver lehavah*.

Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: louky, řídké lesy, háje, ruiny elfských měst

Chování: Poletucky jsou vlídné a přátelské, rády si povídají. Pokud se jim postavy budou zamlouvat, pomohou jim.

Boj: Poletucky nechtějí nikomu ublížit a ani pořádně nevědí, jak by to měly udělat. Když někdo ubližuje jim, obvykle se pokusí uletět.

Příklady použití ve hře:

- Poletucky 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.
- Poletucky ohrožuje bazilišek, harpyje nebo jiné nebezpečné nestvůry.

Suroviny: Křídla poletucky (prodej 1 zl) obsahují 2 💧.



Poník

蹄 otisky koňských kopyt

嗅 pach koně

Vzhled: poník

Rychlosť: na zemi 16, ve vodě 1

Síla: 10

Velikosť: 10 (250 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 13

🛡 0

⚔ **Zuby:** 4 + k6, ⚡ 1

⚔ **Kopyta:** 4 + k6, ⚡ 2

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: stepi, tundry.

Chování: Poníci se vyskytují ve stejných variacích jako koně. Mohou tedy být klidní a povolní, ale také bujní a temperamentní. Jsou až překvapivě silní, v poměru ke svojí váze unesou 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, ze světa postav vidí jen přízračné obrazy tvorů s duší, nic neslyší a necítí

Fyzička -, **Finesa 5**, **Duše 4**, **♥ 8**

🛡 0

Zranitelnost: Přízrak je nehmotný, fyzické útoky (zbraně, **ohň**, **mráz**, **blesky**, **jed**, **ží-ravina**, **svěcená voda** a podobně) jím neskodně projdou. Zranit je ho možné pouze **duševními** útoky. Můžeš také dát do hry kouzelnou zbraň, která ho dokáže zranit (není to vlastnost všech kouzelných zbraní, pouze těch k tomu přímo určených).

Imunita proti strachu.

⚔ **Útok:** 5 + k6

- zranění podle zbraně (neodečítá se zbroj ani štít)
- apatie na několik minut (-1)
- hluboká deprese na několik minut (-1)

Vážné zranění: bezvládnost končetiny nebo celková slabost (-1)

Zásah nebolí, způsobuje slabost v zasažené části těla.



Hroznivý zjev: 4 + k6 proti **Duši**

- strach (-1)
- děs (postava v hrůze prchne a nedováží se k přízraku přiblížit)
- naprostá hrůza (postava zkolačuje a nedokáže nic dělat)

Použití: 1 kolo, když přízrak neútočí

Trvání: několik minut

Nehmotný tvor: Přízrak je fyzicky přítomný v minulosti, ve světě postav neexistuje. Pokud tedy například tam, kde je dnes chodba, v jeho době byly dveře, musí si je otevřít, aby mohl projít. Když nyní zřízené hradby v jeho době stály, bude to vypadat, jako když chodí vzduchem. Když je naopak někde stěna ale v jeho době tam nebyla, projde bez zaváhání skrz.

Přízrak nevydává žádné zvuky – když mluví, je vidět, jak gestikuluje a hýbe rty, ale není nic slyšet. Stejně tak on vidí, jak postavy mluví a gestikulují, ale neslyší je. Pomůže například dovednost *odezírání ze rtů*, funguje také hraničářova *telepatie* a kouzla umožňující mluvit s mrtvými nebo nehmotnými tvory. Postavy ale nejspíš budou potřebovat dovednost *staré jazyky*, aby mu rozuměly.

Tvorové, kteří nemají duši, přízrak nevidí a nemohou s ním nijak interagovat.

⊕ **Léčení:** Přízrak se léčí, jako kdyby byl živý – ve svém světě může používat léčivé lektvary, hojivou mast a podobně. Ze světa postav ho ale není možné léčit.

Přízrak nejčastěji vzniká samovolně, například když někdo nesplní přísahu nebo nedokončí svěřený úkol. Může být ale také cí-

leně vytvořený na ochranu nějakého místa nebo objektu.

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: staré domy a paláce, zříceniny hradů a tvrzí

Chování: Přízrak žije v minulosti. Vidí kolem sebe dávno mrtvé osoby, hrad nebo dům pro něj stále stojí a sám se považuje za živého. Postavy jsou pro něj stejně přízračné jako on pro ně a dokud ho nebudou něčím obtěžovat, nejspíš si jich nebude všímat. Pokud ho budou chvíli pozorovat, uvidí ho otevřít neexistující dveře, procházet skrz stěny, mluvit s imaginárními osobami a podobně.

Boj: Bojuje, jako kdyby byl živý, obvykle nějakou zbraní. Jeho zbraně jsou nehmotné, takže bez odporu projdou zbrojí i štítem, jde před nimi ale normálně uhýbat.



Pták hrozivák

⌚ stopy čtyřmetrového nelétavého ptáka
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 4, Finesa 2, Duše 0, ❤ 16

🛡 1 (tuhé opeření)

🗡 Zobák nebo kopnutí: 4 + k6, ⚡ 3

Druh: zvíře (nelétavý pták)

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 roztáhne svá krátká křídla, doširoka rozevře zobák a hlasitě křičí, aby útočníka zastrašil.

Boj: Pták hrozivák nelétá, zato ale rychle běhá. Útočí hlavně svým obrovským a ostrým zobákem, umí ale také bolestivě kopat.

Suroviny:

- *Růstová žláza ptáka hroziváka* (prodej 11 zl) obsahuje 11 💧.
- Každé *vejce ptáka hroziváka* (prodej 3 zl) obsahuje 3 💧. Ve snůšce bývají 1–2 vejce.



Pták Noh

👣 stopy gigantického dravého ptáka

🔥 pach velkého dravého ptáka

Vzhled: gigantický hnědý dravý pták

Rychlosť: na zemi 4, ve vzduchu 20, ve vodě 1

Síla: 13

Velikosť: 13 (2 tuny)

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 25

🛡️ 1 (tuhé opeření)

🗡️ **Zobák nebo spáry:** 5 + k6, 🌟 4

Druh: zvíře (dravý pták)

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 došpělého slona. Loví většinou dobytek a podobná velká zvířata, ale když je hladový, nepohrdne ani člověkem nebo elfem.

Boj: Pták Noh se na svou kořist snese klouzavým letem, uchopí ji do spárů a za letu ji usmrtí svým obřím zobákem.

Suroviny:

- *Růstová žláza ptáka Noha* (prodej 17 zl) obsahuje 17 💧.
- Každé vejce ptáka Noha (prodej 5 zl) obsahuje 5 💧. Ve snůšce bývají 1–2 vejce.



Puma

👣 stopy pumy

要闻 pach pumy

Vzhled: velká béžově hnědá kočka

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

Síla: 8

Velikosť: 8 (60 kg)

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

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, ❤ 8

🛡 0

🗡️ **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, ⚡ 1

Pumě se říká také horský lev, stříbrný lev nebo kuguár. Černě zbarvené pumě se, stejně jako černému levhartovi, říká panter.

Druh: **zvíře** (kočkovitá šelma)

Doporučené úrovně: základní

Prostředí: kopce, zasněžené hory, jehličnaté, smíšené i listnaté lesy, deštné pralesy, stepi, pouště

Chování: Pumy nedokáží hlasitě řvát, a tak pouze syčí, pískají, prskají nebo dlouze předou. Žijí osamoceně, setkávají se jen v době páření. Obvykle loví za soumraku nebo za úsvitu, jen zřídka za denního světla.

Boj: Puma výborně skáče, dokáže vyskočit až 5 metrů do výšky nebo 14 metrů do dálky. Stejně jako levhart loví skokem se stromu nebo z úkrytu, kořist usmrtí kousnutí do krku.



Roháč obří

👣 stopy dvoumetrového brouka

要闻 pach velkého brouka

🔔 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 4, Finesa 2, Duše 0, ❤️ 16

🛡️ 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 líhni v opuštěné podzemní laboratoři, kde s nimi dávní mágové dělali pokusy.

Boj: Roháč sice umí létat, bojuje ale raději na zemi. Jeho obří kusadla sice vypadají hrozivě, jsou ale příliš slabá na to, aby jimi mohl někoho účinně kousnout. Používá je tedy spíš jako jelen své paroží a snaží se na ně protivníka nabodnout.

Suroviny:

- *Růstová žláza obřího roháče* (prodej 7 zl) obsahuje 7 💧.
- *Každé vejce obřího roháče* (prodej 2 zl) obsahuje 2 💧. Ve snůšce bývá 1–6 vajec.



Rys

👣 stopy rysa

要闻 pach rysa

Vzhled: středně velká rezavě hnědá jemně skvrnitá kočka se štětičkami na uších a licousy

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

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, ❤ 6

🛡 0

🗡️ **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, 🌟 0

Druh: **zvíře** (kočkovitá šelma).

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 skelních úkrytech nebo v houštinách, ale když je hezky, rád se sluní.

Boj: Rys obvykle vyhlíží kořist z nějakého vyvýšeného místa. Pak se k ní připlíží nebo počká, až k němu přijde sama. Nakonec prudce vyrazí a zabije ji stiskem hrudla nebo prokousnutím šíje. Postavy nenapadne, ani když se mu přiblíží k mláďatům.



Řasnatka



slabý zápar spálené gumy

Vzhled: vznášející se fialová koule velká zhruba jako lidská hlava, ze které na jednom místě vyrůstá chomáč chlapadel

Rychlosť: ve vzduchu 2

Síla: 5

Velikosť: 5 (8 kg)

Smysly: skvělý sluch a čich, nemá zrak

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 3, ❤ 4



⚡ **Fialový blesk:** 3 + k6 proti **Fyzičce**,

💥 3kz **bleskem**

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

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* (prodej 1 zl) obsahuje 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)

Velikosť: 10 (250 kg)

Smysly: skvělý čich, ostatní jako člověk

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 1, ❤️ 13

🛡️ 1 (tuhá kůže)

🗡️ **Zuby a drápy:** 4 + k6, 🌟 1

🗡️ **Dvojruční palice:** 4 + k6, 🌟 3

🗡️ **Oštěp:** 3 + k6, 🌟 2

Dostrel: střední

Tichý pohyb: Sarkoni mají měkká chodila a pohybují se naprostě neslyšně.

Dovednosti: plavání a potápění, lov a stopy, pování, skřetí jazyky

➕ **Léčení:** Jako člověk.

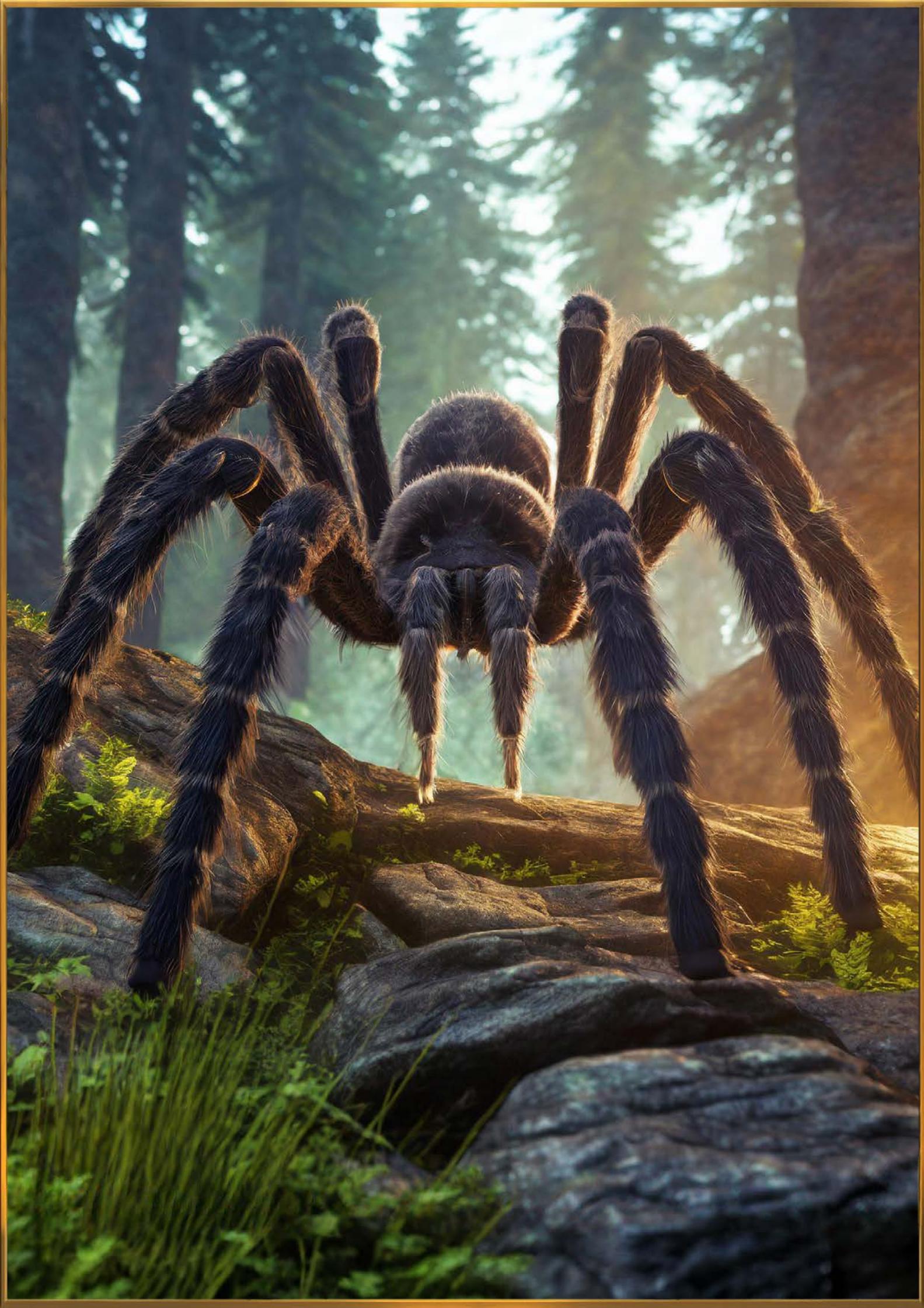
Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

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 inteligenční, mají vlastní posvátná místa, tradice a obřady a znají základy řemesel.

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

👁️ není vidět *infraviděním*

Vzhled: obrovský rezavohnědý pavouk se čtyřmetrovým rozpětím nohou

Rychlosť: na zemi 10, ve vodě 2

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 16

🛡️ 0

🗡️ **Kusadla:** 4 + k6, 💥 3 + 3 dávky jedu

Příznaky: zvýšená teplota, necitlivost v okolí úst, křeče jazyka

Latence: 5 kol

Trvání účinků: několik minut

💀 6 + k6 proti **Fyzičce**

• 💥 3 **jedem**

•• nevolnost a zvracení (-1)

••• dezorientace a zmatenos (-1)

Oblak chloupků: Když se sklípkan cítí ohrožený, vypustí před sebe oblak jemných chloupků, které dráždí kůži a vyvolávají intenzivní slzení a kašlání (-1).

Pavučina: Sklípkan si ze své pavučiny staví doupě a kolem něj soustavu křivo-lakých tunelů. Na některých místech z ní tvorí falešnou podlahu. Dokud se své pavučiny dotýká, pozná, kde se jí něco dotklo nebo se do ní chytilo a jak je to zhruba velké.

Druh: pavouk

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: deštný prales, močály, bažiny

Chování: Obří sklípkan je masožravý, loví převážně velká zvířata.

Boj: Sklípkan díky vibracím ve své pavučině přesně ví, kde se nachází jeho kořist a obvykle ji dokáže překvapit. Nejprve ji ochromí jedem a pak ji dorazí kusadly.

Suroviny: Z kusadel je možno získat nepoužité dávky *jedu z obřího sklípkana* (prodej 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.

Suroviny:

- *Růstová žláza obřího sklípkana* (prodej 11 zl) obsahuje 11 💧.
- *Vak vajec obřího sklípkana* (prodej 3 zl) obsahuje 3 💧.



Skot

👣 stopy velkého sudokopytníka
要闻 západ 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 (širší rozsah sluchu než člověk)

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, ❤ 20

🛡 0

⚔ Rohy: 5 + k6, ⚡ 4

⚔ Kopyta: 5 + k6, ⚡ 3

Skot je známý také jako hovězí dobytek, tur domácí, nebo prostě jako kráva, býk a vůl. V některých náboženstvích je býk uctíván jako symbol plodnosti a býčí zápasy nebo skoky přes rohy jsou součástí obřadů.

Druh: **zvíře** (tur)

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 díky své povolnosti a síle vhodní na tahání těžkých nákladů, býky lze naopak potkat v gladiátorských arénách.

Boj: Skot nejradiji 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 *infravidění*

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, ❤ 8

🛡 2 (těžká zbroj)

🗡 Beze zbraně, nůž: 4 + k6, ⚡ 0

🗡 Skřetí meč a tesák: 4 + k6, ⚡ 3

🗡 Vrhací sekera: 4 + k6, ⚡ 2

Dostřel: krátký

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

✚ Léčení: jako člověk.

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Chování: Bojovníci se rekrutují z nejsilnějších a nejzurivějších skřetů. Slabší tvory považují za podřadné. Když je ale postavy přemůžou, získají jejich respekt.

Boj: Skřetí bojovníci nedabají příliš na takty a disciplínu, cení si hlavně osobní odvahy. Jen výjimečně utíkají z boje.

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- dřevěná flétna
- hlinka na válečné malování
- krabička s povzbuzující drogou
- měch se silným alkoholem
- náhrdelník z vlčích zubů (prodej 1 zl)
- provrtaná mince na šňůrce
- skřetí dryják
- troud a křesadlo
- váček s ořechy
- váček s ovocem
- váček se sušeným masem
- zdobený skřetí nůž (prodej 1 zl)
- železný prsten (prodej 5 st)



Skřet, hrdlořez

👣 stopy humanoida velkého jako člověk
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 *infravidění*

Zranění za sílu: +0

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, ❤ 8

🛡 1 (lehká zbroj)

🗡 Beze zbraně, nūž: 3 + k6, ⚡ 0

🗡 Skřetí meč: 3 + k6, ⚡ 2

🗡 Vrhací sekera: 3 + k6, ⚡ 2

Dostrel: krátký

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

✚ Léčení: jako člověk.

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Chování: Skřeti hrdlořezové jsou skřeti vyložení z klanu, obvykle protože nesložili bojovnickou zkoušku. Toulají se krajem ve velkých tlupách, loupí a rabují.

Boj: Skřeti hrdlořezové jsou zbabělí a pomstychtiví, nikdy nebojují fér. Na postavy si troufnou, jen když mají velkou přesilu, a když se boj nevyvíjí v jejich prospěch, rozprchnou se.

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- krabička s povzbuzující drogou
- měch se silným alkoholem
- náhrdelník z vlčích zubů (prodej 1 zl)
- provrtaná mince na šňůrce
- troud a křesadlo
- váček se sušeným masem
- železný prsten (prodej 5 st)
- stříbrný kruh v uchu (prodej 5 st)
- balíček omamného tabáku



Skřet, náčelník

👣 stopy humanoida velkého jako kroll
🔥 skřetí pach

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

Rychlosť: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 9 (+0 ke zranění)

Velikost: 9 (125 kg)

Smysly: jako člověk a *infravidění*

Zranění za sílu: +0

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 2, ❤️ 10

🛡️ 2 (těžká zbroj)

🗡️ **Beze zbraně, nůž:** 5 + k6, 🌟 0

🗡️ **Dva skřetí meče:** 5 + k6, 🌟 3

🗡️ **Vrhací sekera:** 5 + k6, 🌟 2

Dostrel: krátký

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

➕ **Léčení:** jako člověk.

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Chování: Skřetí náčelník si své postavení musel tvrdě vybojovat, je proto hrdý a sebevědomý. Prospěch kmene ale klade nad svůj, je s ním tedy možno vyjednávat. Nikdy ale neudělá rozhodnutí, kvůli kterému by ztratil tvář nebo vypadal slabý, protože to by ho mohlo stát jeho postavení.

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

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- dračí zub (prodej 5 st)
- hlinka na válečné malování
- náhrdelník z medvědích drápů (prodej 3 zl)
- nůž z dračí kosti (prodej 5 zl)
- pytlík elfích uší
- skřetí dryják
- stříbrný prsten (prodej 1 zl)
- váček se surovými polodrahokamy (prodej 12 zl)
- váček se sušeným masem
- velká stříbrná mince (1 zl)



Skřet, obyčejný

👣 stopy humanoida velkého jako člověk
要闻 skřetí pach

Vzhled: humanoid velký jako člověk s hnědou kůží, ostrými zuby a špičatýma ušima 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 *infravidění*

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

Fyzička 2, Finesa 1, Duše 1, ❤ 8

🛡 0

🗡 Beze zbraně, nůž: 2 + k6, 💥 0

🗡 Lopata, vidle, motyka: 2 + k6, 💥 ❤ 1

🗡 Velký kámen: 2 + k6, 💥 1

Dostrel: krátký

Dovednosti: plavání a potápění, skřetí jazyky

✚ 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.

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
🔥 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: 8 (+0 ke zranění)

Velikosť: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk a *infravidění*

Zranění za sílu: +0

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 4, ❤️ 8

🛡 0

⚔ Beze zbraně, 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 (-1 ke zranění zblízka a vrhacími zbraněmi a nedokáže natáhnout luk), šaman silný jako zlobr (+1 ke zranění zblízka a vrhacími zbraněmi).

Léčivé rituály: Po několika minutách bubnování, zpěvu a tance šaman neutralizuje

všechny jedy a nevítané substance jako třeba alkohol nebo drogy, nebo vyléčí 3kz + 2 životů a následně všechna vážná zranění, každé po tolka desítkách minut, za kolik životů bylo způsobeno. Další *léčivý rituál*, at' už ho použije kdokoliv, účinkuje až na případná nová zranění.

Rozmluva s duchy: Když po konzumaci *lysohlávky tajemné* šaman vstoupí do světa duchů, může s nimi rozmlouvat a žádat je o různé služby, například získání náklonnosti divokých zvířat, pomoc s hledáním vody či potravy, ochranu před neštěstím a podobně. Může také do sebe nechat vstoupit zlého ducha, který způsobí nějakou nemoc, a dotykem ho pak předat někomu jinému. Choroba trvá jeden měsíc a nejde vyléčit jinak než vyhnáním zlého ducha z těla.

Vyhnaní ducha: Když po konzumaci *lysohlávky tajemné* šaman vstoupí do světa duchů, může vyhnat ducha z posednutého tvora nebo předmětu, kterého se dotýká.

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

✚ **Léčení:** jako člověk.

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Chování: Šamani žijí stranou od zbytku kmene, věnují se přípravě léčiv, studiu a meditacím. Pravidelně také provádějí obřady, při kterých tancují, zpívají a upadají do hlubokého transu navozeného konzumací halucinogenních hub. Starší šamani si své nástupce vybírají a důkladně je trénují. V průběhu mnoha let výcviku se adept

učí číst chování divokých zvířat, znát 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: Šaman se boje obvykle neúčastní. Když nemájinou možnost, brání se holí.

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- 3 časoprostorové bobule
- chřestidlo
- dřevěná figurka
- *kořen mandragory*
- *květ měsíční lilie*
- *lysohlávka tajemná*
- ptačí lebka
- *pýchavka kýchavá*
- pytlík zvířecích kostí
- *skřetí dryják*
- svazek ptačích per
- talisman
- *ucukavka nedůtklivá*
- váček s bylinkami



Skřeti

Prostředí: jeskyně, hory, lesy, pouště, pláně, opuštěné doly, ruiny

Chování: Skřeti nemají rádi jasné sluneční světlo. Díky *infravidění* snáší tmu lépe než lidé a dokáží v ní bez obtíží bojovat, na většinu běžných činností ale potřebují světlo. Jsou inteligentní, mají vlastní jazyky a tradice a znají základy zemědělství a většinu řemesel. Žijí obvykle v kmenech o několika desítkách jedinců vedených nejsilnějším z bojovníků. Zvláštní postavení mají šamani, kteří stráží tradice a moudrost předků, léčí nemoci a jiné neduhy, získávají náklonnost dobrých duchů a zahání zlé. Většina kmenů kočuje, některé se ale usidlují v jeskyních, opuštěných dolech nebo podzemních labyrintech, případně budují vlastní města či vesnice. Často si staví příbytky zavěšené na skalách nebo příkrých svazích dostupné jen po visutých mostech nebo provazových žebřících.

Skřetí kmeny mezi sebou neustále bojují, obvykle jde ale jen o poměřování sil a slabší kmen ustoupí. Civilizovaným krajům se vyhýbají, občas se ale dá dohromady tlupa hrdlořezů vyvržených z kmenů a začne podnikat loupeživé nájazdy. Opravdu nebezpeční skřeti jsou, jen když je někdo silnější vytlačí z jejich území, nebo když se najde někdo natolik mocný, že je dokáže ovládnout a využít ke svým záměrům.

Škretí šamani dokáží rozmlouvat s duchy divokých zvířat a žádat je o různé služby. Bojovníci díky tomu jezdí do bitvy na obřích kancích, náklady tahají divocí buvoli nebo mufloni a povídá se dokonce o šamezech, kteří létají na wyvernách.

Použití ve hře: Skřeti jsou spolu s gobliny a sarkony nejběžnější protivníci, se kterými se

postavy mohou potkat. Pro civilizované rasy jsou to nepřátelé, se kterými je neustále válečný stav – loupežné 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 hrádny. Trvalé otevřené nepřátelství ale neznamená, že by se se skřety nedalo mluvit. Některé kmeny mohou být ochotné obchodovat, případně se nemusí cítit dost silné a budou se snažit vyjednávat.

Ženská jména: Braga, Bugda, Durga, Girša, Glaša, Hurga, Kraga, Surga, Šarna, Šuga, Zulga

Mužská jména: Bagrud, Durgaš, Kazrug, Lazag, Magtuk, Ragaš, Šarog, Šazgob, Ugdor, Urbul, Urzul

 **Léčení:** Skřeti se léčí jako lidé. Mohou u sebe mít *skřetí dryják*, který po několika minutách vylečí 2kz + 1 životů a znova jde použít až na případná nová zranění. Když ho vypije někdo jiný než skřet, je šance 2 ze 6, že ho okamžitě zvrátí a nic neyléčí.

Jazyky: Skřetí mluví různými nářečími, všechna spadají pod dovednost *skřetí jazyky*.

Skřeti v tomto bestiáři: *bojovník, hrdlořez, náčelník, obyčejný skřet, šaman.*



Skvrna barevná

–

–

Vzhled: tenká barevná vrstva, která mění barvu podle pozadí

Rychlosť: na zemi 4

Síla: 0

Velikosť: 0 (100 g)

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), detekce tepla na kontaktní vzdálenost

Fyzička 0, Finesa 8, Duše 5, ❤ 1

0

Imunita proti **ohni** a **blesku**. Pokud k někomu přilne, dává imunitu proti **ohni** a **blesku** i jemu.

☒ **Přilnutí k hostiteli:** 8 + k6, stačí jeden úspěch

🚫 **Slabiny:** Skvrna barevná nesnáší zimu. Její hostitel se jí může zbavit například tím, že se ponoří do ledové vody nebo do sněhu.

Prostředí: libovolné

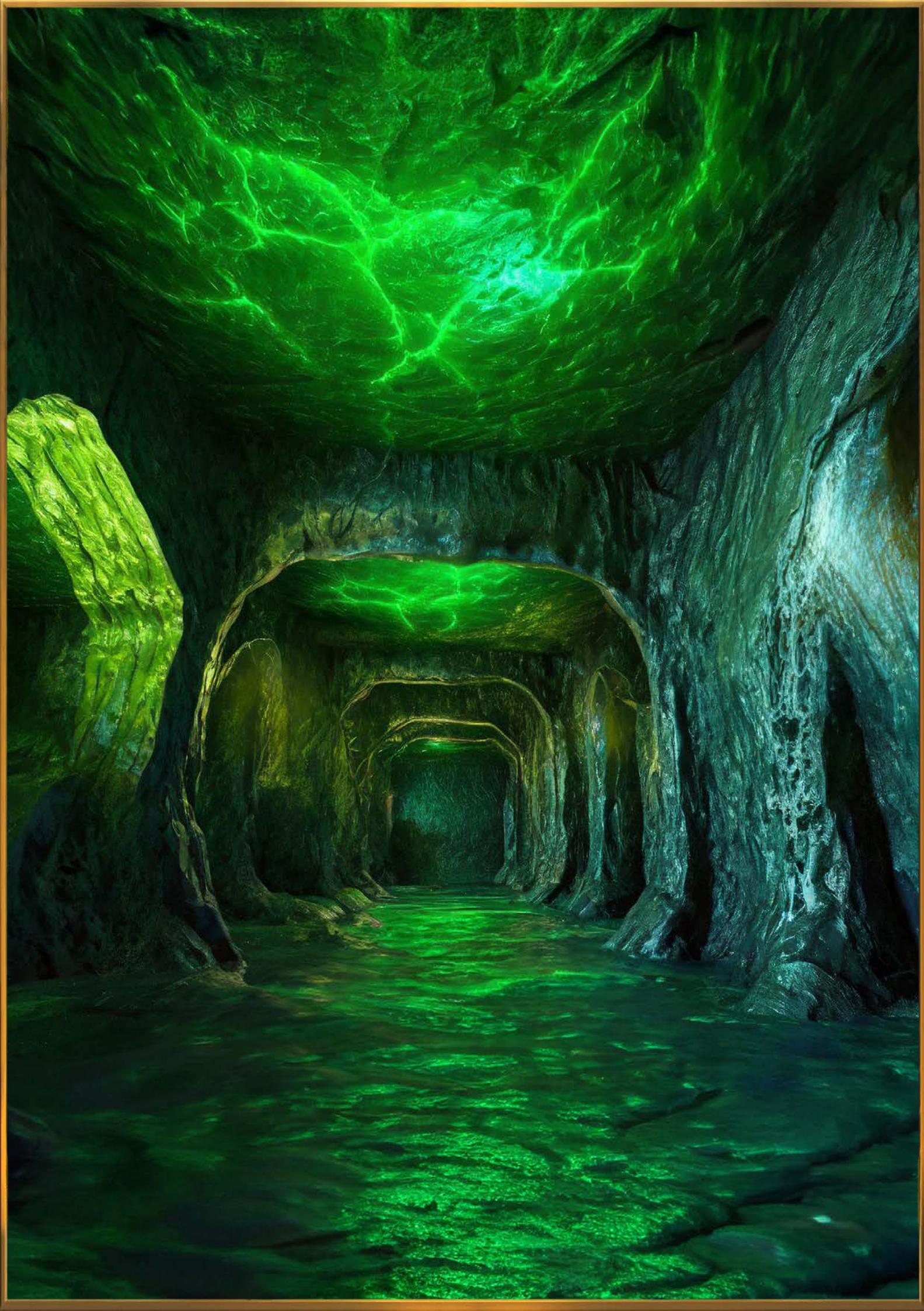
Doporučené úrovně: libovolné

Chování: Skvrna barevná se živí teplem. Ráda se vyhřívá na sluníčku, v tom případě změní svou barvu na černou, ale ještě ráději 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* (prodej 7 zl) obsahuje 7 💧. Vyrábí se z něj *kouzelná líčidla*.



Slizovec



slabý kyselý západ

je poznat *infraviděním* (je teplejší než okolí)

Vzhled: několik prázdných chodeb a místností

Rychlosť: na zemi 2

Síla: 14

Velikost: 14 (4 tuny)

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), skvělý čich, detekce tepla na kontaktní vzdálenost

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 4, ❤ 32



Odolnost (poloviční zranění) proti **bodu a drcení**.



Leptání dotykem: 5 + k6, 6kz **žíravou**

Trávicí šťávy slizovce jsou silně žíravé, rozpouští ale jen rostlinnou a živočiš-

Boj: Slizovec obvykle útočí tak, že se na postavy zřítí. Pokud se nestihnu prosekat ven, než je stráví, jejich osud je zpečetěn.

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.

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 traslík s *infraviděním* uvidí, že mají jinou teplotu než zbytek podzemí.

Suroviny:

- *Slinivka slizovce* (prodej 19 zl) obsahuje 19 .
- *Trávicí šťáva slizovce* jsou silná žíravina (zranění 6kz **žíravou**), rozpouští ale jen rostlinnou a živočišnou hmotu. Vytrávit lze celkem 5 flakónů (prodej 2 zl za flakón).



Slon

👣 sloní stopy

要闻 sloní pach

Vzhled: slon

Rychlosť: na zemi 10, ve vodě 1

Síla: 14

Velikosť: 14 (4 tuny)

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

Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, ❤ 32

🛡 2 (tlustá kůže)

🗡 Kly: 5 + k6, ⚡ 6

🗡 Chobot: 5 + k6, ⚡ 4

Druh: zvíře (tlustokožec)

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 sochy

🔥 -

👁 není vidět *infraviděním*

Vzhled: křišťálová socha čarodějky s kouzelnickou holí

Rychlosť: na zemi 6, ve vodě 4 (chodí po dně)

Síla: 9 (+0 ke zranění)

Velikosť: 8, ale hmotnosť 9 (125 kg)

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

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 4, ❤ 12

🛡 3

Odolnosť (poloviční zranění) proti **ohni, mrazu, blesku, seku a bodu.**

Imunita proti **jedům** a bolesti.

🗡 **Pěsti:** 3 + k6, ⚡ 1

💡 **Bílý blesk *Lavan bárak*:** 4 + k6 proti **Fyzičce, ⚡ 4kz bleskem**

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 cíl

💡 **Ledová dýka *Kerach pygion*:** 4 + k6 proti **Fineze, ⚡ 6kz bodem**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

💡 **Ohnivý oblouk *Eš kešet*:** 4 + k6 proti **Fineze, ⚡ 7kz ohněm**

Rozsah: vše v kontaktní vzdálenosti před tebou

💡 **Třpytivá zář *Misanver lehavah*:** 4 + k6 proti **Fineze**

Rozsah: všichni v krátké vzdálenosti

Účinek: oslepení na zbytek kola a počet kol rovný počtu úspěchů

💡 **Zlom kouzlo *Šavar kišuf*:**

Rozsah: všude ve střední vzdálenosti kolem tebe

Účinek: ukončí působení jakéhokoliv kouzla s dlouhodobým účinkem, jež hož sesílací formuli vysloví

💡 **Zelený blesk *Járak bárak*:** 4 + k6 proti **Fyzičce, ⚡ 5kz bleskem**

Dosah: střední

Rozsah: 1–2 cíle

💡 **Fialový blesk *Sagol bárak*:** 4 + k6 proti **Fyzičce, ⚡ 4kz bleskem**

Dosah: střední

Rozsah: 1–3 cíle

💡 **Levitace *Rišef*:** zpomalí pád

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba nebo předmět

Trvání: několik minut

💡 **Najdi neviditelné *Matza ij ryjut*:** uvidíš neviditelné tvory a předměty
Trvání: několik minut

💡 **Návrat *Hašavah*:** přemístí osobu nebo předmět na místo, kde ji sesilatel viděl od svého posledního spánku

Dosah: dotyk

Rozsah: 1 osoba nebo předmět

Kouzla: bílý blesk *Lavan bárak*, ledová dýka *Kerach pygion*, levitace *Rišef*, 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

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.

Suroviny: Živoucí křištálové srdce (prodej 17 zl) obsahuje 17 .



Socha lva, železná

👣 stopy lví sochy

🔥 –

👁 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: magické smysly – dobrý zrak a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale nemá čich ani chut'

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, ❤ 15

🛡 3 (proti **žíravině** leptající železo 0)

Odolnosť ohni, mrazu, blesku, sekú, bodu a drcení.

Imunita proti **jedům** a bolesti.

🗡 **Zuby a drápy:** 4 + k6, 💥 3

Druh: oživlá socha

Doporučené úrovně: pokročilé

Prostředí: hrady, paláce, chrámy, podzemní labirynty

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** (prodej 13 zl) obsahuje 13 💧.



Socha strážce, kamenná

👣 stopy sochy ve vojenských botách



👁 není vidět *infraviděním*

Vzhled: kamenná socha bojovníka v těžké zbroji s mečem

Rychlosť: na zemi 6, ve vodě 4 (chodí po dně)

Síla: 9 (+0 ke zranění)

Velikosť: 8, ale hmotnost 9 (125 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, ❤ 12



Odllost (poloviční zranení) proti **ohni, mrazu, blesku, sekú a bodu.**

Imunita proti **jedům** a bolesti.

🗡️ **Kamenný meč, pěsti:** 4 + k6, ⚡ 1

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 těžkozaděnec.

Suroviny: Živoucí kamenné srdce (prodej 13 zl) obsahuje 11 💧.



Sochy oživlé

Oživlé sochy mohou vypadat jako libovolný tvor, například člověk, elf, skřet, zvíře, ale třeba i gryf nebo jednorožec. Obvykle slouží jako strážci dávných paláců či podzemí. I po mnoha staletích stále věrně plní svůj úkol, přestože stavby, které měly za úkol střežit, se kolem nich dávno rozpadly. Mohou vzniknout několika způsoby: do neživé sochy může být přenesena duše živého člověka, přivolána duše někoho zesnulého, nebo může být částečně oživen někdo, kdo z nějakých důvodů zkameněl, třeba protože pohlédl do tváře medúzy. Zůstávají jim schopnosti, které měly za života, pokud jsou v nové podobě použitelné, a také původní znalosti a dovednosti. Vzhledem k materiálu, ze kterého jsou vyrobené, jsou silnější a odolnější než stejně velký živý tvor.

+ Léčení: Na sochy neúčinkují léčivá kouzla, schopnosti ani lektvary, zranění se jim ale samovolně léčí rychlostí 1 život za hodinu. Nemohou jim „dorůst“ ztracené části těla, pokud si je ale přiloží zpět tam, kam patří, za hodinu jim přirostou.

Smysly: Oživlé sochy nemají funkční smyslové orgány, vnímají výhradně magický – díky tomu vidí i v naprosté tmě. Živé tvory vnímají ostře a jasně, neživé věci jsou pro ně mdlé a vybledlé. Magické smysly jsou vázané na příslušnou část těla, takže když například někdo soše urazí uši, připraví ji tím o sluch.

Vzhled: Oživlé sochy mohou mít různý tvar a podobu – jako lidé, elfové, skřeti, různá zvířata, ale třeba i jako gryf nebo jednorožec.

Boj: Sochy bojují stejně jako tvorové, které představují, nemají ale jejich zvláštní schopnosti, nemohou plavat ani létat a pohybují se výrazně pomaleji. Mohou používat zbraně a nezřídka bývají zbraně jejich součástí.

Oživlé sochy v tomto bestiáři: *socha čarodějky (křištálová), socha lva (železná), socha strážce (kamenná)*



Sokol

👣 stopy malého dravého ptáka
🔥 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 1, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 2

🛡 0

🗡 Zobák nebo spáry: 1 + k6, ⚡ -3

Druh: zvíře (dravý pták)

Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: hnízdiště na skalních stěnách, ve zříceninách hradů, na věžích, někdy i na zemi, loviště až desítky kilometrů kolem

Chování: Útok střemhlavým letem není vhodný na lov pozemní kořisti, sokol proto loví ptáky za letu a pokud jsou na zemi, snaží se je donutit vzlétnout.

Boj: Sokol obvykle útočí z výšky střemhlavým letem. Svými pařáty kořist srazí na zem, kde ji případně dorazí zobákem. Ve spárech unese tolik, kolik sám váží.



Spektra

–

–

–

👁 není vidět *infraviděním, ultrasluchem*
je vidět jako nezřetelný oblak

Vzhled: vznášející se přízračné tělo ve vla-
jící, roztrhané róbě

Rychlosť: ve vzduchu 6

Síla: 8

Velikosť: 8 (60 kg)

Smysly: magické smysly – dobrý, ale čer-
nobílý zrak, dobrý sluch a vidí i v na-
prosté tmě, ale nemá čich ani chuť

Fyzička 3, Finesa 6, Duše 5, ❤ 12

🛡 0

Odolnosť (poloviční zranění) proti všem
útokům kromě **duševních** a **svěcené vody**.

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

❄ **Mrazivý dotyk:** 6 + k6, ⚡ 2 **mrazem**
(neodečítá se zbroj ani štít)

Zásah spektru vyléčí za tolik životů,
kolik měla úspěchů.

Spektrální tvor: Spektra je jen částečně
hmotná, ráně zbraní klade jen malý od-
por, takže je odolná proti všem fyzickým
útokům. Může také procházet skrz stěny,
stropy a jiné hmotné předměty, má při
tom ale rychlosť 1.

✚ **Léčení:** Spektra je nemrtvý a zranění
se jí tedy samovolně nehojí. Léčí se vy-
sáváním tepla ze živých tvorů.

Spektra může vzniknout pouze mocným
nekromantickým rituálem v jehož průběhu
je třeba obětovat 17 inteligentních tvorů.

Druh: vyšší **nemrtvý**

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: podzemní labyrinty, sídla moc-
ných nekromantů

Chování: Při svém vzniku spektra ztratí veš-
kerou lidskost, žene ji touha vysávat teplo ze
živých tvorů. Na předchozí život jí zbyde jen
mlhavá vzpomínka. Pokud někomu zaživa
sloužila, bude mu sloužit i nadále.

Boj: Spektra létá, je ale pomalejší než člověk,
takže před ní jde utéct. Její dotyk prochází
štítem i zbrojí. Zásahem vysává teplo, čímž
se zároveň léčí.

Suroviny: *Nemrtvá esence spektry* (prodej
17 zl) obsahuje 17 💧.



Strom oživlý

👣 stopy po změti kořenů – vypadá to, jako kdyby tudy prošel strom
🔥 pach stromu
👁 není vidět <i>infraviděním</i>
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 5, Finesa 1, Duše 5, ❤ 48
🛡 2
Odolnosť (poloviční zranění) proti bodu .
slashes Větve, kořeny: 5 + k6, ⚡ 5

Boj: Oživlý strom se ohání větvemi a může také někoho zamotat do kořenů a uškrtit ho. Má obrovskou sílu – neboj se popisovat, jak postavy odhaduje několik metrů daleko.

Oživlý strom může vzniknout bud' samovolně při probouzení **hvozdu**, nebo jej může někdo cíleně stvořit. V obou případech je na oživení potřebný zdroj kouzelné esence (33 kapek) – ta pak půjde vytěžit z jeho kořenů.

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: lesy, hvozdy, háje, džungle

Chování: Pokud strom oživil při probouzení hvozdu, není zcela příčetný a bude se snažit zničit nebo vyhnat všechny, kdo do něj nepatří, bez ohledu na jejich úmysly. Postupně se uklidní a získá sebekontrolu. Velmi staré oživlé stromy bývají zkušené a moudré a mohou komunikovat prostřednictvím jiných lesních tvorů, nejčastěji skrze ústa *dryády*.

Jestliže strom někdo cíleně oživil, dal mu přitom nějaký úkol a zavázal ho k jeho plnění, například „Zabij každého, kdo vstoupí na tuto louku“.

Příklad použití ve hře: Dryády oživily strom a poslaly ho zničit nově založenou dřevorubecou osadu.

Suroviny: *Srdce oživlého stromu* (prodej 19 zł) obsahuje 19 💧.



Sukuba

◆ otisky štíhlých nohou (obvykle v obuvi)
◆ omamná vůně parfému

Vzhled: vnadná štíhlá žena s plnými rty, dlouhými, rudými vlasy a rohamy

Rychlosť: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 10 (+1 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg), síla 10

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

Fyzička 3, Finesa 6, Duše 5, ❤ 8

🛡 0

⚔ Drápy: 6 + k6, ⚡ 2

⚔ Rohy: 6 + k6, ⚡ 3

Kouzla: oko *Ajin*, sugesce *Hašáh*, lazebník *Sapar*, přelud *Ašlajah*, přenos

zvuku *Hávarah kol*, stěna ticha *Šeket chomach*.

Přitažlivá podoba: Sukuba dokáže změnit svou podobu tak, aby ostatním připadala přitažlivá.

Neodolatelný chticí: Když se sukuba někoho dotkne, začne mu připomínat ztělesnění jeho nejtajnějších erotických fantazií.

Polibek vášně: Když sukuba někoho políbí, dotyčný se do ní vášnivě zamiluje a udělá pro ni vše, co jí uvidí na očích. Tato slepá láska trvá do chvíle, kdy sukuba políbí někoho jiného – potom ji na několik dní vystřídá zdrcující pocit zlomeného srdce.

+ Léčení: Pozřením čerstvých vnitřností si sukuba vyléčí všechna zranění.

Druh: vyšší démon

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: kdekoliv v civilizaci

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.

Chování: Sukuba je zosobněním chticé a sexuálních fantazií.

Uzavírání smlouvy: Žena, která přivolává sukubu, obvykle dobře ví, proč to dělá, její zájmy se shodují se sukubou a spolupráce vede k plné vzájemné spokojenosti. Smlouva nejčastěji říká, že po smrti přivolatelky sukuba získá její tělo a svobodu.

Schopnosti k propůjčení: sukuba může ovlivňené osobě propůjčit všechny své schop-

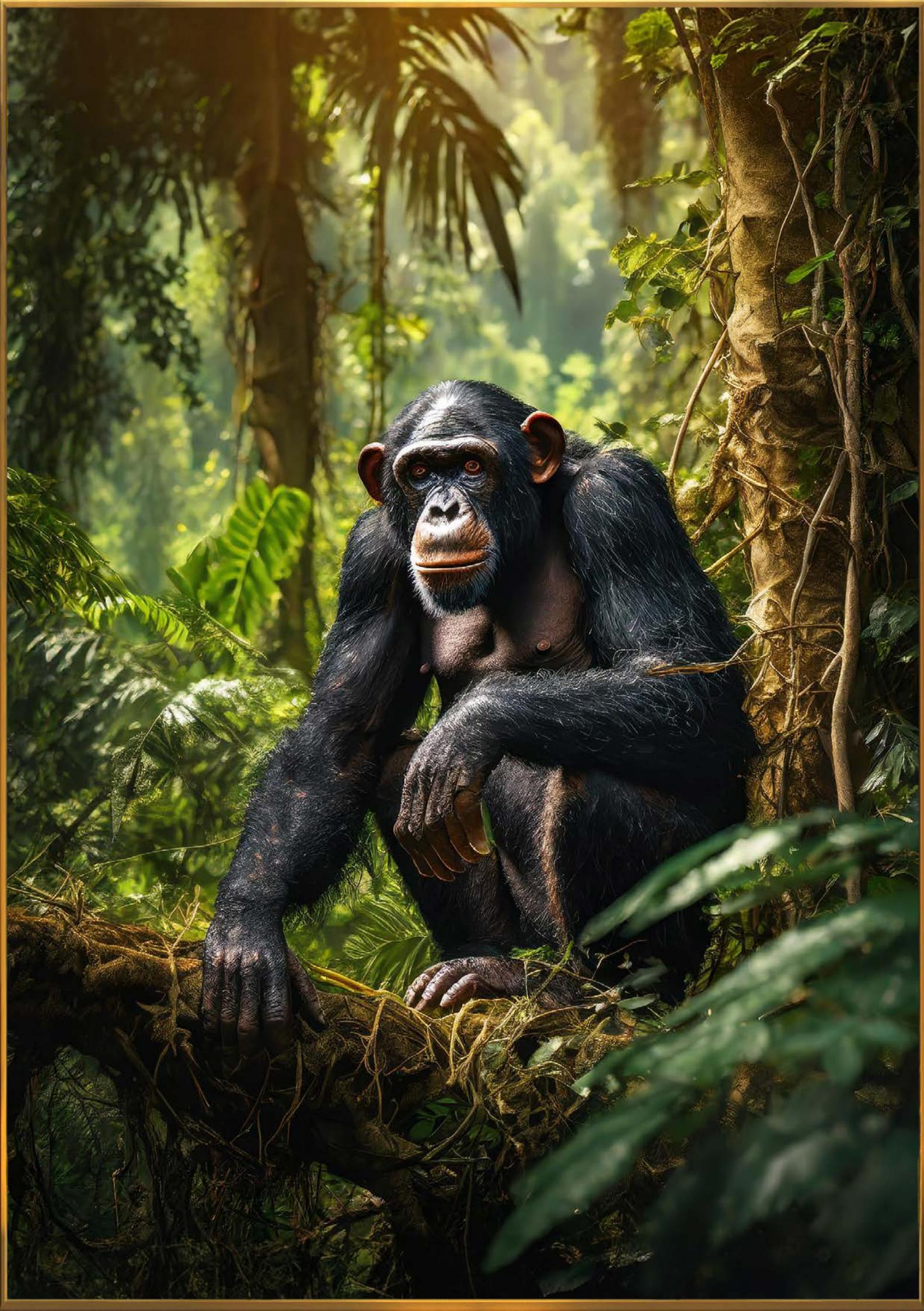
nosti a kouzla včetně léčení pozřením čerstvých vnitřností.

Démonův vliv: V první fázi má osoba pod vlivem sukuby živé erotické sny a významně zvýšené sexuální libido. Ve druhé fázi přijde o veškeré zábrany. Ve třetí si začne sukuba sama vybírat oběti svého chticé, používat na ně své schopnosti a přebírat plnou kontrolu.

Příklady jmen: Athiara, Irathia, Litharana, Nartharia, Zavithara

Příklady použití ve hře: Stárnoucí čarodějka se nechala posednout sukubou, aby si mohla dál užívat života.

Kořist: Sukuba na sobě obvykle mívá zlaté šperky (prodej 250 zl) a drahé šaty (prodej 25 zl).



Šimpanz

👣 stopy šimpanze (při chůzi se opírá o klouby prstů na rukou)

要闻 pach šimpanze

Vzhled: šimpanz

Rychlosť: na zemi 10, neumí plavat

Síla: 10 (+1 ke zranění)

Velikosť: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ❤ 8

🛡 0

⚔ Zápas, zuby: 3 + k6, ⚡ 1

🗡 Hod velkým kamenem: 3 + k6, ⚡ 2

Dostrel: krátký

Druh: zvíře (lidoop)

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 vyrázejí za potravou a většinu času tráví krmením, odpočinkem a přesunem na další stanoviště. Na noc si staví hnizda. 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 téměř dvoumetrového štíra
🔥 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 páry postranních vidí do všech směrů), sluch a čich, hmatová makadla

Tělo

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 13

Ocas

Fyzička 1, Finesa 5, Duše 0, ❤️ 4

🛡 3 (krunýř)

🗡 Kusadla: 4 + k6, 💥 2

🗡 Klepeta: 4 + k6, 💥 3

🗡 Ocas: 5 + k6, 💥 1, 6 dávek jedu

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

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

💀 7 + k6 proti **Fyzičce**

• 💥 8 **jedem**

•• svalové záškuby (-1)

••• křeče (-1)

Druh: štír

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: hory, pouště, polopouště, písčité pláže, jeskyně, lesy

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 ocasem nebo dorazit kusadly. V jednom kole může bez postihu ohrozit až tři protivníky.

Suroviny:

- *Růstová žláza obřího štíra* (prodej 7 zl) obsahuje 7 💧.
- Z ostnu na ocase je možno získat nepoužité dávky jedu z obřího štíra (prodej 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, přestože nemají uši. Vodou se také dobře šíří pachy, žralok například cítí čerstvou krev na několik stovek metrů.

Mořští tvorové v tomto bestiáři: *had mořský* (obří), *koník mořský* (obří), *krab* (obří), *kraken*, *panna mořská*, *žralok*



Tygr

👣 tygří stopy

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 4, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 13

🛡 0

🗡️ **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, 🌟 2

Druh: **zvíře** (kočkovitá šelma)

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.

Tygrodlok, lidská podoba

↳ lidské stopy

↳ lidský pach

Vzhled: vysoký člověk se svalnatou, atletickou postavou a ryšavými vlasy, případně vousy

Rychlosť: na zemi 10, ve vodě 1

Síla: 8 (+0 ke zranění)

Velikosť: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 3, ❤ 8

🛡 0

Imunita proti jedům.

🗡 Šavle a zahnutá dýka: 4 + k6, ⚡ 2

Proměna: Tygrodlok může měnit mezi lidskou, zvířecí a bojovou formou. Proměna zabere jedno kolo. Zbroj nebo něco podobně pevného promění brání. Oblečení se roztrhá, výbava popadá na zem.

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

Ovládání tygrů: Tygrodloka 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

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

Druh: lykantrop

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: Tygrodaci, stejně jako tygři, mají rádi džungle a lesy. Jsou ale doma také ve velkých městech a na námořních lodích.

Chování: Tygrodaci, u kterých převažuje lidská nátura, rádi žijí v luxusu. Považují se za nadřazené ostatním a často se stávají vládci vlastního panství. Jsou to vášniví lovci a rádi se svou kořistí chvástaní.

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.

Příklady použití ve hře:

- Tygrodlok, který přišel o svůj palác a majetek, se toulá džunglí a zabíjí lidi, aby si zchladil svůj vztek.
- Tygrodlačka žije v paláci obklopená luxusem. Své bohatství získala vyloupením královské pokladnice. Čas od času, když jí peníze dojdou, se znova pouští do podobně riskantních krádeží.
- Tygrodlok býval pirátským kapitánem, nyní žije v luxusním městském domě a tajně provozuje flotilu pirátských lodí.
- Tygrodlok se žíví jako lovec odměn a nestvůr.

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



Tygrodlek, bojová podoba

👣 stopy velkého dvounohého tygra

要闻 tygří pach smíšený s lidským

Vzhled: obrovský dvounohý tygr s lidskými rysy

Rychlosť: na zemi 12, ve vodě 1

Síla: 12

Velikost: 12 (1 tuna)

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

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 3, ❤ 20

🛡 1 (tuhá kůže)

Imunita proti **jedům**.

🗡 **Zuby nebo drápy:** 5 + k6, 💥 3

Schopnosti a dovednosti: Viz lidská podoba.

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

Druh: lykantrop

Doporučené úrovně: viz lidská podoba.

Prostředí: viz lidská podoba.

Chování: viz lidská podoba.

Boj: V lidské podobě tygrodlek nejraději bojuje šavlí nebo zahnutou dýkou, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně. Když bojuje v tygří podobě, obvykle se ke kořisti připlíží nebo si na ni počítá, pak k ní prudce vyrazí, skokem ji povalí, přidrží ji tlapama a prokousne jí hrudlo nebo rozdrtí vaz.

Suroviny: viz lidská podoba.

Tygrodlek, zvířecí podoba

👣 stopy tygra velkého jako kůň

要闻 tygří 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, vidění v šeru, hmatové vousy

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 3, ❤️ 16

🛡️ 1 (tuhá kůže)

Imunita proti jedům.

🗡️ **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, 💥 3

Schopnosti a dovednosti: Viz lidská podoba.

➕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, 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.

Suroviny: viz lidská podoba.



Upír

Stvoření upíra: Upír může stvořit dalšího upíra tím, že někomu kompletně vysaje krev a dá mu napít trochy své vlastní. Nově stvořeného upíra sužuje krutý hlad a žene ho k vražedné zuřivosti. Má stejné slabiny jako jeho stvořitel a zůstávají mu dovednosti, které měl za života, ztratí ale všechny ostatní schopnosti. Nemá ještě všechny upírské schopnosti – nedokáže se proměnit v mlhu ani obřího netopýra, nemůže iluzí maskovat svou podobu ani stvořit dalšího upíra a je možné ho normálně zabít. Následující měsíc musí každou noc zabít a do poslední kapky vysát nejméně jednoho humanoidního tvora, jinak zemře natrvalo. Poté se mu podaří hlad zkrotit a získá také zbylé upírské schopnosti.

Tuhý kořínek: Upír patří mezi nejobtížněji zabitelné nestvůry. Sluneční světlo, svěcená voda nebo oheň ho sice spálí na prach, dokud z něj ale zbývá byť jen hrstka popelu, jakmile ji potřísní čerstvá krev, dokáže se celý zregenerovat. Znemožnit mu v tom jde například nasypáním popelu do tekoucí řeky nebo rozpráším do větru.

Pouto krve: Když někdo živý pozre kapku upírové krve, do úsvitu bude jeho věrným služebníkem.

Proměna v oblak mlhy nebo obřího netopýra: Upírový šaty, zbroj a vybavení při proměně popadají na zem. Proměna tam i zpět zabere 1 kolo. Znovu se může proměnit, ať už do mlhy nebo do obřího netopýra, až když se napije krve humanoidního tvora. Vlastnosti viz **Mlžná podoba** a **Podoba obřího netopýra**.

Ovládání nižších nemrtvých: Upíra poslouchají všichni ghúlové, kostlivci a zombie.

Ovládání zvířat: Když se upír zadívá nějakému zvířeti do očí, získá jeho naprostou důvěru a zvíře pak bude až do úsvitu plnit všechna jeho přání. Nemůže ovládnout hraničářova zvířecího společníka.

Lidská tvář: Když se upír napije čerstvé krve, může změnit svůj vzhled, jako kdyby uměl kouzlo *změna podoby*. Iluze vydrží do úsvitu.

Dovednosti: Jako za života.

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

🚫 Slabiny:

- Když někdo probodne upírovo srdce dřevem, zcela ho tím znehybní a znemožní mu proměnit se do mlhy nebo obřího netopýra.
- Zranění **stříbrnou zbraní** si nemůže vy léčit sáním krve, léčí se mu rychlosť 1 život za noc. V mlžné podobě ho ale stříbrné zbraně nezraňují.
- Ve všech podobách je zranitelný **svěcenou vodou**.
- Ve všech podobách ho zraňuje **sluneční světlo** za 3kz každé kolo.

✚ Léčení: Upír je nemrtvý a zranění se mu tedy samovolně nehojí. Léčí se výhradně sáním krve humanoidních tvorů. Sáním způsobí zranění za tolik životů, za kolik se vyléčí. Nemůže si takto vyléčit zranění, která utrpěl **stříbrnou zbraní** – ta se mu léčí rychlosť 1 život za noc. Vysát veškerou krev z člověka mu zabere několik minut.

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)

Velikost: 8 (60 kg)

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

Fyzička 5, Finesa 7, Duše 6, ❤ 12

🛡️ beze zbroje 0, v lehké zbroji 1

⚔️ Beze zbraně: 7 + k6, ⚡ 1

⚔️ Dýka: 7 + k6, ⚡ 2

Mlžná podoba

👣 –

要闻 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 7, Duše 6, ❤ 12

🛡️ 0

Zranitelnost: V mlžné podobě je upír zranitelný pouze **ohněm, mrazem, bleskem, duševními útoky, svěcenou vodou** a **slunečním světlem**.

Odolnost (poloviční zranění) proti **ohni, mrazu** a **blesku**.

Podoba obřího netopýra

👣 stopy netopýra velkého jako hobit

要闻 netopýří pach

🔔 kroll slyší ultrazvukové signály

Vzhled: netopýr velký jako hobit

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

Síla: 7

Velikost: 7 (30 kg)

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

Fyzička 3, Finesa 7, Duše 0, ❤ 9

Tajemství, jak vznikl první upír, je dávno zapomenuto. Upíra nyní může stvořit pouze jiný upír.

Druh: vyšší nemrtvý

Doporučené úrovně: mistrovské

Prostředí: podzemní labyrinty, staré hrady a paláce

Chování: Upír se živí krví. Stačí mu jeden lok za den, pokud ale delší dobu hladoví, zatemní mu to mysl a následující oběť vysaje do poslední kapky. Jelikož ho zraňuje sluneční světlo, žije výhradně v noci, případně

hluboko v podzemí. Svůj předchozí život si pamatuje, v době vražedného řádění krátce po svém vzniku ale obvykle napáchá také škod, že se k němu nemůže vrátit.

Příklady použití ve hře:

- Fešný upír pořádá noční seance, kam zve mladé dívky.
- Upír chce získat zpět hrad, který mu podle něj po právu patří.
- Ve městě řádí čerstvě stvořený upír.

Suroviny: *Upíří zuby* (prodej 29 zl) obsahují 29 💧. Vyrábí se z nich *lektvar vampirismu*.



Varan

👣 stopy třímetrového ještěra

☛ ještěří pach

✖ není vidět *infraviděním*

Vzhled: třímetrový hnědošedý ještěr s dlouhým ocasem

Rychlosť: na zemi 6, ve vodě 3

Síla: 8

Velikosť: 8 (60 kg)

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 8

🛡 1 (tuhá kůže)

☒ **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, ⚡ 1, 6 dávek jedu

Příznaky: silná bolest, otok a krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

💀 6 + k6 proti **Fyzičce**

- ⚡ 1 **jedem**

- slabost (-1)

- rozostřený zrak (-1)

Druh: zvíře (ještěr)

Doporučené úrovně: základní

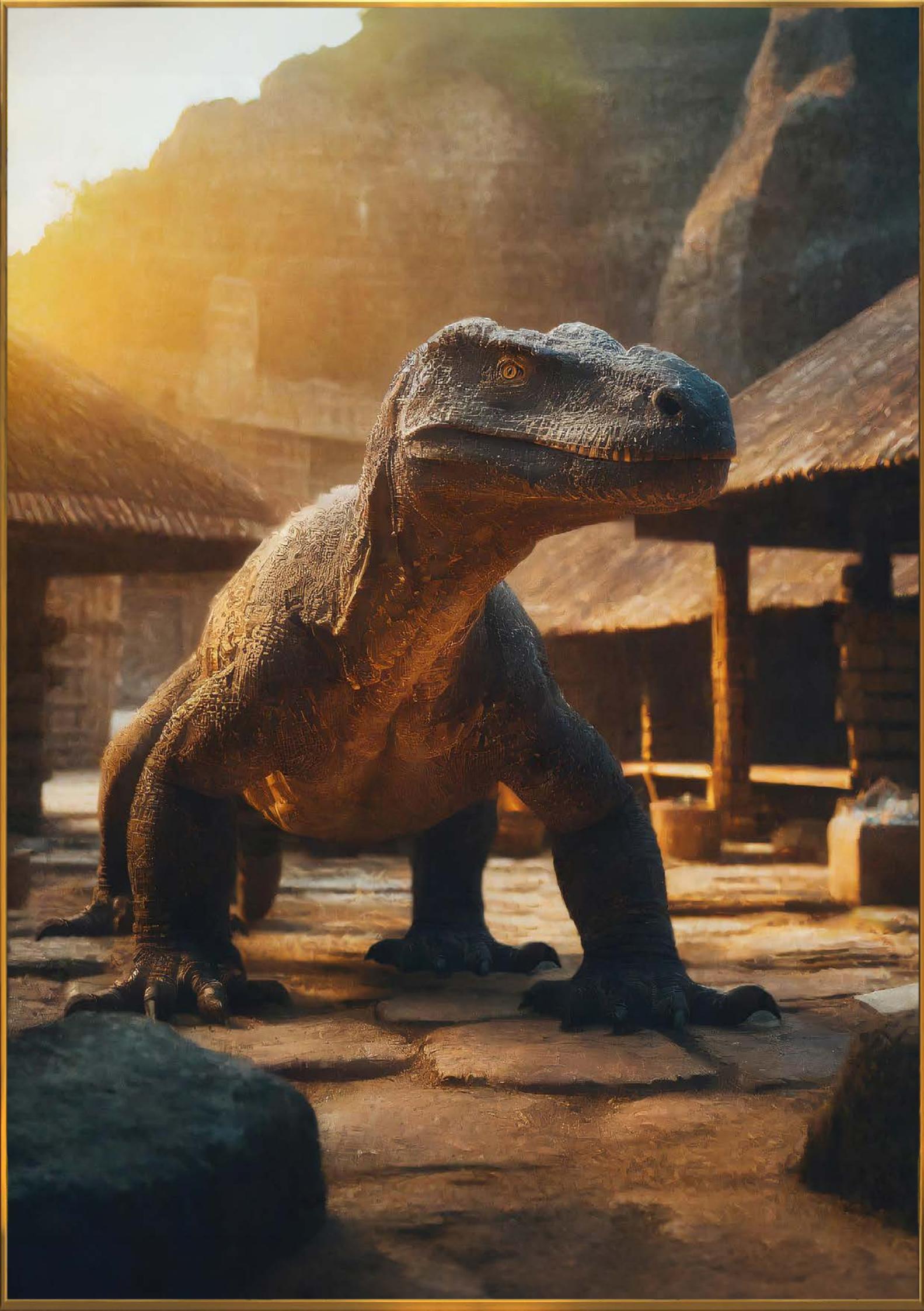
Prostředí: bažiny, deštné pralesy, savany, pouště, polopouště

Chování: Varan je masožravec. Je aktivní výhradně ve dne, na noc zalézá do doupěte vyhrabaného v zemi. Je to zdatný lovec, nepohrdne ale ani mršinou. Dokáže pozrít skoro tolik potravy, jako sám váží, následně pak několik týdnů nemusí žrát. Když se cítí ohrožený, otevře tlamu, kmitá ocasem a výhružně syčí.

Boj: Při lovu varan většinou číhá v úkrytu. Pokud před ním kořist uteče na strom nebo jinou překážku, dokáže se postavit na zadní, aby na ni dosáhl.

Suroviny:

- Kůži z varana je možno prodat za 1 zl. Vyrábí se z ní lehká zbroj.
- Z jedových žláz je možno získat nepoužité dávky *jedu z varana* (prodej 5 st za dávku).



Varan obří

👣 stopy šestimetrového ještěra

🔥 ještěří pach

👁️ není vidět *infraviděním*

Vzhled: šestimetrový hnědošedý ještěr s dlouhým ocasem

Rychlosť: na zemi 6, ve vodě 3

Síla: 11

Velikosť: 11 (500 kg)

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Boj: Při lově varan většinou číhá v úkrytu. Pokud před ním kořist uteče na strom nebo jinou překážku, dokáže se postavit na zadní, aby na ni dosáhl.

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 16

🛡️ 2 (tlustá kůže)

🗡️ Drápy nebo ocas: 4 + k6, 💥 3,

🗡️ Zubý ocas: 4 + k6, 💥 3, 6 dávek jedu

Příznaky: silná bolest, otok a krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

💀 7 + k6 proti **Fyzičce**

• 💥 1 **jedem**

•• slabost (-1)

••• rozostřený zrak (-1)

Druh: zvíře (ještěr)

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: bažiny, deštné pralesy, savany, pouště, polopouště

Chování: Varan je masožravec. Je aktivní výhradně ve dne, na noc zalézá do doupěte vyhrabaného v zemi. Je to zdatný lovec, nepohrdne ale ani mršinou. Dokáže pozrít skoro tolik potravy, jako sám váží, následně pak několik týdnů nemusí žrát. Když se cítí ohrožený, otevře tlamu, kmitá ocasem a výhružně syčí.

Boj: Při lově varan většinou číhá v úkrytu. Pokud před ním kořist uteče na strom nebo jinou překážku, dokáže se postavit na zadní, aby na ni dosáhl.

Suroviny:

- *Růstová žláza obřího varana* (prodej 11 zl) obsahuje 11 💧.
- Každé *vejce obřího varana* (prodej 3 zl) obsahuje 3 💧. Ve snůšce bývají 1–3 vejce.
- Z jedových žláz je možno získat nepoužité dávky *jedu z obřího varana* (prodej 1 zl za dávku).



Vážka obří

👣 stopy obří, metrové vážky

🔥 pach velkého létavého hmyzu

Vzhled: vážka s dvoumetrovým rozpětím křídlem

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 3, Finesa 5, Duše 0, ❤️ 5

🛡 0

🗡️ **Kusadla:** 5 + k6, 💥 -1

Aura ticha: V krátké vzdálenosti kolem obří vážky nejsou slyšet žádné zvuky a nejdou zde tedy ani sesílat kouzla.

Druh: hmyz

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: kdekoliv u vody

Chování: Vážky jsou dravci a výborní letci, létají a loví přes den.

Boj: Vážka bojuje ze vzduchu. Hbitě manevruje a útočí svými kusadly. Menší kořist může také chytit nohama a zvednout do vzduchu.

Suroviny:

- *Hlava obří vážky* (prodej 7 zl) obsahuje 3 💧. Vyrábí se z ní lektvar ticha.
- *Hrst vajec obří vážky* (prodej 1 zl) obsahuje 1 💧.



Velbloud

👣 otisky velbloudích kopyt

要闻 velbloudí pach

Vzhled: velbloud

Rychlosť: na zemi 16, ve vodě 1

Síla: 10

Velikosť: 10 (250 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 13

🛡 0

⚔️ **Zuby:** 4 + k6, ⚡ 1

⚔️ **Kopyta:** 4 + k6, ⚡ 2

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: pouště, polopouště

Chování: Velbloude je klidný až flegmatický.

Když se pořádně napije, vydrží až 10 dní bez vody, proto je oblíbený na pouštích. Je to výborný běžec, za den urazí až 180 kilometrů. Stoupání mu ale tak dobře nejde, v horách se tedy moc nepoužívá. Divocí velbloudi žijí ve stádech čítajících kolem 30 kusů.

Boj: Velbloud bojuje, jen když se musí bránit. 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 3, Finesa 2, Duše 0, ❤ 6

🛡 0

🗡️ **Zuby nebo drápy:** 3 + k6, ⚡ 0

Druh: zvíře (psovitá šelma)

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, bude novým vůdcem a z původního se stane samotář. Smečka společně loví a brání mláďata.

Boj: Vlci se obvykle do kořisti pevně zakousnou, strhnou ji na zem a prokousnou jí hrdlo. Drápy používají, jen když se v průběhu zápasu ocitnou na zemi.



Vlk lítý

👣 stopy vlka velkého jako medvěd
要闻 vlčí pach

Vzhled: vlk velký jako medvěd

Rychlosť: na zemi 18, ve vodě 1

Síla: 10

Velikosť: 10 (250 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ❤ 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, bude novým vůdcem a z původního se stane samotář. Smečka společně loví a brání mláďata.

Boj: Lítý vlk kořist obvykle strhne na zem a prokousne jí hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.

Suroviny: Růstová žláza litého vlka (prodej 7 zl) obsahuje 7 💧.

Vlkodlak, lidská podoba

↳ lidské stopy

↳ 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 – dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 3, ❤ 8

🛡 0

⚔ Meč a dýka: 3 + k6, ⚡ 3

Imunita proti **jedům**. Zbraň potřená vlčím morem ho neotráví, ale způsobí, že zranění nedokáže zregenerovat.

Proměna: Vlkodlak může měnit mezi lidskou, zvířecí a bojovou formou. Proměna zabere jedno kolo. Zbroj nebo něco po-

dobně pevného proměně brání. Oblečení se roztrhá, výbava popadá na zem.

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*

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

Druh: lykantrop

Doporučené úrovňě: 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 žije a loví a zdraví a silní v ní zuřivě brání mláďata a zraněné druhy. Vede ji největší a nejsilnější samec a všechna mláďata jsou jeho potomci. Když ho některý z mladších porazí v souboji, stane se novým vůdcem a z původního se stane samotář. Ten pak zbytek života stráví v ústraní, nebo

si vytvoří novou smečku z obyčejných lidí nebo vlků.

Boj: V lidské podobě vlkodlak preferuje zbraně na blízko. Nejraději má dýku nebo meč, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

Příklady použití ve hře:

- Vlkodlak vede smečku *vlků*.
- Vlkodlak je kapitánem žoldnéřské kumpanie nebo důstojníkem v armádě.
- Smečka vlkodlaků se živí jako potulní umělci, kočovní pastevci nebo nájemní žoldáci.

⚠ Smečka vlkodlaků představuje smrtelné nebezpečí i pro družinu na mistrovských úrovních a je velmi obtížné přední utéct.

Suroviny: Srdce vlkodlaka (prodej 17 zl) obsahuje 17 ⚔. Vyrábí se z něj lektvar regenerace a lektvar proměny do vlka.



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

Velikosť: 9 (125 kg)

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

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 3, ❤️ 10

🛡️ 0

🗡️ **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, 🌟 1

Imunita proti jedům: Zbraň potřená vlčím morem ho neotráví, ale způsobí, že zraňení nedokáže zregenerovat.

Schopnosti a dovednosti: Viz lidská podoba.

✚ **Léčení:** Viz lidská podoba.

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.

Suroviny: viz lidská podoba.

Vlkodlak, zvířecí podoba

👣 stopy vlka velkého jako lev
要闻 vlčí pach

Vzhled: velký vlk

Rychlosť: na zemi 18, ve vodě 1

Síla: 8

Velikosť: 8 (60 kg)

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

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 3, ❤ 8

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 3 + k6, ⚡ 1

Imunita proti **jedům**. Zbraň potřená vlčím morem ho neotráví, ale způsobí, že zranění nedokáže zregenerovat.

Schopnosti a dovednosti: Viz lidská podoba.

➕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, 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 vlkodlaci loví ve smečce, společně kořist uštou, zakousnou se jí do končetin, svalí ji na zem a prokousnou jí hrdlo.

Suroviny: viz lidská podoba.



Všežrout odporný

👣 stopy dvoumetrové žáby
〝 žabí pach

Vzhled: dvoumetrová slizká ropucha
Rychlosť: na zemi 8 (dlouhé skoky), ve vodě 4

Síla: 10

Velikosť: 10 (250 kg)

Smysly: jako žába – dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, ❤ 13

🛡 0

🗡 **Zuby, povalení:** 4 + k6, 💥 1 + 6kz **žíravou**

🏹 **Vystřelení jazyka:** 3 + k6 proti **Finesu**

- zachycení kořisti (v příštím kole si ji přitáhně)
- přitažení kořisti
- přitažení kořisti a zranění kousnutím

Obří skoky: Všežrout dokáže jedním skokem překonat krátkou vzdálenost.

Doporučené úrovně: základní, pokročilé
Prostředí: bažiny, močály, jeskyně, vlhké podzemní tunely

Chování: Všežrout žere všechno kromě kamenů. Nejraději má železo, ale nepohrdne ani čerstvým masem.

Boj: Všežrout se pohybuje se 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.

Suroviny:

- *Růstová žláza všežrouta odporného* (prodej 7 zl) obsahuje 7 💧.
- *Hrst vajec všežrouta odporného* (prodej 2 zl) obsahuje 2 💧.
- *Sliny všežrouta odporného* jsou silná žíravina, leptají rostlinnou a živočišnou hmotu a rozpouští všechny kovy kromě zlata. Ze slinných žláz lze odebrat jeden flakón (prodej 3 zl, vystačí na jeden zámek, rozpustí ho za několik minut).



Vzluha

⌚ stopy od netopýřích křídel
要闻 netopýří pach

Vzhled: tvor připomínající netopýří křídla z černého sametu

Rychlosť: ve vzduchu 8

Síla: 3

Velikosť: 3 (2 kg)

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich a přitaahuje ji mysl intelligentních tvorů

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 5, ❤️ 3

🛡 0

Vysávání vzpomínek: Vzluha vysává vzpomínky spícím intelligentním 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 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.

Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: frekventované cesty, okolí měst a vesnic

Chování: Vzluha se živí vzpomínkami intelligentních tvorů. Loví obvykle v noci, přes den spí v dutině stromu nebo jiném úkrytu. Létá téměř neslyšně a díky svému zbarvení je v šeru velmi špatně vidět. S jistotou si jí všimnou pouze trpaslíci díky *infravidění* a také postava, kterou něco probudí, zatímco na ní vzluha leží a vysává z ní vzpomínky.

Boj: Kromě vysávání vzpomínek vzluha nijak neútočí. Když je ohrožena, snaží se uletět a schovat.

Suroviny: *Mozek vzluhy* (prodej 13 zl) obsahuje 13 💧. Vyrábí se z něj *elixír ukládání vzpomínek*.



Wyverna

⌚ stopy dvounohého okřídleného ještěra velkého jako krokodýl
要闻 ještěří pach
👁️ 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 5, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 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 podobně jako velcí draví ptáci. Loví přes den, případně za soumraku či úsvitu. Hnízdo si staví na skalách nebo útesech, obvykle se k němu dá snadno dostat jen ze vzduchu. Jeden z rodičů ho vždy hlídá.

Boj: Wyverna výborně létá, na zemi je ale poněkud neohrabaná. Útočí nejraději ze vzduchu. Ve spárech unese i koně.

Příklad použití ve hře: Goblini ovládají wyverny pomocí prastarých magických rituálů a létají na nich do boje.

Suroviny:

- *Žlučník wyverny* (prodej 13 zl) obsahuje 13 💧.
- Každé *vejce wyverny* (prodej 3 zl) obsahuje 3 💧. Ve snůšce bývají 1–3 vejce.



Zlobr

👣 stopy třímetrového humanoida se silnými drápy
要闻 silný zápach moči a potu

Vzhled: třímetrový zaválytý humanoid se zelenou kůží a silnými drápy

Rychlosť: na zemi 6, ve vodě 2

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Zranění za sílu: +1

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 1, ❤️ 16

🛡️ 2 (tlustá kůže)

🗡️ **Drápy:** 4 + k6, 🌟 3

🗡️ **Důlní kladivo:** 4 + k6, 🌟 4

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

🚫 **Slabiny:** Pokud na zlobra dopadne přímé sluneční světlo, zkamení. V této podobě má **Finesu** 0, 🛡️ 4 (proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 2) a nemůže regenerovat zranění. Jakmile na něj sluneční světlo dopadat přestane, zase obživne a z případného poškození se stane zranění, které následně zrege-

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 stihnul do rána vrátit. Velice nerad cestuje otevřenou krajinou, protože pak musí trávit dny v kamenné podobě, ve které se nemůže bránit. Vzhledem ke své velikosti spotřebuje velké množství potravy. Sežere prakticky cokoliv včetně lidí, skřetů, elfů a podobně.

Boj: Zlobr je pomalý, ale silný a odolný. Když soupeře dožene, roztrhá ho svými drápy, případně ho rozdupe. Může také bojovat nějakou masivní těžkou zbraní, například důlním kladivem.

Příklady použití ve hře:

- Postavy narazí na skupinu putujících zkamenělých zlobrů.
- Goblini nosí zlobrovi potravu a on je na opátku chrání.

Suroviny:

- Srdce zlobra* (prodej 17 zl) obsahuje 17 💧. Vyrábí se z něj *lektvar regenerace*.
- Tomu, kdo se napije čerstvé zlobří krve, se po nejbližším spánku vyletí 2 životy navíc k účinku *hojivé masti*.



Zmije

👣 stopa metrového hada

🔥 hadí pach

👁️ není vidět *infraviděním*

Vzhled: metrový had s tmavou klikatou čárou na hřbetě

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 0, Finesa 4, Duše 0, ❤️ 1

🛡️ 0

🗡️ **Uštknutí:** 4 + k6, 💥 -6 + 3 dávky jedu

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

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

💀 5 + k6 proti **Fyzičce**

- 💥 3 **jedem**

- slabost (-1)

- -1 a zpomalení na polovinu

Druh: zvíře (jedovatý had)

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

Zranění za sílu: +0

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 12

🛡 0

🗡 Zuby nebo pařaty: 3 + k6, 💥 0

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

✚ **Léčení:** Zombie je nemrtvý, zranění se jí tedy samovolně nehojí a nepůsobí na ní ani magická léčba. Léčí se výhradně požíráním mozků nebo vnitřností – několika minutami krmení se vylečí do plných ži-

Druh: nižší **nemrtvý**

Doporučené úrovně: základní

Prostředí: hrobky, hřbitovy, bojiště, podzemí kobky, prokletá místa

Chování: Zombie je oživlé mrtvé tělo, chová se jako nemyslící stroj. Ze svého života si nic nepamatuje, její jedinou potřebou je utišit svůj sžíratavý hlad. Nemá vůbec pud sebezáchovy, bez váhání například vstoupí do hořících plamenů, když za nimi cítí potravu. Pokud kolem nic k pozření není, upadne do stavu hluboké letargie, kdy je k nerozeznání od skutečné mrtvoly, a probudí ji jen přítomnost nové kořisti.

Boj: Zombie je pomalá, pohybuje se klátvým, potáčivým krokem. Necítí vůbec bolest a žene ji krutý hlad, takže když zaslechne, ucítí nebo spatří cokoliv, co může sežrat, zuřivě se po tom vrhne a zastaví ji jen naprosté zničení, nebo když jí kořist uteče z dohledu a doslechu a ztratí její pachovou stopu.



Zvířata

V Dračáku slovem zvíře míníme obyčejné, nefantastické tvory, jako třeba lva, gorilu, sokola nebo krokodýla, a to včetně jejich obřích variant jako *obří krysa* nebo *lítý vlk* a případných prehistorických zvířat, pokud se je rozhodneš použít. Neřadí se mezi ně mořští tvorové, hmyz, pavouci, štíři a podobně.

Zvířata většinou nebývají příliš nebezpečná, protože bez dobrého důvodu neútočí. Býložravci obvykle bojují, jen když jsou napadeni, případně když brání mláďata nebo své teritorium. Šelmy se většinou rozhodnou na postavách smlsnout jen v případě, že z nějakého důvodu nemohou lovit svou obvyklou kořist. Zato ještěři, krokodýli a velcí hadi takhle vybírává nejsou a když mají hlad a příležitost, zaútočí. Všechna zvířata také mohou být pod vlivem nějakého kouzla nebo kletby, která je přinutí útočit, i když by to normálně neudělala. Nezřídka se také postavy dostanou do boje se zvířaty, která někdo ovládá. Orkové například s oblibou jezdí na *obřích varanech*, goblini na *lítých vlcích*.

Zvířata také pomáhají vykreslit prostředí a jsou důležitá pro hraničáře, kteří s nimi dokáží mluvit, dívat se jejich očima a vybírají si z nich svého *zvířecího společníka*. Ve hře rovněž existují kouzla, schopnosti a kouzelné předměty, které postavám nebo jejich protivníkům umožní zvířata ovládat, proměnit se do nich, nebo je využívat jako nenápadné špehy.

Nebezpečnost: Zvířata stejného druhu nejsou vždy stejně nebezpečná. Mláďata a staří nebo nemocní jedinci nebojují tak dobře a mají proto *Fyzičku* a *Finesu* o 1 nižší (nejméně 1). Občas se také vyskytnet obzvláště nebezpečný jedinec, například

vůdce vlčí smečky, který má *Fyzičku* a *Finesu* o 1 vyšší.

Vzrůst: Samice některých druhů zvířat jsou výrazně menší, nebo naopak větší než samci. Statistiky v bestiáři to pro jednoduchost nezohledňují a ani ty to dělat nemusíš, pro hru to není až tak podstatné. Pokud ti ale na detailech záleží, sniž velikost menšího pohlaví o 1 a podle kapitoly **Tvorba nestvůr** přepočítej životy, *Fyzičku* a zranění. Stejně můžeš vytvořit obzvláště velkého nebo malého jedince.

Býložravci

Hlodavci: *dikobraz* (obyčejný, obří), *krysa* (obyčejná, obří, hejno krys)

Koně a osli: *kůň*, *mezek*, *mula*, *osel*, *poník*

Prasata: *kanec* (obyčejný, obří)

Tlustokožci: *hroch*, *nosorožec*, *slon*

Tuři: *bizon*, *skot*

Velbloudi: *velbloud*

Smysly: Býložravci mírají dobrý zrak, spolehlají se ale víc na sluch a čich. Jsou neustále na pozoru, větří a nastavují uši, aby si včas všimli případného nebezpečí. Postavy, které samy tak dobré smysly nemají, toho mohou využít a získat tak včasné varování.

Příklady použití ve hře:

- Krysa je hraničářovým *zvířecím společníkem* a slouží mu jako špeh.
- Město sužují hejna krys. Krysař rozhlásil, že je odvede pryč, až vládce splní, co mu kdysi slíbil.
- Ve stokách pod městem se zabydleli krysodlaci. V případě ohrožení svolají krysy z okolí.
- Orkové jezdí do boje na nosorožcích.

- Ve městě se konají býčí zápasy.
- Součástí náboženského obřadu je rituální souboj s býkem.
- Goblini používají slony na tahání těžkých nákladů.

Hadi

Jedovatí hadi: *chřestýš, kobra, mamba, zmije*

Škrtiči: *anakonda* (obyčejná, obří), *hroznýš* (obyčejný, obří)

Smysly: Většina hadů má slabý zrak a vnímá hlavně pohyb. Výjimkou jsou denní hadi, například *mamba černá*. Sluch mají také slabý, zato čich výborný – kmitajícím jazykem neustále „ochutnávají“ vzduch. Dokáží také vnímat vibrace, proto se doporučuje dupat, chce-li je člověk upozornit na svou přítomnost. Chřestýši, hroznýši a krajty na kontaktní vzdálenost rozeznají nepatrné rozdíly v teplotě, takže „vidí“ podobně jako trpaslík.

Příklady použití ve hře:

- Místnost plná hadů.
- Had se zabydlel v truhle s pokladem.
- Kult nebo divoký kmen uctívá obřího hada a předkládá mu oběti.
- Velekněz hadího kultu se umí proměnit v obřího hroznýše.

Ještěři a krokodýli

Krokodýli: *aligátor, krokodýl*

Ještěři: *varan* (obyčejný, obří)

Smysly: Ještěři a krokodýli mají dobrý zrak, skvělý sluch a čich. Krokodýli také dobře vidí v šeru.

Příklady použití ve hře:

- Cesta vede přes řeku plnou krokodýlů.
- Goblini žijí v bažině mezi aligátory, uctívají je jako posvátná zvířata a přináší jim oběti.
- Orkové jezdí na obřích varanech.

Netopýři

Netopýři: *netopýr* (obyčejný, obří)

Smysly: Netopýři, stejně jako krollové, dokáží vydávat lidským uchem neslyšitelné zvuky a podle jejich odrazů detektovat blízké překážky. Jsou to díky tomu nepřekonatelní noční letci.

Příklady použití ve hře:

- Vstup do podzemního chrámu je v jeskyni obydlené obřími netopýry.
- Orkský šaman používá netopýry jako nenápadné zvědy.

Opice a lidoopi

Opice: *kočkodan, pavián*

Lidoopi: *gorila* (obyčejná, obří), *orangutan* (obyčejný, obří), *šimpanz*

Smysly: Opice a lidoopi stejně jako člověk spoléhají hlavně na svůj zrak a špatně se tedy orientují po tmě.

Příklady použití ve hře:

- Ruiny dávného města obsadila početná tlupa kočkodanů.
- Šimpanz s kouzelnou korunou, která mu dává lidskou inteligenci, vládne opičímu království.
- Za městem se zabydlela obří gorila. Obyvatelé jí přináší obětiny, aby je nechala na pokoji.
- Kapitán pirátské lodi má mluvící opičku, která pro něj odkrývá různá tajemství.

Draví ptáci

Dravci: *orel* (obyčejný, obří), *pták Noh, sokol*

Nelétaví ptáci: *pták hrozivák*

Smysly: Draví mají skvělý zrak, z velké výšky rozeznají drobnou kořist. Jsou to díky tomu skvělí průzkumníci.

Příklady použití ve hře:

- Skřetí šaman kouzlem ovládá ptáka Noha a používá ho v boji proti nepřátelům.
- Vznešení elfové létají na obřích orlech.
- Hraničář, který nabízí převod přes hory, má jako svého *zvířecího společníka* orla a používá ho na průzkum okolí.

Šelmy

Kočkovité šelmy: *kočka, lev, levhart, puma, rys, tygr*

Lasicovité šelmy: *lasice*

Medvědi: *medvěd*

Psovité šelmy: *liška, pes, vlk* (obyčejný, lítý)

Smysly: Šelmy mají většinou slabší zrak, ale skvělý čich a sluch a často dobře vidí v šeru.

Příklady použití ve hře:

- Vzdálené vlčí vytí je skvělým nástrojem k budování atmosféry.
- Goblini chovají líté vlky a jezdí na nich.
- Vůdcem vlčí smečky je vlkodlak.
- Vesničany zabíjí tygr, kterému lovecká past zchromila nohu, takže nemůže lovit svou obvyklou kořist.
- Hraničářovým *zvířecím společníkem* je velký hnědý medvěd.
- Královský vyzvědač používá cvičenou lasičku na likvidaci cizích zvířecích špehů.



Žralok

🔥 žraločí pach

👁 není vidět *infraviděním*

Vzhled: velký šedý žralok s bílým břichem

Rychlosť: ve vodě 10

Síla: 14

Velikosť: 14 (4 tuny)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, ❤ 32

🛡 1 (šupinatá kůže)

⚔ Zuby: 5 + k6, ⚡ 5

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

Druh: mořský tvor

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 malinkatá kapka krve, přitáhne pozornost žraloků ze širokého okolí, a když jí je hodně, může je vybudit až k dravé zuřivosti.

Boj: Žralok se do kořisti zakousne velkou tlamou plnou ostrých zubů a začne ji zuřivě trhat.