

Dračí doupě

k6

bestiář

Verze 0.16.16

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

Autor

Michal Světlý

Testování a pomoc s vývojem pravidel

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

Ilustrace

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

Poděkování

Autorům a hráčům starších verzí Dračího doupěte.

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

Pomoc s dokončováním pravidel a zpětná vazba




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

Obsah

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

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

Anakonda

-  stopa po mohutném, šestimetrovém hadím těle
-  hadí pach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

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


Rychlost: na zemi 3, ve vodě 6

Síla: 9

Velikost: 9 (125 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	10

 1 (šupinatá kůže)

 **Kousnutí:** 4 + k6,  0

 **Škracení:** 4 + k6,  3

Druh: zvíře




Doporučené úrovně: základní

Prostředí: bažiny, mokřady nebo pomalu tekoucí řeky v džungli

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

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

Anakonda obří

-  stopa po mohutném, dvanáctimetrovém hadím těle
-  hadí pach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

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


Rychlost: na zemi 3, ve vodě 6


Síla: 12

Velikost: 12 (1 tuna)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	1	1	20

 1 (šupinatá kůže)

 **Kousnutí:** 5 + k6,  2

 **Škracení:** 5 + k6,  5

Díky své velikosti zvládne současně škrtit tři postavy najednou.

Druh: zvíře


Doporučené úrovně: pokročilé

Prostředí: bažiny, mokřady nebo pomalu tekoucí řeky v džungli




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

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

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

Bargest

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

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


Rychlost: na zemi 16, ve vodě 1

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)


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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	4	13

 1 (tuhá kůže)


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

 **Zuby a drápy:** 4 + k6,  2

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

Dosah: slyšitelnost

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

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

Druh: vyšší **démon**

Doporučené úrovně: pokročilé

Prostředí: kdekoliv, kam ho někdo přivolal

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

Boj: Nejprve obvykle děsivě zavýje. Pak si vybere jednoho soupeře, pevně se do něj za-

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

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

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

Démonův vliv: V první fázi začne osoba pod vlivem bargesta jednat agresivně a impulzivně. Ve druhé začne uznávat jen právo silnějšího a bude mít potěšení ze zabíjení. Démon ji také může jednou za den přinutit něco udělat, například dorazit zajatce. Ve třetí nad ní bargest každý den na několik hodin kompletně převzme kontrolu.

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

Příklady použití ve hře:

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

Bazilišek

- stopy osmimetrového ještěra (kolem bývají zchřadlé rostliny)
- dráždivý zápach žíraviny, ještěří pach
- když se dlouho nehýbe, není vidět *infra*-viděním

Vzhled: zelený, osmimetrový ještěr s kostěným hřebenem na zádech

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 13

Velikost: 13 (2 tuny)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	6	7	25

1 (šupinatá kůže)

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

8 + k6 proti **Fyzičce**

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

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

Latence: 1 minuta

Trvání účinků: několik minut

Smrtící pohled: 7 + k6 proti **Duši**

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

Rozsah: 1 tvor, kterému vidí do očí

Dosah: dlouhá vzdálenost

Trvání účinků: několik minut

Žíravý dech: 6 + k6 proti **Finese**, 6kz **žiravinou**

Rozsah: všechno v kontaktní vzdálenosti před baziliškem

Leptá rostlinnou a živočišnou hmotu.

Doporučené úrovně: mistrovské

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

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

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

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


Příklady použití ve hře:


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

Suroviny:

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

Bizon

 stopy velkého sudokopytníka

 pach bizona

Vzhled: bizon

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 1

Síla: 12

Velikost: 12 (1 tuna)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	1	0	20

 0

 **Rohy:** 5 + k6,  4

 **Kopyta:** 5 + k6,  3

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

Druh: zvíře




Doporučené úrovně: pokročilé

Prostředí: savany, 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, snaží se protivníka nabrat na rohy a odhodit.

Bludička

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

Vzhled: vznášející se koule pulsující tlumeným světlem

Rychlost: ve vzduchu 1

Síla: 0


Velikost: 0 (100 g)

Smysly: skvělý čich, *infravidění*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
0	3	0	1

 0

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

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

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

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 – obvykle do bažiny nebo třeba ke chřtánu *bahenního netvora*, *dravého keře* nebo jiné nestvůry. Loví každá zvlášť, na hostinu se ale slétají.




Boj: Bludička sama nedokáže nikoho zranit.

Příklady použití ve hře:

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

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

Brouk ohnivec

-  stopy půlmetrového brouka
-  pach velkého brouka
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

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


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



Síla: 5

Velikost: 5 (8 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	2	0	4

 shora 2 (krovky), zespodu 0

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

Druh: hmyz

Doporučené úrovně: základní

Prostředí: mokřady, vlhké podzemní chodby a jeskyně



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

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

Příklady použití ve hře:

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

Suroviny:

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

Červ obří

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

Vzhled: pětimetrový bílý červ

Rychlost: na zemi 2

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), skvělý čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	13

🛡️ 0

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

✂️ **Znehybnění slizem:** 4 + k6 (úspěchy se počítají)

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

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti kolem červa

Trvání: dokud někdo zatuhlý sliz neroztluče

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

✂️ **Požírání:** 4 + k6, 🌟 2

Prostředí: vlhké díry, šachty nebo studny

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

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

Příklady použití ve hře:

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

Suroviny:

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

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

Démoni

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

Pečeť

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

Přivolávání démonů

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

Démonův vliv

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

Příklad:

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

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

Poznámka pro pána jeskyně:

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

Smrt posednuté osoby

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

Zakletí démona do předmětu

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

Zbavení se předmětu s démonem

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

Zničení předmětu s démonem

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

Přivolání přivolaného démona

Je možné přivolat u přivolaného démona. Vyšší démon to ale může odmítnout, pokud se mu stávající podmínky líbí víc než nově nabídnuté.

Vymítání démonů

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

Dovednost vymítání démonů

Pomůcky: rituální potřeby

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

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

Nižší démoni

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

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

Příklady použití ve hře:

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

Vyšší démoni

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

Pravé jméno

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

Smlouva s démonem

Při přivolávání vyššího démona je třeba s ním uzavřít smlouvu, která určí, co musí vykonat a co za to dostane. Aby byla závazná, přivolavač 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,

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

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

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

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

Poznámka pro pána jeskyně:

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

Přivolání do připraveného těla

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

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

Telepatie

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

Propůjčování schopností

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

Přebírání kontroly

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




Poznámka pro pána jeskyně:

Když démon nad postavou přebere kontrolu, dočasně za ni hraješ ty. Neboj se dělat věci, které se jejímu hráči nebudou líbit, například vraždit, krást, podvádět a podobně – posednutí démonem nebo vlastnictví prokletého předmětu by rozhodně neměla být malichernost. Neznamená to ale, že máš za něj hrát procházení podzemí či rozhovory s ostatními postavami. Nejvhodnější chvíle jsou například v noci – 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.

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

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

Diblík

-  stopy zhruba metrového dvounohého tvora s drápy na nohách
-  slabý sirný zápach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: necelý metr vysoký d'áblík s holou, protáhlou hlavou a ostrými drápy

Rychlost: na zemi 6

Síla: 5



Velikost: 5 (8 kg)



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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	4	3	5

 0


Imunita proti *jedům* a bolesti.

 **Drápy:** 4 + k6,  -1

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

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

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

Druh: vyšší **démon**

Doporučené úrovně: základní

Prostředí: kdekoliv, kam ho někdo přivolal

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

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

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

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

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

Kouzla: *ohnivá střela *eš tyl*, sugesce *hašáh*, návrat *hašavah**


Dovednosti: *čtení a psaní, staré jazyky*


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

Příklady použití ve hře:

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

Dikobraz

 dikobrazí stopy

 dikobrazí pach

Vzhled: dikobraz

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1



Síla: 6



Velikost: 6 (15 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	3	0	5

 0

 **Zuby:** 3 + k6,  -2

 **Ostny:** 3 + k6,  -1

Druh: zvíře



Doporučené úrovně: základní

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

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

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

Dikobraz obří

 stopy dikobraza velkého jako medvěd
 dikobrazí pach

Vzhled: dikobraz velký jako medvěd

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1



Síla: 9

Velikost: 9 (125 kg)


Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	1	10

 0

 **Zuby:** 4 + k6,  0

 **Střílení ostnů:** 3 + k6

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

Dostřel: krátký

Rozsah: 1–3 cíle blízko u sebe

Druh: zvíře



Doporučené úrovně: základní, pokročilé

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

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

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

Suroviny:

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

Draci

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

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

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 tlakem a nevydávají zvuky. Dračí telepatie funguje stejně jako hraničářská (viz *telepatie* na straně 55 v pravidlech). Pro navázání spojení ale drak nemusí cíl vidět. Stačí když ho slyší nebo cítí.

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

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



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

Příklady použití ve hře:

- Kult uctívá draka jako svého boha a přináší mu oběti. Dračí sluj slouží jako chrám.
- Draka něco vyhnalo z jeho původního loviště. Ze stád se ztrácejí kusy 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.

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

Suroviny:

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

Drak bílý

dračí stopy

dračí pach

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

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

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

Síla: 15

Velikost: 15 (8 tun)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	5	7	40

3 (dračí šupiny)

Imunita proti strachu a **mrazu**.

Zuby, drápy nebo ocas: 6 + k6, 5

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

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

Za případný druhý úspěch zasaženým zamrzne výbava: zbroj ztuhne, takže se v ní půjde těžko hýbat (–1 a zpomalení na polovinu), zbraně zamrznou v pochvě, takže nepůjdou vytasit, a podobně.

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

Druh: drak

Doporučené úrovně: mistrovské

Prostředí: zasněžené hory, ledové pláně

Chování: viz **Draci**.

Boj: viz **Draci**.

Dech: Bílý drak vydechuje bílou, mrazivou mlhu.

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

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

Suroviny: viz **Draci**.

Drak černý

dračí stopy

dračí pach

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

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

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

Síla: 15

Velikost: 15 (8 tun)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	5	7	40

3 (dračí šupiny)

Imunita proti strachu a **žíravě**.

Zuby, drápy nebo ocas: 6 + k6, 5

Dech: 5 + k6 proti **Finese**, 9kz **žíraví-nou**

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

Dech černého draka je silná žíravina.

Rozpouští rostlinnou a živočišnou hmotu a všechny kovy.

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

Druh: drak

Doporučené úrovně: mistrovské

Prostředí: bažiny, močály

Chování: viz **Draci**.

Boj: viz **Draci**.

Dech: Černý drak vydechuje černý, žíravý dým.

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

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

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

Drak modrý

dračí stopy

dračí pach

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

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

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

Síla: 15

Velikost: 15 (8 tun)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	5	7	40

3 (dračí šupiny)

Imunita proti strachu a **bleskům**.

Zuby, drápy nebo ocas: 6 + k6, 5

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

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

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

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

Druh: drak

Doporučené úrovně: mistrovské

Prostředí: moře, velké řeky, jezera

Chování: viz **Draci**.

Boj: viz **Draci**.

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

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

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

Suroviny: viz **Draci**.

Drak rudý

dračí stopy

dračí pach

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

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

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

Síla: 15

Velikost: 15 (8 tun)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	5	7	40

3 (dračí šupiny)

Imunita proti strachu a **ohni**.

Zuby, drápy nebo ocas: 6 + k6, 5

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

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

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

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

Druh: drak

Doporučené úrovně: mistrovské

Prostředí: kráter sopky, lávové pole, rozpálená poušť

Chování: viz **Draci**.

Boj: viz **Draci**.

Dech: Rudý drak vydechuje žhavé plameny.

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

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

Suroviny: viz **Draci**.

Drak zelený

dračí stopy

dračí pach

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

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

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

Síla: 15

Velikost: 15 (8 tun)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	5	7	40

3 (dračí šupiny)

Imunita proti strachu a **jedům**.

Zuby, drápy nebo ocas: 6 + k6, 5

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

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

7 + k6 proti **Fyzičce**

- 5 **jedem**

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

- **vážné zranění:** slabost (-1)

Aplikace: skrz celý povrch těla

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

Latence: 2 kola

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

Druh: drak

Doporučené úrovně: mistrovské

Prostředí: hluboké lesy

Chování: viz **Draci**.

Boj: viz **Draci**.


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


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

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

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

Dryáda

 stopy štíhlého, bosého humanoida

 pach mechu a kůry

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

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2



Síla: 8 (+0 ke zranění)



Velikost: 8 (60 kg)


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


Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	4	2	8

 0

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

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

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

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

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

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské


Prostředí: husté lesy, hvozdy

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

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


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

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


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

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




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

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

Dovednosti: *lov a stopování, plavání a potápění*

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

Fext

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

Vzhled: člověk se strnulým obličejem a světle šedou kůží

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 9 (+0 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

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


Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	4	5	12

 podle oblečené zbroje

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

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


 **Dvě sekery:** 6 + k6,  3

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

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 cíl

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

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

Druh: vyšší **nemrtvý**

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: libovolné

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


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

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


Schopnosti a dovednosti: Jako za života.

Příklady použití ve hře:


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

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

Gargoyla

 stopy čtyřnohého tvora s dlouhými ostrými drápy velkého jako hobit

 –

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: socha čtyřnohé, okřídlené nestvůry velké jako hobit


Rychlost: na zemi 8, ve vzduchu 10

Síla: 7

Velikost: 7 (30 kg)

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


Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	2	9

 1, v podobě sochy 3

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6,  0

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

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

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

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: města, chrámy, hrobky, podzemní labyrinty

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

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

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


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

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




Jazyky: Gargoyly obvykle rozumí obecné řeči.

Příklady použití ve hře:

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

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

Ghůl

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

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


Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 10 (+1 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)


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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	3	12

 podle oblečené zbroje

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

 **Zuby nebo pařáty:** 4 + k6,  1

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

Druh: vyšší **nemrtvý**

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

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


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

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



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

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

Ostatní schopnosti a dovednosti: jako za života

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

Goblin, alchymista

-  stopy humanoida velkého jako hobit
 gobliní pach

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

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2



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



Velikost: 7 (30 kg)


Smysly: jako člověk a vidění v šeru



Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	4	3	6


 0



 **Zuby a drápy, nůž:** 4 + k6,  0


 **Prak:** 4 + k6,  1
Dostřel: střední



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


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

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

 **Ohnivá hlína:** 4 + k6,  3kz **ohněm**
Dostřel: krátký
Poloměr výbuchu: kontaktní vzdálenost

 **Petarda:** 4 + k6, ohlušení a potíže s rovnováhou (-1) na zbytek kola a počet kol rovný počtu úspěchů
Dostřel: krátký (z praku střední)
Poloměr výbuchu: kontaktní vzdálenost

 **Bomba:** 6 + k6,  7kz **drcením**
Poloměr výbuchu: kontaktní vzdálenost

 **Léčení:** Jako člověk

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské






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

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


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


Dovednosti: léčitelství, plavání a potápění, skřeti jazyky

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

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

Goblin, bojovník

 stopy humanoida velkého jako hobit

 gobliní pach

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


Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2



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



Velikost: 7 (30 kg)

Smysly: jako člověk a *vidění v šeru*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	4	2	6


 2 (lehká zbroj a štít)

 **Zuby a drápy, nůž:** 4 + k6,  0

 **Oštěp:** 4 + k6,  1

Dostřel: střední

 **Krátký meč a štít:** 4 + k6,  1

 **Léčení:** Jako člověk

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské


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


Dovednosti: *plavání a potápění, skřetí jazyky*

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

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

Goblin, král

 stopy humanoida velkého jako zlobr

 gobliní pach

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

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2



Síla: 11 (+1 ke zranění)

Velikost: 11 (500 kg)


Smysly: jako člověk a vidění v šeru

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	2	3	16

 2 (těžká zbroj)

 **Zuby a drápy, nůž:** 5 + k6,  1

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


 **Léčení:** Jako člověk

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské



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

Dovednosti: plavání a potápění, skřetí jazyky

Kořist: Šperky v celkové hodnotě 250 zl.

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

Goblin, lovec

 stopy humanoida velkého jako hobit
 gobliní pach

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


Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2



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



Velikost: 7 (30 kg)

Smysly: jako člověk a *vidění v šeru*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	3	1	6

 1 (lehká zbroj)


 **Tesák:** 3 + k6,  1

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


Příznaky: mírná euforie, otrávený vnímá pestrrou směsici tvarů, barev a vůní


Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

 5 + k6 proti **Fyzičce**

- halucinace (-1)
- lapání po dechu a křeče (-1)

•••  3 **jedem**

 **Léčení:** Jako člověk

Doporučené úrovně: libovolné



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

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

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

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

Goblin, náčelník

 stopy humanoida velkého jako člověk
 gobliní pach

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

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2



Síla: 8 (+0 ke zranění)




Velikost: 8 (60 kg)



Smysly: jako člověk a *vidění v šeru*


Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	5	3	8

 2 (těžká zbroj)

 **Zuby a drápy, nůž:** 4 + k6,  0

 **Oštěp:** 5 + k6,   1
Dostřel: střední

 **Dvě sekery:** 4 + k6,   3

 **Léčení:** Jako člověk

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské



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

Dovednosti: *plavání a potápění, skřetí jazyky*

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

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

Goblin, obyčejný

 stopy humanoida velkého jako hobit
 gobliní pach

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

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2



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

Velikost: 7 (30 kg)



Smysly: jako člověk a *vidění v šeru*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
1	2	1	6

 0

 **Zuby a drápy, nůž:** 2 + k6,  0

 **Vidle nebo motyka:** 2 + k6,   1

 **Prak:** 2 + k6,  1

Dostřel: střední

 **Léčení:** Jako člověk

Doporučené úrovně: libovolné

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

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

Dovednosti: *plavání a potápění, skřetí jazyky*

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

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

Goblini

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

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

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

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

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

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


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


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

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

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

Gorila

 stopy lidoopa (při chůzi se opírá o pěsti)

 pach gorily

Vzhled: gorila

Rychlost: na zemi 8, neumí plavat

Síla: 11 (+1 ke zranění)

Velikost: 9 (125 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	0	10

 0

 **Zápas, zuby:** 4 + k6,  1

Druh: zvíře


Doporučené úrovně: libovolné


Prostředí: džungle, subtropické lesy, zalesněné hory

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

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

Gorila obří

 stopy třímetrového lidoopa (při chůzi se opírá o pěsti)

 pach gorily

Vzhled: třímetrová gorila


Rychlost: na zemi 8, neumí plavat

Síla: 14 (+2 ke zranění)

Velikost: 12 (1 tuna)

Smysly: jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	2	1	20

 1 (tuhá kůže)

 **Zápas, zuby:** 5 + k6,  3


Druh: zvíře

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské



Prostředí: džungle, subtropické lesy, zalesněné hory

Chování: Obří gorily jsou arogantní, snadno se rozzuří.

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

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

Gryf

-  stopy zadních tlap lva a pařátů obřího dravého ptáka
-  pach orla promíchaný s pachem lva

Vzhled: lev s orlí hlavou, pařáty a křídly

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

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	2	13

 0

 **Zobák nebo drápy:** 4 + k6,  3



Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: hory, louky, pole, polopouště




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

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

Suroviny:

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

Had mořský, obří

-  stopa po mohutném, pětadvacetimetrovém hadím těle
-  hadí pach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: pětadvacetimetrový had se silným tělem a zploštělým ocasem


Rychlost: ve vodě 10



Síla: 15

Velikost: 15 (8 tun)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	2	1	40

 2 (silná šupinatá kůže)

 **Zuby:** 6 + k6,  4

 **Škracení:** 6 + k6,  7

Druh: mořský tvor

Doporučené úrovně: mistrovské

Prostředí: moře

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


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

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

Příklady použití ve hře:

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

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

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

Harpyje

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

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

Rychlost: na zemi 1, ve vzduchu 16

Síla: 7

Velikost: 7 (30 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	3	6

0

Spáry: 3 + k6, 0

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

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

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

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

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

Dosah: krátký

Rozsah: 1 tvor

Protikouzlo *batal*: Zmaří seslání kouzla.

Dosah: slyšitelnost

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

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

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

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

Dosah: krátký

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

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

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

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

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

Jazyky: Harpyje obvykle mluví obecnou řečí.

Příklady použití ve hře:

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

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

Suroviny:

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




Hmyz

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

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

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

Hnus plíživý

-  vyleptaná stopa po obří amébě
-  dráždivý zápach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: obří, namodralá améba

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 2

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

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



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

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


 0

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

Imunita proti strachu.

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

Sliz z plíživého hnusu leptá rostlinnou a živočišnou hmotu.

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

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: jeskyně, podzemní labyrinty a jejich blízké okolí

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


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

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


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

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

Suroviny:

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

Hroch

 hroší stopy

 hroší pach

Vzhled: hroch


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

Síla: 13

Velikost: 13 (2 tuny)

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	1	0	25

 2 (tlustá kůže)

 **Tlama:** 5 + k6,  4

Druh: zvíře

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské




Prostředí: řeky, jezera, mangrovníkové bažiny

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

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

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

Hroznýš

-  stopa po mohutném, čtyřmetrovéh hadím těle
-  hadí pach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

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

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 4

Velikost: 8 (60 kg)

Síla: 8

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	1	0	8

 0

 **Kousnutí:** 3 + k6,  0

 **Škracení:** 3 + k6,  3

Druh: zvíře




Doporučené úrovně: základní

Prostředí: deštný prales, polopouště, nejčastěji kolem velkých řek

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

Boj: Hroznýš se při lovu se obvykle schovává, ať už ve vodě, na zemi nebo na stromě, a nehybně čeká, až se k němu kořist přiblíží. Pak se znenadání vymrští, zakousne se do ní a otočí 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
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

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


Rychlost: na zemi 2, ve vodě 4

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	1	16

 1 (tuhá kůže)

 **Kousnutí:** 4 + k6,  2

 **Škracení:** 4 + k6,  5

Druh: zvíře


Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: deštný prales, polopouště, nejčastěji kolem velkých řek

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


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

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

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

Huňáč modrý

 kočičí stopy

 kočičí pach

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

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 1

Síla: 4



Velikost: 4 (4 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	3	3	3

 0

 **Zuby nebo drápy:** 2 + k6,  -2

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

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Příprava: jedno kolo naježení

Huňáč si *modrý blesk* nepřipravuje jako kouzelník, místo toho se před každým sesláním musí jedno kolo naježit. Při sesílání 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:

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

Huňáč zelený

 kočičí stopy

 kočičí pach

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

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 1

Síla: 4



Velikost: 4 (4 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	3	4	3

 0

 **Zuby nebo drápy:** 2 + k6,  -2

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

Dosah: střední

Rozsah: 1–2 cíle

Příprava: jedno kolo naježení

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

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

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


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

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

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

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

Suroviny:


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

Hvozd

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

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

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

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

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

Hydra

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

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

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 4

Síla: 13

Velikost: 13 (2 tuny)

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
<i>Tělo</i>			
5	2	3	25
<i>Hlava</i>			
3	6	3	6

tělo 2, hlavy 1 (silná šupinatá kůže)

Zuby 6 + k6, 4

Ocas 5 + k6, 4

Plivnutí žíraviny: 6 + k6 proti **Finese**,
 6kz **žíravinou**

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.

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

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.

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

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




Příklady použití ve hře:

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

Suroviny:

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

Chřestýš

-  stopa po dvoumetrovém hadím těle
-  hadí pach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

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

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 2

Síla: 4


Velikost: 4 (4 kg)


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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	4	0	3

 0

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

 6 + k6 proti **Fyzičce**

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

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

Latence: několik desítek minut

Druh: zvíře

Doporučené úrovně: základní, pokročilé



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

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

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

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

Jednorožec

 stopy neokovaného koně
 koňský pach

Vzhled: jednorožec

Rychlost: na zemi 16, ve vodě 1

Síla: 11



Velikost: 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	6	16

 0

 **Zuby:** 4 + k6,  2

 **Kopyta:** 4 + k6,  3

 **Roh:** 4 + k6,  4

Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: lesy, louky, pastviny


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

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



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

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

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

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

Kancodlak, bojová podoba

 stopy velkého dvounohého prasete
 pach divokého prasete smíšený s lidským

Vzhled: obrovský dvounohý kanec s lidskými rysy


Rychlost: na zemi 10, ve vodě 3

Síla: 11


Velikost: 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	2	3	16

 1 (tuhá kůže)

 **Kly:** 5 + k6,  3

 **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.

Schopnosti: viz lidská podoba.

Suroviny: viz lidská podoba.

Kancodlak, lidská podoba

 lidské stopy

 lidský pach

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

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 8 (+0 ke zranění)


Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	3	8

 0

 **Dva lovecké tesáky:** 4 + k6,  2

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

Druh: lykantrop

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

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

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

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

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

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

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


Ovládání divokých prasat: Kancodlaka 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 **žířavinou**.


Dovednosti: plavání a potápění


Příklady použití ve hře:

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

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

Kancodlak, zvířecí podoba

 stopy velkého divokého prasete

 pach divokého prasete

Vzhled: kanec velký jako medvěd


Rychlost: na zemi 12, ve vodě 3



Síla: 10


Velikost: 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	3	13

 1 (tuhá kůže)

 **Kly:** 4 + k6,  2

 **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.

Schopnosti: viz lidská podoba.

Suroviny: viz lidská podoba.

Kanec

 stopy divokého prasete

 pach divokého prasete

Vzhled: divoké prase

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 3



Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	1	0	8

 0

 **Kly:** 3 + k6,  1

Druh: zvíře



Doporučené úrovně: základní

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

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

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

Kanec obří

 stopy divokého prasete velkého jako kůň
 pach divokého prasete

Vzhled: divoké prase velké jako kůň


Rychlost: na zemi 12, ve vodě 3


Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	1	16

 1 (tuhá kůže)

 **Kly:** 4 + k6,  3


Druh: zvíře

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

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

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

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

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

Keř dravý

🔥 pach tlejícího masa
👁️ není vidět *infraviděním*

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

Rychlost: –

Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: dobrý čich, hmat (šlahouny)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
<i>Tělo</i>			
3	1	2	12
<i>Šlahouny</i>			
1	4	2	1

🛡️ 0

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

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

Keř má 12 šlahounů, za každý házej 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 postavu přitáhnout, v příštím kole ji keř začne požírat (útočit tlamou).

🦋 **Požírání:** 3 + k6, ☀️ 1

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

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: bažiny, mokřady, lesy, louky

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

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




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

Příklady použití ve hře:

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

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

Kobra

-  stopa po dvoumetrovém hadím těle
-  hadí pach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: dvoumetrový had s širokou kápí

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 2


Síla: 5

Velikost: 5 (8 kg)

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



Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	4	0	4


 0


 **Plivnutí jedu:** 4 + k6 proti **Finese**
(3 dávky jedu)

Dosah: kontaktní vzdálenost

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

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

 7 + k6 proti **Fyzičce**

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

Příznaky: silná bolest, malátnost

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik minut

Druh: zvíře

Doporučené úrovně: základní, pokročilé


Prostředí: lesy, zatravněné plochy


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

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

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

Kočka

 kočičí stopy

 kočičí pach

Vzhled: kočka

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 1

Síla: 4

Velikost: 4 (4 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	3	0	3

 0

 **Zuby nebo drápy:** 2 + k6,  -2

Druh: zvíře


Doporučené úrovně: libovolné


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

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

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

Kočkodan

 stopy opice velké jako liška

 pach malé opice

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

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 2



Síla: 5

Velikost: 5 (8 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	3	0	4

 0

 **Zuby, zápas:** 2 + k6,  -2

Druh: zvíře

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 útočníka, aby dal ostatním čas na útěk. Někdy se na něj také společně vrhnou a zaženou ho na útěk.

Boj: Kočkodani se perou a snaží se protivníka kousnout.

Koník mořský, obří

 pach mořského koníka
 když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: mořský koník velký jako poník
Rychlost: ve vodě 12
Síla: 10
Velikost: 10 (250 kg)
Smysly: dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	1	13

 0

Druh: mořský tvor


Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: moře




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

Boj: Mořský koník vůbec neútočí, snaží se uplavat.

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

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

Kostlivec

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

Vzhled: chodící kostra

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

Síla: 8 (+0 ke zranění)

Velikost: 8, ale hmotnost 5 (8 kg)



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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
1	3	2	6

 2

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


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

 **Pařáty:** 3 + k6,  0

 **Krátký meč:** 3 + k6,  1

 **Dlouhý luk:** 3 + k6,  2

Dostřel: dlouhý

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

Druh: nižší **nemrtvý**

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

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




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

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

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

Schopnosti a dovednosti: jako za života

Krab obří

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

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


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


Síla: 12



Velikost: 12 (1 tuna)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
<i>Tělo</i>			
5	2	1	20
<i>Velké klepeto</i>			
5	3	1	8
<i>Malé klepeto</i>			
5	4	1	4

 tělo 3 (krunýř), klepeta 2

 **Klepeto:** 5 + k6,  4

 **Ústa:** 5 + k6,  2

Druh: mořský tvor

Doporučené úrovně: základní, pokročilé



Prostředí: mořské pobřeží

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

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

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

Suroviny:

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

Kraken

- stopy gigantické chobotnice
- pach chobotnice
- když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: obří chobotnice s osmi chapadly

Rychlost: ve vodě 10

Síla: chapadla 10, tělo 16

Velikost: 16 (15 tun)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
Tělo			
6	1	3	51
Chapadla			
4	5	3	6

0

Imunita proti strachu.

Obtočení chapadlem: 5 + k6

Škrcení chapadlem: 4 + k6, 4

Zobák: 6 + k6, 6

Druh: mořský tvor

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: moře

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

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

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




Příklady použití ve hře:

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

Suroviny:

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

Krokodýl

-  stopy pětímetrového krokodýla
-  pach krokodýla
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: pětímetrový krokodýl


Rychlost: 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	Finesa	Duše	Životy
5	1	0	16

 2 (zrohovatělá kůže)

 **Ocas nebo zuby:** 5 + k6,  3

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

Druh: zvíře

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské


Prostředí: řeky, bažiny, jezera, oázy


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

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

Krysa

 stopy krysy

 krysí pach

Vzhled: krysa

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1


Síla: 0



Velikost: 0 (100 g)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
0	3	0	1

 0

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

 **Zuby:** 0 + k6,  -6

Druh: zvíře


Doporučené úrovně: libovolné


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

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

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

Krysa obří

 stopy krysy velké jako vlk

 krysí pach

Vzhled: krysa velká jako vlk

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Síla: 7


Velikost: 7 (30 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	3	1	6

 0

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

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

Druh: zvíře


Doporučené úrovně: základní

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


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


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

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

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

Krysí hejno

 stopy mnoha krys

 pach mnoha krys

Vzhled: záplava šedých krysích těl

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1


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

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

 0

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

 **Zuby, povalení:** Fyzička + k6,  0

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

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



Doporučené úrovně: základní, pokročilé

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

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

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

Krysodlak, bojová podoba

 stopy dvounohé krysy velké jako kroll
 krysí pach smíšený s lidským

Vzhled: dvounohá krysa s lidskými rysy
velká jako kroll

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1

Síla: 9


Velikost: 9 (125 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	4	2	10

 0

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

 **Léčení:** Zranění, která nedokáže zrege-
nerovat, si léčí stejně jako člověk.

Druh: lykantrop

Doporučené úrovně: viz lidská podoba.

Prostředí: viz lidská podoba.


Chování: viz lidská podoba.

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

Schopnosti: viz lidská podoba.

Suroviny: viz lidská podoba.

Krysodlak, lidská podoba

 lidské stopy

 lidský pach

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

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2



Síla: 8 (+0 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk


Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	3	2	8

 0

 **Dýka:** 3 + k6,  1

 **Vrhací nůž:** 3 + k6,  1

Dostřel: krátký

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

Druh: lykantrop

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

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

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

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

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

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


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

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

Dovednosti: plavání a potápění



Příklady použití ve hře:

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

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

Krysodlak, zvířecí podoba

Krysí podoba

-  stopy krysy velké jako puma
-  krysí pach

Vzhled: krysa velká jako puma

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1

Síla: 8


Velikost: 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	3	2	8

 0

 **Zuby, povalení:** 3 + k6,  0

 **Léčení:** Zranění, která nedokáže zrege-
nerovat, si léčí stejně jako člověk.

Druh: lykantrop

Doporučené úrovně: viz lidská podoba.

Prostředí: viz lidská podoba.




Chování: viz lidská podoba.

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

Schopnosti: viz lidská podoba.

Suroviny: viz lidská podoba.

Křižák obří

-  stopy pavouka s dvoumetrovým rozpětím nohou
-  pavoučí pach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

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

Rychlost: na zemi 10, neumí plavat

Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	4	1	8


 0


 **Zamotání do pavučiny:** 4 + k6

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

Úspěchy z opakovaných pokusů se sčítají.

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

 5 + k6 proti **Fyzičce**

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

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

Latence: několik desítek minut

Trvání účinků: několik desítek minut

Druh: pavouk

Doporučené úrovně: základní, pokročilé



Prostředí: louky, zahrady, lesní mýtiny

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

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


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

Suroviny:

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

Kůň

 otisky koňských kopyt

 pach koně

Vzhled: kůň


Rychlost: na zemi 16, ve vodě 1


Síla: 11



Velikost: 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	16

 podle oblečené zbroje

 **Zuby:** 4 + k6,  2

 **Kopyta:** 4 + k6,  3

Druh: zvíře


Doporučené úrovně: libovolné


Prostředí: volná, otevřená krajina s rozptýlenými keři a stromy nebo kdekoli 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 nejzuřivější bitevní vřavě a dokáží dokonce na povel útočit kopyty.

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

Lasice

 stopy lasičky

 pach lasičky

Vzhled: lasice

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1

Síla: 0

Velikost: 0 (250 g)

Smysly: dobrý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
0	4	0	1

 0

 **Zuby nebo drápy:** 0 + k6,  -5

Druh: zvíře


Doporučené úrovně: libovolné


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

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

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

Lev

 lví stopy

 lví pach

Vzhled: lev

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

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	0	13

 0

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6,  2

Druh: zvíře


Doporučené úrovně: základní, pokročilé


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

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

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

Levhart

 levhartí stopy

 levhartí pach

Vzhled: levhart

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

Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	3	0	8

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6,  1

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

Druh: zvíře

Doporučené úrovně: základní, pokročilé


Prostředí: deštný prales, polopouště, lesy

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

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

Liška

 stopy lišky

 pach lišky

Vzhled: liška

Rychlost: na zemi 10, ve vodě 1

Síla: 5

Velikost: 5 (8 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	2	0	4

 0

 **Zuby nebo drápy:** 2 + k6,  -1

Druh: zvíře

Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: lesy, pláně, hory, pouště

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

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

Lykantropové

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

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

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

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

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




Slabiny: Schopnosti lykantropů jsou spjaté s měsícem a s ním je také spojena jedna z jejich slabin – za úplňku se chtě nechtě promění do zvířecí podoby a ovládnou je jejich zvířecí pud. 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. Mláděta jsou menší a mají všechny vlastnosti o 1 nižší (nejméně 1). Občas se také vyskytne obzvláště nebezpečný jedinec (například vůdce smečky vlkodlaků), který má všechny vlastnosti o 1 vyšší.

Jazyky: Lykantropové obvykle mluví lidskou nebo obecnou řečí.

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

Mamba černá

-  stopa po třímetrovém hadím těle
-  hadí pach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: štíhlý, třímetrový šedý had

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 2

Síla: 4


Velikost: 4 (4 kg)


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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	4	0	3

 0

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

 6 + k6 proti **Fyzičce**

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

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

Latence: několik desítek minut

Trvání účinků: několik hodin

Druh: zvíře

Doporučené úrovně: základní, pokročilé


Prostředí: savany, polopouště, křoviny a řídké lesy


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

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

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

Mantikora

 lví stopy

 lví pach smíšený s pachem netopýra a štíra

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

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

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)


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


Fyzička	Finesa	Duše	Životy
Tělo			
4	3	2	13
Ocas			
1	5	2	4

 0

 **Zuby a drápy:** 4 + k6,  2

 **Ocas:** 5 + k6,  1 (6 dávek jedu)

 8 + k6 proti **Fyzičce**

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

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

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

Doporučené úrovně: základní, pokročilé


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

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

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

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

Suroviny:

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

Medúza

- stopa po osmimetrovém hadím těle
- hadí pach smíšený s lidským
- když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

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

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 4

Síla: 8

Velikost: 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	7	3	16

1 (šupinatá kůže), se štítem 2

Dlouhý luk: 7 + k6, 2
Dostřel: dlouhý

Beze zbraně: 7 + k6, 0

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

Hadi místo vlasů: 7 + k6, -6
(23 dávek jedu)

7 + k6 proti **Fyzičce**

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

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

Latence: několik minut

Léčení: Po několika minutách se medúze vyléčí veškerá zranění.

Doporučené úrovně: mistrovské

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

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

Jazyky: Některý ze starých jazyků a obecná řeč.

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

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

Dovednosti: *plavání a potápění*

Příklady použití ve hře:

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

Suroviny:

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

Medvěd

 medvědí stopy

 medvědí pach

Vzhled: medvěd

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 3

Síla: 11

Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	13

 0

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6,  2

Druh: zvíře



Doporučené úrovně: základní, pokročilé

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

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

Boj: Medvěd má větší sílu, než by odpovídalo jeho velikosti. Obvykle soupeře 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, bojová podoba

 stopy velkého dvounohého medvěda
 medvědí pach smíšený s lidským

Vzhled: obrovský dvounohý medvěd s lidskými rysy


Rychlost: na zemi 10, ve vodě 3

Síla: 13


Velikost: 12 (1 tuna)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	2	3	20

 1 (tuhá kůže)

 **Zuby nebo drápy:** 5 + k6,  4

 **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 medvědodlak o něco pomalejší než ve zvířecí, ale rychlejší než člověk. Má obrovskou sílu a ostré drápy, kterými dokáže člověka rozpárat jak hadrovou panenku.

Schopnosti: viz lidská podoba.

Suroviny: viz lidská podoba.

Medvědodlak, lidská podoba

 lidské stopy

 lidský pach

Vzhled: obrovský, chlupatý člověk

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 10 (+1 ke zranění)


Velikost: 9 (125 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	3	10

 0

 **Dvojruční meč:** 4 + k6,  4

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

Druh: lykantrop

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

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

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

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

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

Lykantropie: Každý humanoidní tvor kousnutý 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 **žíravinou**.


Dovednosti: lov a stopování, plavání a potápění

Příklady použití ve hře:

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

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

Medvědodlak, zvířecí podoba

 stopy obrovského medvěda

 medvědí pach

Vzhled: obrovský medvěd


Rychlost: na zemi 12, ve vodě 3

Síla: 12


Velikost: 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	3	16

 1 (tuhá kůže)

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6,  3

 **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: 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 předními tlapama, aby si udržel útočníky od těla.

Schopnosti: viz lidská podoba.

Suroviny: viz lidská podoba.

Mezek

 otisky kopyt mezka

 pach mezka

Vzhled: mezek

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 1



Síla: 10


Velikost: 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	13

 0

 **Zuby:** 4 + k6,  1

 **Kopyta:** 4 + k6,  2

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

Druh: zvíře


Doporučené úrovně: libovolné


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


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


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

Moucha zlodějka

 stopy půlmetrové mouchy

 pach mouchy

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

 při letu bzučí jako velká moucha

Vzhled: půlmetrová moucha


Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 6

Síla: 4

Velikost: 4 (4 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	6	1	3

 0

Doporučené úrovně: libovolné



Prostředí: města, podzemní labyrinty

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




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

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

Suroviny:

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

Mravenec obří, dělnice

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

Vzhled: metrový mravenec

Rychlost: na zemi 6

Síla: 10

Velikost: 7 (30 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	1	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 odtahnout je do různých směrů, aby mohli každou z nich zvláště obklopit. Jsou neuvěřitelně silní, dokáží odvléct i postavy, které se něčeho pevně drží. Díky telepatickému spojení s královnou jsou také vždy perfektně koordinovaní, ve spletitych podzemních tunelech snadno dokáží útočníky obklíčit a zaútočit z několika směrů současně. Mají pud sebezáchovy, při ochraně královny nebo kolonie se ale bez váhání obětují.

Suroviny:

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

Mravenec obří, královna

-  stopy dvoumetrového hmyzu
-  mravenčí pach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: dvoumetrový mravenec

Rychlost: na zemi 6, ve vzduchu 8



Síla: 14

Velikost: 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	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*.

Druh: hmyz

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: téměř libovolné

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

a může telepaticky rozmlouvat s postavami. Stejně jako hraničář to ale dokáže jen na dohled, pokud s ní tedy postavy 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.



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

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




Příklady použití ve hře:

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

Suroviny:

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

Mravenec obří, sameček

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

Vzhled: přes metr dlouhý mravenec s křídly

Rychlost: na zemi 6, ve vzduchu 8

Síla: 11

Velikost: 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	1	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 odtahnout je do různých směrů, aby mohli každou z nich zvláště obklopit. Jsou neuvěřitelně silní, dokáží odvléct i postavy, které se něčeho pevně drží. Díky telepatickému spojení s královnou jsou také vždy perfektně koordinovaní, ve spletých podzemních tunelech snadno dokáží útočníky obklíčit a zaútočit z několika směrů současně. Mají pud sebezáchovy, při ochraně královny nebo kolonie se ale bez váhání obětují. Samečci na rozdíl od dělnic mohou létat. Ve vzduchu ale nejsou příliš obratní, takže bojují raději na zemi.

Suroviny:

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

Mula

 otisky kopyt muly

 pach muly

Vzhled: mula

Rychlost: na zemi 14, ve vodě 1



Síla: 11



Velikost: 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	16

 0

 **Zuby:** 4 + k6,  2

 **Kopyta:** 4 + k6,  3

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

Druh: zvíře


Doporučené úrovně: libovolné


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


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

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

Mumie

 stopy humanoida zabaleného do starých obvazů

 slabý zápach balzamovacích olejů

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: mumie

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 2

Síla: 11 (+1 ke zranění)


Velikost: 8 (60 kg)



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


Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	4	5	12


 0

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

 **Pařáty:** 6 + k6,  1

 **Dvojrůční chopeš:** 6 + k6,  4
Chopeš je meč se srpovitou čepelí.

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

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

Druh: vyšší **nemrtvý**

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: hrobky, pyramidy, chrámy

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

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

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


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

Vláda nad 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

Příklady použití ve hře:

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

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

Nemrtví

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

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

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

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




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

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

Nižší nemrtví v tomto bestiáři: *kostlivec, zombie*

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

Netopýr

-  stopy netopýra
-  netopýří pach
-  kroll slyší ultrazvukové signály

Vzhled: netopýr

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



Síla: 0


Velikost: 0 (100 g)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
0	3	0	1

 0

 **Zuby:** 0 + k6,  -5

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

Druh: zvíře




Doporučené úrovně: libovolné

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

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




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


Netopýr obří


-  stopy netopýra velkého jako vlk
-  netopýří pach
-  kroll slyší ultrazvukové signály

Vzhled: netopýr velký jako vlk
Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 16, ve vodě 2
Síla: 7
Velikost: 7 (30 kg)
Smysly: dobrý, ale černobílý zrak, skvělý sluch a čich, *ultrasluch* na krátkou vzdálenost




Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	3	1	6

 0
 **Zuby:** 3 + k6,  0

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

Druh: zvíře
Doporučené úrovně: základní
Prostředí: jeskyně, dutiny ve stromech, půdy a sklepy domů, důlní štoly
Chování: Obří netopýři jsou aktivní v noci nebo za soumraku, přes den spí. Tvoří kolonie čítající desítky jedinců. Přezimují v jeskyních, štolách nebo jiných podzemních prostorách.
Boj: Obří netopýr útočí ze vzduchu svými ostrými zuby.
Suroviny: *Růstová žláza obřího netopýra* (3 zl) obsahuje 3 .

Netvor bahenní

-  stopy rozložitého dvoumetrového dvojnožce se silnými drápy na nohách
-  pach bažinného netvora
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

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

Rychlost: na zemi 6, ve vodě nebo bahně 4

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch, *infra-vidění*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	1	13

 2 (zrohovatělá kůže)

 **Zuby a drápy:** 4 + k6,  2

Mlha: Z kůže bahenního netvora vychází chuchvalce husté mlhy. Když se delší dobu zdržuje na jednom místě, mlha postupně pokryje okolí. Je v ní vidět jen na krátkou vzdálenost, *infra-vidění* 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 *infra-vidění* a skvělému čichu se v ní perfektně orientuje, ponořený ve vodě nebo bahně podobně jako krokodýl.

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

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

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

Neviděný

Neviděný je obzvláště nebezpečná nestvůra, která začíná slabá, ale postupně sílí, až je na konec schopná vyhladit celá města. Provedením temného magického rituálu vyžadujícího krvavou oběť 29 inteligentních tvorů vznikne zárodek neviděného – *spící hrůza*. Ten následně klidně i celé věky čeká na příležitost zabít svou první oběť. Tím se probudí na další stupeň a stane se z něj *plíživá hrůza*. Dokud má koho zabíjet, probouzení pokračuje. Na každý další stupeň musí zabít větší počet inteligentních tvorů. Když nemá koho zabíjet, začne zase usínat. Každý týden hladovění klesne na nižší stupeň, až se zase postupně scvrkne až na *spící hrůzu*.

Doporučené úrovně: podle stupně probuzení

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

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


Neviditelnost: Neviděný není vidět žádným druhem vidění s výjimkou *ultrasluchu*. Je ale hmotný, takže způsobuje hluk, vydává pach a zanechává pachovou stopu.


Použití ve hře: Neposílejte málo probuzeného neviděného proti družině, nech ho raději řádit v blízké vesnici, městě, nebo třeba v kara-

vaně, kterou postavy doprovází. Postupně měň popis zranění obětí – zpočátku to budou rány od zubů a spárů predátora o velikosti medvěda a s tím, jak se bude neviděný probouzet, se postupně budou zvětšovat. Od *lačné hrůzy* výš můžeš popisovat utržené končetiny, ukousnutou pŕlku obličeje a podobně. Snaž se také popisovat hrůzu a rostoucí paniku obyčejných lidí. Nejprve se budou zabeďňovat ve svých domech, později začnou z kraje prchat – nejdříve po jednom, pak po stále větších skupinách.

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

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

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

 pach velkého predátora

 je vidět pouze *ultrasluchem*

Vzhled: není vidět


Pravá podoba: čtyřnohý predátor se silnými drápy, protáhlou tlamou plnou ostrých zubů a dlouhými hroty na hřbetě a na ocase

Síla: podle stupně probuzení

Rychlost: podle stupně probuzení

Velikost: podle stupně probuzení

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

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

Spící hrůza

Síla: 10

Rychlost: 10

Velikost: 10 (250 kg)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	5	3	13

 1

 4 + k6,  2

Na další stupeň: 1 inteligentní tvor

Tichá hrůza


Síla: 12

Rychlost: 13

Velikost: 12 (1 tuna)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	5	4	20

 1

 5 + k6,  3

Na další stupeň: osada

Plíživá hrůza

Síla: 11

Rychlost: 11

Velikost: 11 (500 kg)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	5	3	16

 1

 4 + k6,  3

Na další stupeň: 7 inteligentních tvorů

Chtivá hrůza



Síla: 12

Rychlost: 14

Velikost: 12 (1 tuna)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	6	4	20

 2

 5 + k6,  3

Na další stupeň: malá vesnice

Záludná hrůza



Síla: 11

Rychlost: 12

Velikost: 11 (500 kg)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	5	4	16

 1

 4 + k6,  3

Na další stupeň: 19 inteligentních tvorů

Lačná hrůza

Síla: 13

Rychlost: 15

Velikost: 13 (2 tuny)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	6	4	25

 2

 5 + k6,  4

Na další stupeň: velká vesnice

Hladová hrůza

Síla: 13

Rychlost: 16

Velikost: 13 (2 tuny)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	6	5	25

 2

 5 + k6,  4

Na další stupeň: několik velkých vesnic

Čirá hrůza

Síla: 15

Rychlost: 19

Velikost: 15 (8 tun)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	7	5	40

 3

 6 + k6,  5

Na další stupeň: několik velkých měst

Krvavá hrůza


Síla: 14

Rychlost: 17

Velikost: 14 (4 tuny)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	6	5	32

 2

 5 + k6,  5

Na další stupeň: malé město nebo čtvrť

Jasná hrůza



Síla: 15

Rychlost: 20

Velikost: 15 (8 tun)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	7	6	40

 3

 6 + k6,  5

Na další stupeň: království

Děsivá hrůza



Síla: 14

Rychlost: 18

Velikost: 14 (4 tuny)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	7	5	32

 3

 5 + k6,  5

Na další stupeň: velké město

Zářící hrůza


Síla: 16

Rychlost: 21




Velikost: 16 (15 tun)

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
6	7	6	51

 3

 6 + k6,  6

Nezmar

-  stopy dvoumetrové želvy
-  želví pach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: dvoumetrová tříhlavá želva


Rychlost: na zemi 1, ve vodě 1



Síla: 11


Velikost: 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
Tělo			
4	2	2	16
Hlava			
2	4	2	6

 tělo 3 (krunýř), hlavy 0

 **Zobák:** 4 + k6,  2

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

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: pouště, stepi, subtropické lesy

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



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

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


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


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

Suroviny:

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

Nosorožec

 stopy nosorožce

 pach nosorožce

Vzhled: nosorožec


Rychlost: na zemi 14, ve vodě 1

Síla: 13

Velikost: 13 (2 tuny)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	1	0	25

 2 (tlustá kůže)

 **Roh:** 5 + k6,  6

Druh: zvíře



Doporučené úrovně: pokročilé

Prostředí: deštné lesy, savany

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

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

Obr

-  stopy šestimetrového obra
-  silný zápach dlouho nemytého člověka

Vzhled: šestimetrový obr


Rychlost: na zemi 8, neumí plavat

Síla: 14

Velikost: 14 (4 tuny)

Smysly: jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	2	2	32

 2 (tlustá kůže)

 **Pěsti:** 5 + k6,  4

 **Kmen stromu:** 5 + k6,  6

 **Balvan:** 5 + k6,  4

Dostřel: střední

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

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: hory, lesy, pláně, velké řeky


Chování: Obr obvykle obývá velkou jeskyni, případně zabere osamělý hrad nebo tvrz. Je velice, silný, ale nepříliš chytrý. Většinu času tráví sháněním potravy.

Jazyky: Obři obvykle mluví lámanou obecnou řečí.




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

Použití ve hře:

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

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

Ogloj-chorchoj

-  stopa dvanáctimetrového červa
-  nepříjemný, dráždivý zápach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: dvanáctimetrový průsvitný červ s chomáčem chapadel na konci těla

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

Síla: 12


Velikost: 12 (1 tuna)

Smysly: skvělý hmat, skvělý čich, *infravidění*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	3	4	20

 0

 **Kusadla:** 5 + k6,  3

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

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

Dosah: dlouhý

Rozsah: 1–3 tvorové

Trvání účinku: několik minut

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

Doporučené úrovně: pokročilé



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

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


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


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

Suroviny:

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

Orangutan

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

 pach orangutana

Vzhled: orangutan

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

Síla: 10 (+1 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	0	8

 0

 **Zápas, zuby:** 3 + k6,  1

Druh: zvíře



Doporučené úrovně: základní

Prostředí: džungle, tropické lužní lesy, zalesněné bažiny

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

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

Orangutan obří

 stopy třímetrového lidoopa (při chůzi se opírá o klouby prstů na rukou)
 pach orangutana

Vzhled: třímetrový orangutan


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

Síla: 13 (+2 ke zranění)

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	1	16

 1 (tuhá kůže)

 **Zápas, zuby:** 4 + k6,  3

Druh: zvíře

Doporučené úrovně: základní, pokročilé



Prostředí: džungle, tropické lužní lesy, zalesněné bažiny

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

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

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

Orel

 stopy středně velkého dravého ptáka
 pach orla

Vzhled: orel

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

Síla: 4

Velikost: 4 (4 kg)

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	3	0	4

 0

 **Zobák nebo spáry:** 2 + k6,  -2

Druh: zvíře



Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: hory, louky, pole, polopouště

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

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

Orel obří

 stopy dravého ptáka velkého jako medvěd
 pach orla

Vzhled: obrovský orel s osmimetrovým rozpětím křídel


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

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	2	16

 1 (tuhé opeření)

 **Zobák nebo spáry:** 4 + k6,  2

Druh: zvíře

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: hory, louky, pole, polopouště



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

Jazyky: Obří orel obvykle mluví obecnou řečí. Vyslovuje přitom velmi znělá a drnčivá „r“ – „orrel“.


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


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

Suroviny:

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

Osel

 otisky oslích kopyt

 pach osla

Vzhled: osel

Rychlost: na zemi 16, ve vodě 1



Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	13

 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: 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. Buď bije předními kopyty, nebo vykopne zadními nohama. 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



Rychlost: na zemi 1, ve vodě 8




Síla: 8 (+0 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	4	2	8

 **Dýka:** 4 + k6,  1

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

Dostřel: krátký

Druh: mořský tvor

Doporučené úrovně: základní

Prostředí: moře

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

Jazyky: Mořské panny mluví obvykle obecnou řečí. Pokud ale mají vlastní podvodní říši, mohou mluvit pro postavy neznámým jazykem.

Boj: Mořské panny bojují nejčastěji dýkou, harpunou nebo jinou bodnou zbraní, protože sečné a drtivé zbraně jsou pod vodou nepraktické. Ze stejného důvodu nepoužívají střelné ani vrhací zbraně. Když jsou zraněné za víc než polovinu životů, obvykle uplavou.

Telepatie: Mořská panna umí používat *telepatii* stejně jako hraničář.

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


Dovednosti: *plavání a potápění*

Příklady použití ve hře:


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


Kořist: 1–2 z následujících předmětů:

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

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

Pavián

 stopy opice velké jako hobit

 pach paviána

Vzhled: světle šedá opice se stříbřitou hřívou velká jako hobit

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 1



Síla: 7

Velikost: 7 (30 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	3	0	6

 0

 **Zuby, zápas:** 3 + k6,  -1

Druh: zvíře

Doporučené úrovně: základní

Prostředí: savany, stepi, lesostepi, skalnaté hory

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

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

Pavouci

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

Smysly: Pavouci mají podle druhu až osm očí. Hlavní oči jsou největší, vidí dopředu a 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 štěrby 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 do obyčejné pavučiny chytí moucha. Postavy se, na rozdíl od ní, mohou například vyvléct z šatů, spá-



lit pavučinu pochodní, strhat ji dlouhou holí a podobně. Pokud si chodby a místnosti předem důkladně nevyčistí, budou v nich bojovat s nevýhodou. Pavouk se skrz svou pavučinu pohybuje bez potíží.

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

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

Pavouci v tomto bestiáři: křížák obří, sklípkan obří

Pavoučnatka, kudůcká podoba

 stopy humanoida velkého jako hobit
 kudůcký pach

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


Rychlost: na zemi 8, neumí plavat


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



Velikost: 7 (30 kg)

Smysly: dobrý zrak a čich, skvělý sluch, vidí i v naprosté tmě

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	5	4	7


 1 (kouzlo neviditelná zbroj)

 **Dýka:** 5 + k6,  1

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

Dosah: krátký

Rozsah: 1 cíl

 **Slabiny:** Každé kolo na přímém **slunečním světle** ji zraňuje za 3kz (neodečítá se zbroj).

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: hvozď, hluboké jeskyně či jiná temná místa nebo kdekoli v civilizaci

Chování: Pavoučnatka obvykle žije hluboko v temném hvozdu nebo v jeskyních, kam nepronikne sluneční světlo, v paláci utkaném z pavoučích sítí, strážena několika obřími pavouky. Občas se jí ale zasteskne po společnosti

a vydá se do civilizace. Jelikož ji zraňuje sluneční světlo, ven vychází výhradně v noci. Ráda svádí bohaté, mladé kudůky a hobity a nechává se od nich obdarovávat. Její schopnosti jsou spjaté s temnotou.

Jazyky: Pavoučnatka obvykle mluví obecnou a hobití řečí.

Boj: V kudůcké podobě má pavoučnatka na obranu skrytou dýku, případně používá kouzla. Když jí jde o život, promění se do pavouka.


Proměna: Pavoučnatka může mít podobu půvabné kudůcké dívky nebo obrovského černého pavouka. Proměna tam i zpět je okamžitá. Promění se pouze její tělo. Vybavení popadá na zem, oblečení se roztrhá. Zbroj nebo něco podobně pevného v proměně brání. Po proměně bude stále zraněná za stejný počet životů a bude mít stejná vážná zranění.

Ovládání pavouků: Pavoučnatku poslouchají obyčejní i obří pavouci.




Kouzla: *černý blesk *kedar bāarak*, detekční runy *gilah otim*, návrat *hašavah*, neviditelná zbroj *ij ryjut širion*, neviditelnost *ij ryjut*, oko *ajin**

Dovednosti: čtení a psaní

Suroviny:

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

Pavoučnatka, pavoučí podoba

-  stopy obřího pavouka s dvoumetrovým rozpětím nohou
-  pavoučí pach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: obří černý pavouk s dvoumetrovým rozpětím nohou

Rychlost: na zemi 10, neumí plavat

Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)


Smysly: slabý zrak, dobrý čich a chuť, detekce vibrací v pavučině, hmatové štětiny, vidí i v naprosté tmě

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	6	4	8

 0

 **Kusadla:** 6 + k6,  1 (3 dávky jedu)


 7 + k6 proti **Fyzičce**

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

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

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

 **Léčení:** Přes noc se jí vyléčí všechna zranění.

Doporučené úrovně: viz kudůcká podoba.

Prostředí: viz kudůcká podoba.

Chování: viz kudůcká podoba.




Boj: V pavoučí podobě pavoučnatka spoléhá především na svůj silný jed. Když se jí podaří útočníky otrávit, stáhne se, aby mohl působit.

Proměna: viz kudůcká podoba.

Ovládání pavouků: Pavoučnatku poslouchají obyčejní i obří pavouci.

Suroviny: viz kudůcká podoba.

Pán zkázy

-  stopy třímetrového dvounohého tvora s drápy na nohou a dlouhým ocasem
-  sirný zápach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

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


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

Síla: 13 (+2 ke zranění)

Velikost: 12 (1 tuna)



Smysly: dobrý zrak, skvělý sluch a čich, *infra-vidění*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	3	6	20



 2 (tlustá kůže)

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

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


 **Obří dvojruční meč:** 5 + k6,  6

 **Rohy, drápy nebo kopyta:** 5 + k6,  4

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


Dosah: střední

Poloměr výbuchu: kontaktní vzdálenost


 **Ohnivý déšť:** Každé kolo počínaje následujícím zraňuje za 5kz **ohněm**.

Dosah: střední

Poloměr oblasti: střední vzdálenost

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

Dosah: krátký

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

Druh: vyšší **démon**

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: kdekoliv, kam ho někdo přivolal

Chování: Pán zkázy chce dobývat a ničit. Menší a slabší tvorové jsou pro něj podřadní.

Boj: Pán zkázy má brutální sílu. Umí létat, ve vzduchu ale není moc obratný. Když má možnost se rozběhnout nebo zaútočit z letu, nabere soupeře na rohy a odhodí ho.

Kouzla: *ohnivá koule *eš nešef*, ohnivý déšť *eš gešem*, ochrana před projektily *haganah tyl*, probuzení sopky, přílivová vlna, rozžhavení *lahat*, zemětřesení*

Dovednosti: čtení a psaní, staré jazyky

Schopnosti k propůjčení: obří síla (+6 k síle a +2 ke zranění), nadlidská rychlost (+2 k rychlosti), nezdolná výdrž (jako barbar), znalost kouzel a schopnost léčit se pozřením čerstvých vnitřností.

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

Démonův vliv: V první fázi si začne být ovlivněný agresivní, arogantní a panovačný. Ve druhé fázi se mu výrazně zvětší svaly, začne se mstít i za drobné újmy a urážky a bude protivníky bezdůvodně mrzačit a zabíjet. Démon ho k tomu může jednou za den přinutit. Ve třetí fázi nad ním každý den na několik hodin kompletně převzme kontrolu.


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

Příklady použití ve hře:

- Čaroděj přinutil pána zkázy chránit jeho věž. Ten ho za to nenávidí a chce ho zabít.
- Černokněžný král přivolal pána zkázy do čela svého vojska. Slíbil mu lidské oběti.

Pegas

 stopy neokovaného koně

 pach koně

Vzhled: okřídlený kůň

Rychlost: na zemi 16, ve vodě 1, ve vzduchu 20


Síla: 11



Velikost: 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	2	16

 0

 **Zuby:** 4 + k6,  2

 **Kopyta:** 4 + k6,  3

Prostředí: pláně, louky, pastviny


Doporučené úrovně: libovolné

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

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

Příklady použití ve hře:

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

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

Permoník

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

Vzhled: půlmetrový trpaslík

Rychlost: na zemi 4, neumí plavat

Síla: 2 (-2 ke zranění)

Velikost: 2 (1 kg)

Smysly: jako trpaslík – dobrý zrak, sluch a čich, *infravidení*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
1	3	1	2

🛡️ 1 (lehké zbroj), se štítem 2

🔪 **Permonická kuše:** 3 + k6, ☀️ 2

Dostřel: střední

Nabíjení: 1 kolo

Výbušný projektil: ☀️ 1 + 4kz **drcením**

Zápalný projektil: ☀️ 0 + každé kolo po několik minut 4kz **ohněm**

🔪 **Permonické kladivo:** 1 + k6, ☀️ ❤️ -1

🔪 **Permonická sekera a štít:** 1 + k6, ☀️ 🖐️ -2

🧪 **Lektvar mrazivého dechu:** 3 + k6, ☀️ 4kz

mrazem na cíle v kontaktní vzdálenosti

Trvání: několik minut

🧪 **Oslepující kulička:** 3 + k6, oslepení (-1)

na zbytek kola a počet kol rovný počtu úspěchů

Dostřel: krátký

Poloměr výbuchu: kontaktní vzdálenost

🧪 **Raketa:** 3 + k6, ☀️ 3kz **sekem**

Příprava rakety: 1 kolo

Dostřel: dlouhý

Poloměr výbuchu: krátká vzdálenost

🧪 **Hojivá mast:** Léčí 1 život za den a vážná

zranění po tolika dnech, za kolik byla životů.

Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: podzemní sluje, doly a tunely

Chování: Permoníci jsou neskutečně hrabiví a když jim jde o zlato nebo jiný drahý kov či kameny, dokáží být velice pracovití. Hluboko pod zemí mají království, která mezi sebou neustále válčí. Ačkoliv je jejich výška v boji znevýhodňuje, zároveň je jejich nejlepší obranou. Pokud totiž postavy nepoužijí *lektvar zmenšování*, proměnu do nějakého malého tvora nebo jiný druh zmenšovací magie, do jejich chodeb a tunelů se nevejdou.

Jazyky: Permoníci mluví obvykle trpaslicky. Někteří znají také obecnou řeč.

Boj: V boji spolupracují a snaží se využít úzké nory, tunely či štěrbiny, kam se větší protivníci nevejdou. Každý permoník má 3 alchymistické výrobky z následujícího seznamu: (1) *hojivá mast*, (2) *lektvar mrazivého dechu*, (3) *oslepující kulička*, (4) *raketa*, (5) *výbušný projektil*, (6) *zápalný projektil*. Případnou *raketu* musí nosit ve dvou. Hod' třikrát k6, které to budou.


Dovednosti: *čtení a psaní, zpracování magických surovin*


Kořist: Nespotřebované alchymistické výrobky a jedna z následujících položek:

- malý zlatý ingot (10 zl)
- 3 stříbrné ingoty (každý 1 zl)
- 5 broušených drahokamů: topaz 5 zl, safír 8 zl, rubín 10 zl, smaragd 15 zl, diamant 25 zl.
- stříbrná spona do vousů (1 zl)
- zbraň nebo zbroj zdobená zlatem (5 zl)
- kouzelný předmět – při výběru se vyhni takovým, které by postavy kvůli velikosti nemohly použít, protože by to hráčům zkažilo radost z nálezů

Suroviny: *Růstová žláza permoníka* (2 zl) obsahuje 2 💧.

Pes

 psí stopy

 psí pach

Vzhled: pes

Rychlost: na zemi 14, ve vodě 1

Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	0	8

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6,  1

Druh: zvíře


Doporučené úrovně: libovolné


Prostředí: všude, kde žijí humanoidní tvorové

Chování: Přestože se psi skvěle adaptovali na soužití se svými dvounohými společníky, zůstaly jim ostré zuby, silné čelisti a lovecké instinkty. Podle plemene a výcviku to mohou být skvělí hlídači, ochránci stád, tahači saní, případně pomocníci v boji nebo při lovu.

Boj: Pes se do útočníka pevně zakousne, strhne ho na zem a prokousne mu hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.

Pes tříhlavý

 stopy velkého psa

 psí pach

Vzhled: velký tříhlavý pes

Rychlost: na zemi 14, ve vodě 1

Síla: 9

Velikost: 9 (125 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
<i>Tělo</i>			
4	2	1	10
<i>Hlava</i>			
4	3	1	4

 0

 **Zuby a drápy:** 4 + k6,  1

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: lesy, pouště, arktické oblasti nebo kdekoliv, kde žijí humanoidní tvorové


Chování: Tříhlavý pes se chová jako obyčejný velký pes. Pokud žije divoce, shlukuje se obvykle do smeček čítajících kolem deseti jedinců, které vede nejsilnější samec.

Boj: Tříhlavý pes bojuje jako obyčejný velký pes, má ale tři tlamy, takže se může například jednou zakousnout postavě do končetiny a druhou jí jít po krku. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.




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

Příklady použití ve hře:

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

Suroviny: *Nadledviny tříhlavého psa* (5 zl) obsahují 5 .

Ploštice obří

-  stopy dvoumetrového brouka
-  pach velkého brouka
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: dvoumetrová ploštice


Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1


Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	1	13

 svrchu 2 (krovky), zespodu 0

 **Kusadla:** 4 + k6,  2

Druh: hmyz

Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: parky, aleje, hřbitovy, listnaté lesy



Chování: Ploštice se vyskytují v početných houfech. Jsou zcela neškodné, živí se šťávou z rostlin a plodů, někdy také vysává mršiny.

Boj: Obří je neškodná, na postavy nezaútočí. Při ohrožení vylučuje tekutinu, jejíž silný zápach dráždí ke zvracení.


Dávivý zápach: Při ohrožení ploštice vylučuje tekutinu, jejíž silný zápach dráždí ke zvracení (-1). Pomůže například zadržet dech nebo se vzdálit z kontaktní vzdálenosti.


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

Suroviny:

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

Poletucha

 stopy půlmetrového humanoida

 elfí pach

Vzhled: půlmetrová okřídlená bytost připomínající elfa

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 10

Síla: 2 (-2 ke zranění)

Velikost: 2 (1 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
1	3	4	2

 0

Doporučené úrovně: libovolné

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

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

Jazyky: Poletuchy znají obecnou řeč a elfštinu.

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

Plnění přání: Poletuchy mohou plnit drobná přání. Dělají to samy od sebe a nic za to nechtějí. Nejedná se o kouzlo, ale mohou to být věci, na které by kouzlo bylo potřeba: rozbitý předmět se opraví, rána se vyléčí, jizva se zacílí. Nikdy záměrně neškodí – raději se tedy vždy nejdříve hráčů zeptej, jestli o to, co tě napadlo, opravdu stojí.

Kouzla: Každá poletucha umí jedno kouzlo. Hod' si, které to bude: (1) *dým *ašan**, (2) *najdi neviditelné *matza ij ryjut**, (3) *návrat *hasavah**, (4) *neviditelnost *ij ryjut**, (5) *zapomeň *šakhah**, (6) *zlom kouzlo *šavar kišuf**.


Příklady použití ve hře:

- Poletuchy jsou veselé, přátelské bytosti, ochotné poradit a nezištně postavám pomoci. Můžeš je tedy použít všude, kde by se postavám mohla hodit rada, pomoc nebo pravdivé informace.
- Poletuchy ohrožuje bazilišek, harpyje nebo jiné nebezpečné nestvůry.

Suroviny: *Křídla poletuchy* (1 zl) obsahují 2 .

Poník

 otisky koňských kopyt

 pach koně

Vzhled: poník

Rychlost: na zemi 16, ve vodě 1



Síla: 10



Velikost: 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	13

 0

 **Zuby:** 4 + k6,  1

 **Kopyta:** 4 + k6,  2

Druh: zvíře

Doporučené úrovně: libovolné

Prostředí: stepi, tundry

Chování: Poníci se vyskytují ve stejných variacích jako koně. Mohou tedy být klidní a povolní, ale také bujní a temperamentní. Jsou až překvapivě silní, v poměru ke svojí váze unesou víc než koně. Lépe také snáší zimu a nepříznivé počasí.

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

Přízrak



👁️ není vidět *ultrasluchem a infraviděním*

Vzhled: přízračná humanoidní postava

Rychlost: na zemi 8

Síla: –

Velikost: 8 (ale nic neváží)

Smysly: ve svém světě jako člověk, postavy vidí stejně přízračně jako ony jeho, nic neslyší a necítí

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	5	4	8

🛡️ 0

Imunita proti všemu kromě **duševních** útoků.

✂️ **Útok:** 5 + k6

- zranění podle zbraně (neodečítá se zbroj ani štít)
- ochabnutí končetiny (–1)
- hluboká deprese (–1)

Trvání účinku: několik minut



Hrozivý zjev: 4 + k6 proti **Duši**

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

Použití: 1 kolo

Trvání účinku: několik minut

Proti válečníkovi s *neohrožeností* si počítá o jeden úspěch méně.

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

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: staré domy a paláce, zříceniny hradů a tvrzí

Chování: Přízrak žije v minulosti. Postavy ho tedy uvidí procházet již neexistujícími stěnami, otevírat neexistující dveře, mluvit s neexistujícími lidmi a podobně. Postavy jsou pro něj stejně přízračné jako on pro ně a dokud ho nebudou něčím obtěžovat, nejspíš si jich nebude všímat.

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



Jazyky: Přízrak obvykle mluví některým ze starých jazyků.

Stvoření přízraku: Přízrak je možno stvořit mocným rituálním kouzlem, při kterém je třeba obětovat 7 inteligentních tvorů (viz *stvoření přízraku* na straně 272 v pravidlech). Může také vzniknout samovolně, například když někdo nesplní přísahu nebo nedokončí svěřený úkol.

Boj: Přízrak bojuje, jako kdyby byl živý. Jeho zbraně bez odporu projdou zbrojí i štítem, jde před nimi ale normálně uhýbat. Všechny útoky kromě **duševních** jím neškodně projdou. Můžeš ale dát do hry kouzelnou zbraň, která ho dokáže zranit (není to vlastnost všech kouzelných zbraní, pouze těch k tomu přímo určených).

Dovednosti: jako za života

Pták hrozivák

-  stopy čtyřmetrového nelétavého ptáka
-  pach velkého nelétavého ptáka

Vzhled: čtyřmetrový šedohnědý nelétavý pták s masivním červeným zobákem a rudýma nohama


Rychlost: na zemi 14, ve vodě 1

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	1	16

 1 (tuhé opeření)

 **Zobák nebo kopnutí:** 4 + k6,  3

Druh: zvíře



Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: pláně, polopouště, řídké lesy


Chování: Pták hrozivák je rychlý a vytrvalý běžec. Loví obvykle přes den na volných pláních, kde se před ním kořist nemá kam schovat. Na zemi si staví velká hnízda, do kterých snáší jedno až tři vejce. Když se cítí ohrožený, buď rovnou uteče, nebo roztáhne svá krátká křídla, doširoka rozevře zobák a hlasitě křičí, aby útočníka zastrašil.


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

Suroviny:

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

Pták Noh

 stopy gigantického dravého ptáka

 pach velkého dravého ptáka

Vzhled: gigantický hnědý dravý pták


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

Síla: 13

Velikost: 13 (2 tuny)

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	3	2	25

 1 (tuhé opeření)

 **Zobák nebo spáry:** 5 + k6,  4

Druh: zvíře

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské



Prostředí: hnízdiště v horách nebo na vysokých skalních věžích, loviště až stovky kilometrů kolem

Chování: Pták Noh je tak silný, že unese dospělého slona. Loví většinou dobytek a podobná velká zvířata, ale když je hladový, nepohrdne ani člověkem nebo elfem.


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


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

Suroviny:

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

Puma

 stopy pumy

 pach pumy

Vzhled: puma

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

Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	3	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





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 skočit až 5 metrů do výšky nebo 14 metrů do dálky. Stejně jako levhart loví skokem se stromu nebo z úkrytu, kořist usmrtí kousnutím do krku.

Roháč obří

-  stopy dvoumetrového brouka
-  pach velkého brouka
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*
-  při letu vydává hluboké bzučení


Vzhled: dvoumetrový hnědočerný brouk se silným chitinovým pancířem a obřími kusadly



Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 6, ve vodě 1
Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	1	13

 shora 3 (chitinový pancíř), zespodu 0

 **Kusadla:** 4 + k6,  2

Druh: hmyz

Doporučené úrovně: základní, pokročilé



Prostředí: lesy

Chování: Obří roháči jsou aktivní hlavně večer. Živí se nektarem a šťávou rostlin, vajíčka kladou do tlejícího dřeva. Přestože vypadají hrozně, nejsou vůbec agresivní.

Příklad použití ve hře: Obří roháči utekli z líhní v opuštěné podzemní laboratoři, kde s nimi dávní mágové dělali pokusy.


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

Suroviny:

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

Rys

 stopy rysa

 pach rysa

Vzhled: rys

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

Síla: 7

Velikost: 7 (30 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	3	0	6

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6,  0

Druh: zvíře

Doporučené úrovně: základní

Prostředí: hory, smíšené, jehličnaté a listnaté lesy, nejlépe s bohatým podrostem a skalami

Chování: Rys je aktivní hlavně za soumraku. Přes den obvykle odpočívá ve skalních úkrytech nebo houštinách, ale když je hezky, rád se sluní.

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

Řasnatka



slabý zápach spálené gumy

není vidět *infraviděním*

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

Rychlost: ve vzduchu 2

Síla: 5

Velikost: 5 (8 kg)

Smysly: skvělý sluch a čich, nemá zrak

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	1	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 (1 zl) obsahují 1

Sarkon

-  stopy humanoida o hlavu většího než kroll
-  skřetí pach

Vzhled: svalnatý chlupatý skřet o hlavu vyšší než kroll


Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 10 (+1 ke zranění)

Velikost: 10 (250 kg)



Smysly: skvělý čich, ostatní jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	1	13

 1 (tuhá kůže)

 **Zuby a drápy:** 4 + k6,  1

 **Dvojruční palice:** 4 + k6,  3

 **Oštěp:** 3 + k6,  2

Dostřel: střední

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: pouště, polopouště, pláně, tundry, řídké lesy, vrchoviny

Chování: Sarkoni jsou masožravci. Jsou to kočovní lovci, žijí v tlupách o několika desítkách jedinců a putují se stády divoké zvěře. Nocují pod širým nebem, v chladnějších oblastech se přikrývají kožešinami. Jsou inteligentní, mají vlastní posvátná místa, tradice a obřady a znají základy řemesel.

Jazyky: Sarkoni mluví vlastním jazykem, který spadá pod dovednost *skřetí jazyky*.

Boj: Sarkoni jsou zkušení lovci, dokáží spolupracovat. Obvykle nejprve vrhnou své oštěpy, aby jim nepřekážely v boji na blízko. Jsou silní a odolní. V boji se často rozzuří, takže to vypadá, že nemají pud sebezáchovy. Nejsou to ale sebevrazi. Když je situace beznadějná, vzdají se nebo utečou.




Tichý pohyb: Sarkoni mají měkká chodidla a pohybují se naprosto neslyšně.

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

Příklady použití ve hře:

- Král goblinů používá sarkony jako své osobní strážce.
- Hlad vyhnal tlupu sarkonů z divočiny a doutil je krást ovce a dobytek.

Sklípkan obří

-  stopy obřího pavouka se čtyřmetrovým rozpětím nohou
-  pavoučí pach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: obrovský rezavohnědý pavouk se čtyřmetrovým rozpětím nohou

Rychlost: na zemi 10, ve vodě 2

Síla: 11


Velikost: 11 (500 kg)


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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	1	16

 0

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

 6 + k6 proti **Fyzičce**

-  3 **jedem**
- nevolnost a zvracení (-1)
- dezorientace a zmatenost (-1)

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

Latence: 5 kol

Trvání účinků: několik minut

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

Použití: okamžité

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti

Druh: pavouk



Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: deštný prales, močály, bažiny

Chování: Obří sklípkan je masožravý, loví převážně velká zvířata. Staví si doupě ze své pavučiny a kolem něj soustavu křivolakých tunelů. Na některých místech z ní tvoří falešnou podlahu.



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

Suroviny:

- Růstová žláza obřího sklípkana** (11 zl) obsahuje 11 .
- Vak vajec obřího sklípkana** (3 zl) obsahuje 3 .
- Z kusadel je možno získat nepoužité dávky **jedu z obřího sklípkana** (2 zl za dávku).

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



Skot

 stopy velkého sudokopytníka
 zápach hnoje, pach dobytku

Vzhled: hovězí dobytek
Rychlost: na zemi 10, ve vodě 1
Síla: 12
Velikost: 12 (1 tuna)
Smysly: dobrý zrak čich a sluch

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	1	0	20

 0

 **Rohy:** 5 + k6,  4

 **Kopyta:** 5 + k6,  3

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

Druh: zvíře



Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: řídké lesy, travnaté pláně, pastviny

Chování: Dobytek se shlukuje do stád o několika desítkách kusů. Voli jsou klidní a povolní, býci jsou bujní a v době páření na přelomu léta a podzimu mezi sebou často zápasí. Voli jsou vhodní na tahání těžkých nákladů, býky lze naopak potkat v gladiátorských arénách.

Boj: Skot nejraději útočí z rozběhu, snaží se protivníka nabrat na rohy a odhodit.

Skřet, bojovník

 stopy humanoida velkého jako člověk
 skřetí pach

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

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 8 (+0 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)



Smysly: jako člověk a *infravidění*


Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	2	8

 2 (těžká zbroj)

 **Drápy, nůž:** 4 + k6,  0

 **Skřetí meč a tesák:** 4 + k6,  3

 **Vrhací sekera:** 4 + k6,  2
Dostřel: krátký

 **Léčení:** Jako člověk

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

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



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

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

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- dřevěná flétna
- hlinka na válečné malování
- krabička s povzbuzující drogou
- měch se silným alkoholem
- náhrdelník z vlčích zubů (1 zl)
- provrtaná mince na šňůrce
- troudu a křesadlo
- váček s ořechy
- váček s ovocem
- váček se sušeným masem
- zdobený skřetí nůž (1 zl)
- železný prsten (5 st)
- *skřetí dryják* (po několika minutách vyléčí 2kz + 1 životů, šance 2 ze 6 na zvrácení, když ho vypije někdo jiný než skřet)

Skřet, hrdlořez

 stopy humanoida velkého jako člověk
 skřetí pach

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


Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 8 (+0 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)



Smysly: jako člověk a *infravidění*


Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	1	8

 1 (lehká zbroj)

 **Drápy, nůž:** 3 + k6,  0

 **Skřetí meč:** 3 + k6,  2

 **Vrhací sekera:** 3 + k6,  2
Dostřel: krátký

 **Léčení:** Jako člověk

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

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



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

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

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

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

Skřet, náčelník

 stopy humanoida velkého jako kroll
 skřetí pach

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

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 9 (+0 ke zranění)

Velikost: 9 (125 kg)



Smysly: jako člověk a *infravidění*


Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	3	3	10

 2 (těžká zbroj)

 **Drápy, nůž:** 5 + k6,  0

 **Dva skřetí meče:** 5 + k6,  3

 **Vrhací sekera:** 5 + k6,  2
Dostřel: krátký

 **Léčení:** Jako člověk

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

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



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

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

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- dračí zub (5 st)
- hlinka na válečné malování
- náhrdelník z medvědích drápů (3 zl)
- nůž z dračí kosti (5 zl)
- pytlík elfích uší
- stříbrný prsten (1 zl)
- váček se surovými polodrahokamy (12 zl)
- váček se sušeným masem
- velká stříbrná mince (1 zl)
- *skřetí dryják* (po několika minutách vyléčí 2kz + 1 životů, šance 2 ze 6 na zvrácení, když ho vypije někdo jiný než skřet)

Skřet, obyčejný

 stopy humanoida velkého jako člověk
 skřetí pach

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

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 8 (+0 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk a *infravidění*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
2	1	1	8


 0

 **Drápy, nůž:** 2 + k6,  0

 **Lopata, vidle, motyka:** 2 + k6,   1

 **Velký kámen:** 2 + k6,  1

Dostřel: krátký

 **Léčení:** Jako člověk

Doporučené úrovně: základní

Chování: Většina skřetů se věnuje řemeslům a zajišťování obživy. Jsou to horníci, rolníci, pastevci, pěstitelé hub, řemeslníci a podobně. Neúčastní se bojových výprav a když jsou v nebezpečí, utečou nebo se někam schovají. Jsou zvyklí poslouchat, při rozhovoru s postavami se nejspíš budou dívat do země a odpovídat jen na přímé otázky.



Boj: Obyčejní skřeti bojují, jen když jim nic jiného nezbývá. Brání se obvykle tím, co mají zrovna po ruce.

Dovednosti: *plavání a potápění, skřetí jazyky*

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- dláto
- dřevěná lžíce
- dřevěný náramek
- džbánek medu
- hliněná okarína
- křída
- kus tvrdého sýra
- rydlo
- sekáček na maso
- škrabka
- troud a křesadlo
- uhel na kreslení

Skřet, šaman

 stopy humanoida velkého jako člověk
 skřetí pach

Vzhled: humanoid s holí v šamanském oděvu velký jako člověk s šedou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 8 (+0 ke zranění)




Velikost: 8 (60 kg)


Smysly: jako člověk a *infravidění*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	4	8

 0

 **Drápy, nůž:** 3 + k6,  0

 **Hůl:** 3 + k6,   1

 **Vysátí síly:** 4 + k6 proti **Duši**

Dosah: dlouhý

Formule: Hu gudur gu har! (Tvá síla je má!)

Cíl bude na zbytek kola a počet kol rovný počtu úspěchů slabý jako dítě (−3 k síle, −1 ke zranění, nedokáže natáhnout luk), šaman silný jako zlobr (+3 k síle, +1 ke zranění).

 **Léčení:** Jako člověk

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské


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

Léčivý rituál: Po několika minutách bubnování, zpěvu a tance neutralizuje všechny jedy a nevítané substance jako třeba alkohol nebo drogy a vyléčí 3kz + 2 životů a následně všechna vážná zranění, každé po tolika hodinách, za kolik bylo životů. Další *léčivý rituál*, ať už ho použije kdokoliv, účinkuje až na případná nová zranění.







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

Výroba skřetího dryjáku: Z bylin a 1  obsažené v magických surovinách může šaman za několik minut vyrobit *skřetí dryják*.

Vyhnání ducha: Když po konzumaci *lysohlávky tajemné* vstoupí do světa duchů, může vyhnat ducha z posednutého tvora nebo předmětu.

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

Kořist: 1–3 z následujících věcí:

- 3 časoprostorové bobule (každá 1zl, 1 )
- chřestidlo a talisman
- kořen *mandragory* (3 zl, obsahuje 3 )
- *měsíční lilie* (1 zl, obsahuje 1 )
- *lysohlávka tajemná* (3 zl, obsahuje 3 )
- *pýchavka kýchavá* (1 zl, obsahuje 1 )
- ptačí lebka a pytlík zvířecích kostí
- *ucukavka nedůtklivá* (5 zl, obsahuje 5 )
- váček s bylinkami

Skřeti

Skřeti nemají rádi sluneční světlo, žijí tedy obvykle v noci nebo v podzemí. Díky *infravídní* snáší tmu lépe než lidé a dokáží v ní bez obtíží bojovat, na většinu běžných činností si ale musí svítit. Jsou inteligentní, mají vlastní jazyky a tradice a znají základy zemědělství a řemesel. Žijí obvykle v kmenech o několika desítkách jedinců vedených nejsilnějším z bojovníků. Zvláštní postavení mají šamani, kteří stráží tradice a moudrost předků, léčí nemoci a jiné neduhy, získávají náklonnost dobrých duchů a zahání zlé. Většina 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 nájezdy. Opravdu nebezpeční skřeti jsou, jen když je někdo silnější vytlačí z jejich území, nebo když se najde někdo natolik mocný, že je dokáže ovládnout a využít ke svým záměrům.

Škřetí šamani dokáží rozmlouvat s duchy divokých zvířat a žádat je o různé služby. Bojovníci díky tomu jezdí do bitvy na obřích kan-

cích, náklady tahají divocí mufloni nebo buvoli a povídá se dokonce o šamanech, kteří létají na wyvernách.

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

Použití ve hře: Skřeti jsou spolu s gobliny a sarkony nejběžnější protivníci, se kterými se postavy mohou potkat. Pro civilizované rasy jsou to nepřátelé, se kterými je neustále válečný stav – loupežné nájezdy skřetů nebo goblinů jsou běžné a skoro každý při nich přišel o někoho blízkého. Když se tedy postavy budou chvástat, kolik pobily skřetů, nikoho to nepohorší a naopak budou za hrdiny. Trvalé otevřené nepřátelství ale neznamená, že by se s nimi nedalo mluvit. Některé 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

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

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

Skvrna barevná



pach živočišného pigmentu

infraviděním je vidět jako studená skvrna

Vzhled: tenká barevná vrstva, která mění barvu podle pozadí

Rychlost: na zemi 4

Síla: 0

Velikost: 0 (100 g)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
0	8	2	1



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

Přilnutí k hostiteli: 8 + k6, stačí jeden úspěch

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

Léčení: Když se několik minut dotýká něčeho teplého, vyléčí si všechna zranění.

Prostředí: libovolné

Doporučené úrovně: libovolné

Chování: Skvrna barevná se živí teplem. Ráda se vyhřívá na sluníčku, v tom případě změní svou barvu na černou, ale ještě raději přilne k nějakému teplokrevnému tvorů a vysává teplo z něj. Dotyčným je pak stále větší zima, takže sám vyhledává teplá místa, což skvrně vyhovuje. Je tenká jako papír a pružná, udrží se na libovolném povrchu včetně vodní hladiny a protáhne se úzkými štěrbinami, ale nedokáže létat. Umí dokonale splynout s barvou pozadí. Změna barvy jí ale chvíli trvá, takže když se pohybuje, je možné ji postřehnout. Na dotek je studená, trpaslík ji *infraviděním* vidí jako tmavě modrou skvrnu.

Boj: Skvrna nechce nikomu ublížit, chce pouze k někomu přilnout. Když se jí to podaří, je velmi obtížné ji zasáhnout a nezranit při tom jejího hostitele. Kdykoliv je její hostitel zasažen, na obranu si hází i skvrna – když útočníka přehodí, včas se rozestoupila a zraněn je jen hostitel.

Suroviny: *Pigment skvrny barevné* (7 zl) obsahuje 7 . Vyrábí se z něj *kouzelná líčidla*.

Slizovec



slabý kyselý zápach

jde poznat *infraviděním* (je teplejší než okolí)

Vzhled: několik prázdných chodeb a místností

Rychlost: na zemi 2

Síla: 14

Velikost: 14 (4 tuny)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	3	4	32



Odolnost proti bodu a drcení (poloviční zranění).

Imunita proti strachu.

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

Trávicí štávy slizovce jsou silně žíravé, rozpouští ale jen rostlinnou a živočišnou hmotu.

Prostředí: podzemní tunely a labyrinty

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Chování: Slizovec dokáže ze svého těla vytvářet věrnou kopii chodeb a místností. Když do nich vstoupí nějaká nepozorná oběť, stěny a strop se na ni zřítí a začnou ji trávit.

Boj: Slizovec se na postavy zřítí. Pokud se nestihnou prosekat ven, než je stráví, jejich osud je zpečetěn.

Útok na více cílů: V jednom kole může bez postihu ohrozit všechny protivníky, na které se zřítí.


Použití ve hře: Slizovec je v podstatě druh pasti, takže se i stejně používá. Postavy může varovat, že něco není v pořádku, například:


- Zvuky kroků po těle slizovce jsou mírně tlumené.
- Slizovec nedokáže vytvořit vnitřní vybavení, jím vytvořené chodby a místnosti jsou tedy obvykle prázdné.
- Slizovec je teplejší než okolí. Stěny, strop i podlaha tedy budou na omak teplé a trpaslík s *infraviděním* uvidí, že mají jinou teplotu než zbytek podzemí.

Suroviny:

- *Slinivka slizovce* (19 zl) obsahuje 19
- Z těla slizovce lze vytěžit celkem 5 flakónů žíravých *trávicích štáv slizovce* (2 zl za flakón).

Slon

 sloní stopy

 sloní pach

Vzhled: slon


Rychlost: na zemi 10, ve vodě 1

Síla: 14

Velikost: 14 (4 tuny)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	1	0	32

 2 (tlustá kůže)

 **Kly:** 5 + k6,  6

 **Chobot:** 5 + k6,  4

Druh: zvíře


Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: mokřady, lesy, savany


Chování: Sloni žijí ve stádech tvořených zhruba deseti samicemi a jejich mláďaty. Samci žijí v menších skupinách, v pozdějším věku pak samotářsky. Větší část dne sloni tráví konzumací potravy, spí jen 4 hodiny. Slon se umí potápět, dýchá při tom chobotem vystrčeným nad hladinu. Přes svou velikost chodí velmi tiše. Chobotem dokáže manipulovat s předměty o váze až jedné tuny.

Boj: Slon se obvykle proti útočníkovi rozběhne, nabere ho svými kly a odhodí ho. Má také silný a obratný chobot, kterým může menší tvory zvednout a zahodit.

Socha čarodějky, křišťálová

 stopy těžkého humanoida

 –

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: křišťálová socha čarodějky

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

Síla: 9 (+0 ke zranění)

Velikost: 8, ale hmotnost 9 (125 kg)



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



Fyzička	Finese	Duše	Životy
3	2	4	12

 3

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



Imunita proti **jedům** a bolesti.

 **Pěsti:** 3 + k6,  1

 **Bílý blesk** **lavan báarak**: 4 + k6 proti **Fyzičce**,  6kz **bleskem**



Dosah: dlouhý

Rozsah: 1 cíl

 **Fialový blesk** **sagol báarak**: 4 + k6 proti **Fyzičce**,  5kz **bleskem**



Dosah: střední

Rozsah: 1–3 cíle

 **Ledová dýka** **kerach pygion**: 4 + k6 proti **Finese**,  7kz **bodem**



Dosah: střední


Rozsah: 1 cíl

 **Modrý blesk** **artak báarak**: 4 + k6 proti **Fyzičce**,  7kz **bleskem**

Dosah: střední



Rozsah: 1 cíl

 **Ohnivý oblouk** **eš kešet**: 4 + k6 proti **Finese**,  8kz **ohněm** na cíle v kontaktní vzdálenosti

 **Třpytivá zář** **misanver lehavah**: 4 + k6 proti **Finese**, oslepení na zbytek kola a počet kol rovný počtu úspěchů


Dosah: střední

Rozsah: všichni v krátké vzdálenosti

 **Zelený blesk** **jáarak báarak**: 4 + k6 proti **Fyzičce**,  6kz **bleskem**

Dosah: střední

Rozsah: 1–2 cíle

 **Léčení:** 1 život za hodinu, vážná zranění za tolik hodin, za kolik životů byla způsobena.

Druh: oživlá socha

Doporučené úrovně: pokročilé

Prostředí: hrady, paláce, kouzelnické věže, podzemní labyrinty

Chování: V soše čarodějky je zakleta duše kouzelnice, je tedy inteligentní a má znalosti, které měla za života. Může mluvit, rozumět jí ale budou jen postavy znalé *starých jazyků*. Většinu času tráví jako obyčejná socha. Ožije, jen když se k ní někdo přiblíží.


Boj: Socha čarodějky je těžší a silnější než živý člověk, ale pomalejší. Bojuje raději kouzly, když ale nemá jinou možnost, poradí si i bez nich.

Kouzla: *bílý blesk *lavan báarak*, chůze po hladině *halijkah šetah*, ledová dýka *kerach pygion*, levitace *rišef*, modrý blesk *artak báarak*, najdi neviditelné *matza ij ryjut*, návrat *hašavah*, ohnivý oblouk *eš kešet*, třpytivá zář *misanver lehavah*, zlom kouzlo *šavar kišuf*, zelený blesk *jáarak báarak**


Dovednosti: čtení a psaní, staré jazyky

Suroviny: Živoucí křišťálové srdce (17 zl) obsahuje 17 .

Socha lva, železná

 stopy velmi těžkého lva

 –

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: železná socha lva

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 6 (chodí po dně)

Síla: 13

Velikost: 10, ale hmotnost 13 (2 tuny)

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


Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	2	15

 3 (proti **žíravě** leptající železo 0)

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

Imunita proti **jedům** a bolesti.

 **Zuby a drápy:** 4 + k6,  3

 **Léčení:** 1 život za hodinu, vážná zranění za tolik hodin, za kolik životů byla způsobena.


Druh: oživlá socha

Doporučené úrovně: pokročilé


Prostředí: hrady, paláce, chrámy, podzemní labyrinty

Chování: V soše lva je zakleta duše humanoidního tvora, je tedy inteligentní a má znalosti, které měla za života. Může mluvit, rozumět jí ale budou jen postavy znalé *starých jazyků*. Většinu času tráví jako socha. Ožije, jen když se k ní někdo přiblíží. I po staletích stále věrně plní svůj úkol.


Boj: Socha je mnohem těžší, silnější a pomalejší než živý lev, přesto ale běhá rychleji než člověk. Protivníka obvykle povalí a prokousne mu hrdlo nebo mu zlomí vaz.

Suroviny: *Živoucí železné srdce* (13 zl) obsahuje 13 .

Socha strážce, kamenná

 stopy těžkého humanoida ve vojenských botách

 –

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: kamenná socha bojovníka v těžké zbroji s mečem

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

Síla: 9 (+0 ke zranění)

Velikost: 8, ale hmotnost 9 (125 kg)

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


Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	3	12

 3

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

Imunita proti **jedům** a bolesti.

 **Kamenný meč, pěsti:** 4 + k6,  1

 **Léčení:** 1 život za hodinu, vážná zranění za tolik hodin, za kolik životů byla způsobena.

Druh: oživlá socha

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: hrobky, hrady, paláce, chrámy, pevnosti

Chování: V soše strážce je zakletá duše humanoidního tvora, je tedy inteligentní a má znalosti, které měla za života. Může mluvit, rozumět jí ale budou jen postavy znalé *starých jazyků*. Většinu času tráví jako socha. Ožije, jen když se k ní někdo přiblíží. I po staletích stále věrně stráží určené místo.

Boj: Socha je těžší a silnější než živý člověk, ale pomalejší. Bojuje jako dobře vycvičený těžkoodězec.

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

Sochy oživlé

Oživlé sochy mohou vypadat jako libovolný tvor, například člověk, elf, skřet, zvíře, ale třeba i gryf nebo jednorožec. Obvykle slouží jako strážci dávných paláců či podzemí. I po mnoha staletích stále věrně plní svůj úkol, přestože stavby, které střeží, se kolem nich dávno rozpadly. Zůstávají jim schopnosti, které měly za života, a také původní znalosti a dovednosti. Vzhledem k materiálu, ze kterého jsou vyrobené, jsou těžší, silnější a odolnější než stejně velký živý tvor.

Vznik: Oživlé sochy mohou vzniknout několika způsoby: do neživé sochy může být přenesena duše živé osoby, přivolána duše někoho zesnulého, nebo může být oživen někdo, kdo z nějakých důvodů zkameněl, třeba protože pohlédl do tváře medúzy. Ve všech případech je třeba provést příslušné rituální kouzlo a musí se dobrovolně obětovat určitý počet inteligentních tvorů (viz kapitola **Vzácná kouzla** na straně 266 v pravidlech).

Jazyky: Oživlé sochy obvykle mluví některým ze starých jazyků, nejčastěji staroelfsky nebo starotrpaslicky.


Smysly: Oživlé sochy nemají funkční smyslové orgány, vnímají výhradně magicky. Díky tomu vidí i v naprosté tmě. Živé tvory vnímají 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.


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

+ Léčení: Na sochy neúčinkují magické léčebné prostředky. Zranění se jim ale samovolně léčí rychlostí 1 život za hodinu a vážná zranění tolik hodin, za kolik životů byla způsobena. Nemohou jim „dorůst“ ztracené části těla, pokud si je ale přiloží zpět tam, kam patří, zase jim přirostou.

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

Sokol

 stopy malého dravého ptáka

 pach sokola

Vzhled: sokol

Rychlost: na zemi 1, ve vzduchu 28, neumí plavat

Síla: 2

Velikost: 2 (1 kg)

Smysly: skvělý zrak, dobrý sluch a čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
1	3	0	2

 0

 **Zobák nebo spáry:** 1 + k6,  -3

Druh: zvíře

Doporučené úrovně: libovolné

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

Chování: Sokoli hnízdí v hornatém prostředí ve výklencích a na římsách skalních útesů. Hnízdo neupravují, nanejvýš vyhrabou důlek, případně obsadí opuštěné. Samička snáší zpravidla 3 až 4 hnědoskvrnitá vejce, na kterých několik týdnů sedí a několik týdnů po vylíhnutí zůstává na hnízdě nebo v jeho okolí. Samec obstarává potravu a jen občas ji nakrátko vystřídá. Na zimu odlétají do teplých krajů.

Boj: Sokol obvykle útočí z výšky střemhlavým letem. Svými pařáty kořist srazí na zem, kde ji případně dorazí zobákem. Útok střemhlavým letem není vhodný na lov pozemní kořisti, sokol proto loví ptáky za letu a pokud jsou na zemi, snaží se je donutit vzlétnout. Ve spárech unese tolik, kolik sám váží. Nedokáže vážně ohrozit člověka, může ho ale nepříjemně poklovat a podrápat.

Spektra



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

Vzhled: vznášející se tělo ve vlající, roztrhané róbě

Rychlost: ve vzduchu 6

Síla: 8

Velikost: 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	6	5	12



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

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

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

Zásah spektru vyléčí za tolik životů, kolik měla úspěchů.

➕ **Léčení:** Neúčinkují na ni magické léčebné prostředky a zranění se jí sama nehojí. Léčí se vysáváním tepla ze živých tvorů.

Druh: vyšší **nemrtvý**

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: podzemní labyrinty, sídla mocných nekromantů

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


Stvoření spektry: Spektru může stvořit kouzelník krvavým rituálním kouzlem, při kterém je třeba obětovat 17 inteligentních tvorů (viz *stvoření spektry* na straně 272 v pravidlech).


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


Spektrální tvor: Spektra je jen částečně hmotná, takže je odolná proti všem fyzickým útokům. Může také procházet skrz stěny, stropy a jiné hmotné předměty, má při tom ale rychlost 1.

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

Strom oživlý

 stopy po změti kořenů – vypadá to, jako kdyby tudy prošel strom

 pach stromu

 není vidět *infraviděním*

Vzhled: vykořenělý krácející strom

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 2 (chodí po dně)

Síla: 14

Velikost: 14 (4 tuny)

Smysly: žádné nemá, vnímá skrz hmyz, ptáky a jiné drobné tvory v okolí


Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	1	4	48

 2

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

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

 **Větve, kořeny:** 5 + k6,  5

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


Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: lesy, hvozdy, háje, džungle


Chování: Pokud strom ožil při probouzení hvozdu, není zcela přičetný a bude se snažit zničit nebo vyhnat všechny, kdo tam nepatří, bez ohledu na jejich úmysly. Postupně se uklidní a získá sebekontrolu. Velmi staré oživlé stromy bývají zkušené a moudré a mohou komunikovat prostřednictvím jiných lesních tvorů, nejčastěji skrze ústa *dryády*. Když někdo strom cíleně oživí, obvykle mu zadá nějaký úkol a zaváže ho k jeho plnění, například „Zabij každého, kdo vstoupí na tuto louku“.

Boj: Oživlý strom se ohání větvemi a může také někoho zamotat do kořenů a uškrtnout ho. Má obrovskou sílu. Neboj se popisovat, jak postavy odhazuje několik metrů daleko.

Útok na více cílů: V jednom kole může bez potíží ohrozit všechny protivníky, na které dosáhne.

Stvoření: Oživlý strom může vzniknout buď samovolně při probouzení **hvozdu**, nebo jej může někdo cíleně stvořit, nejčastěji *dryády*. V obou případech je na oživení potřeba 19  v magických surovinách.

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

Suroviny: *Srdce oživlého stromu* (19 zl) obsahuje 19 .

Sukuba

- 👣 otisky štíhlých nohou (obvykle v obuvi)
- 🔥 omamná vůně parfému
- 👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: vlnadná štíhlá žena s plnými rty, dlouhými, rudými vlasy a rohami

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 10 (+1 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: dobrý zrak, skvělý sluch a čich, *infra-vidění*

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	6	5	8

🛡️ 0

Imunita proti **jedům** a bolesti.

✂️ **Drápy:** 6 + k6, 🌟 2

✂️ **Rohy:** 6 + k6, 🌟 3

🟢 **Léčení:** Neúčinkují na ni magické léčebné prostředky a zranění se jí sama nehojí. Když pozře čerstvé vnitřnosti, vyléčí se jí všechna zranění.

Druh: vyšší **démon**

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: kdekoli v civilizaci

Chování: Sukuba je zosobněním chtíce a sexuálních fantazií.

Boj: Sukuba je mrštná a silná, obvykle ale nenosí zbraně a boji se vyhýbá. Když jí nic jiného nezbyvá, brání se pomocí rohů a ostrých drápů.

Schopnosti k propůjčení: Sukuba může ovlivněné osobě propůjčit všechny své schopnosti a kouzla včetně léčení pozřením čerstvých vnitřností.

Uzavírání smlouvy: Žena, která přivolává sukubu, obvykle dobře ví, proč to dělá, její zájmy se shodují se sukubou a spolupráce vede k plné vzájemné spokojenosti. Smlouva nejčastěji říká, že po smrti přivolatekyně sukuba získá její tělo a svobodu.

Démonův vliv: V první fázi má osoba pod vlivem sukuby živé erotické sny a významně zvýšené sexuální libido. Ve druhé přijde o veškeré zábrany a sukuba ji může jednou za den přinutit udělat první krok, například někoho vášnivě políbit. Ve třetí nad ní každý den na několik hodin kompletně převezme kontrolu.

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

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

Polibek vášně: Když někoho políbí, dotýčný se do ní vášnivě zamiluje a udělá pro ni vše, co jí uvidí na očích. Jakmile sukuba políbí někoho jiného, slepou lásku na několik dní vystřídá zdrcující pocit zlomeného srdce.

Kouzla: oko **ajin**, sugesce **hašáh**, lazebník **sapar**, přelud **ašlajah**, přenos zvuku **hávarah kol**, stěna ticha **šeket chomach**.


Dovednosti: čtení a psaní, plavání a potápění


Příklady jmen: Athiara, Irathia, Litharana, Nartharia, Zavithara

Příklady použití ve hře: Stárnoucí čarodějka se nechala posednout sukubou, aby si mohla dál užívat života.

Kořist: Sukuba na sobě obvykle mívá zlaté šperky (250 zl) a drahé šaty (25 zl).

Šimpanz

 stopy lidoopa (při chůzi se opírá o klouby prstů na rukou)

 pach šimpanze

Vzhled: šimpanz

Rychlost: na zemi 10, neumí plavat

Síla: 10 (+1 ke zranění)


Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	0	8

 0

 **Zápas, zuby:** 3 + k6,  1

 **Hod velkým kamenem:** 3 + k6,  2
Dostřel: krátký

Druh: zvíře


Doporučené úrovně: základní


Prostředí: džungle a lesy s dostatkem ovocných stromů

Chování: Šimpanzi žijí v tlupách o 20–50 členech s jedním nebo dvěma vedoucími samci, několika mladými samci a samicemi s mláďaty. Jsou aktivní hlavně ve dne. Po rozbřesku vyrážejí za potravou a většinu času tráví krmením, odpočinkem a přesunem na další stanoviště. Na noc si staví hnízda. Jsou velice společenští. Starají se o blízké, spolupracují při lovu, dělí se o potravu, přátelí se. Tlupy šimpanzů mezi sebou občas válčí.

Boj: Šimpanz je silnější, než by odpovídalo jeho velikosti. Má navíc nízko těžiště, což z něj dělá skvělého zápasníka. Má také silné a ostré zuby. V boji šimpanzi dokáží spolupracovat, několik jich protivníka pevně chytí a společně ho roztrhají. Umí také házet velké kameny.

Štír obří

 stopy dvoumetrového štíra

 štíří pach

Vzhled: dvoumetrový štír


Rychlost: na zemi 10, ve vodě 2 (chodí po dně)


Síla: 10



Velikost: 10 (250 kg)

Smysly: dobrý zrak (díky jednomu páru středových očí a pěti párům postranních vidí do všech směrů), dobrý sluch a čich, hmatová makadla


Fyzička	Finesa	Duše	Životy
<i>Tělo</i>			
4	3	1	13
<i>Klepeta</i>			
1	4	1	4
<i>Ocas</i>			
4	5	1	6


 tělo 3 (krunýř), ocas a klepeta 2

 **Kusadla:** 4 + k6,  2

 **Klepeta:** 4 + k6,  3

 **Ocas:** 5 + k6,  1 (6 dávek jedu)

 7 + k6 proti **Fyzičce**

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

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

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské


Prostředí: hory, pouště, polopouště, písčité pláže, jeskyně, lesy

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

Chování: Obří štíři jsou samotáři. Loví po setmění, přes den se skrývají v nějaké jeskyni nebo jiném vhodném úkrytu. Jsou neuvěřitelně odolní, vydrží rok bez potravy a až dva dny pod vodou.

Boj: Obří štír je velice rychlý a mrštný. V boji se snaží protivníky chytit svými klepety a bodnout je jedovatým ostnem na ocase nebo dorazit kusadly.

Suroviny:

- **Růstová žláza obřího štíra** (7 zl) obsahuje 7 .
- Z ostnu na ocase je možno získat nepoužitě dávky *jedu z obřího štíra* (3 zl za dávku).


Tvorové mořští


Smysly: S rostoucí hloubkou ubývá světlo, takže hlubinní tvorové buď nemají oči vůbec, nebo je mají uzpůsobené na vidění v šeru. Zvuky se naopak vodou šíří velmi dobře a většina vodních tvorů skvěle slyší. Vodou se také dobře

šíří pachy, žralok například cítí čerstvou krev na několik stovek metrů.

Mořští tvorové v tomto bestiáři: *had mořský (obří), koník mořský (obří), krab (obří), kraken, panna mořská, žralok*

Tygr

 tygří stopy

 tygří pach

Vzhled: tygr

Rychlost: na zemi 16 (ale rychle se unaví),
ve vodě 1

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	0	13

 0

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6,  2

Druh: zvíře


Doporučené úrovně: základní, pokročilé


Prostředí: džungle, lesy

Chování: Tygr je samotář. Loví nejčastěji za svítání nebo za soumraku, kdy může využít svého výborného vidění v šeru.

Boj: Tygr se ke kořisti připlíží nebo si na ni počíhá, pak k ní prudce vyrazí, skokem ji povalí, přidrží ji tlapami a prokousne jí hrdlo nebo rozdrťí vaz. Když mu uteče, běží za ní jen chvilku, pak to vzdá.

Tygrodlak, bojová podoba

 stopy velkého dvounohého tygra

 tygří pach smíšený s lidským

Vzhled: obrovský dvounohý tygr s lidskými rysy


Rychlost: na zemi 12, ve vodě 1

Síla: 12


Velikost: 12 (1 tuna)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	4	3	20

 1 (tuhá kůže)

 **Zuby nebo drápy:** 5 + k6,  3

 **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 používá tygrodlak hlavně své drápy, případně si protivníka přidrží a prokousne mu hrdlo.

Schopnosti: viz lidská podoba.

Suroviny: viz lidská podoba.

Tygrodlak, lidská podoba

 lidské stopy

 lidský pach

Vzhled: vysoký člověk se svalnatou, atletickou postavou a ryšavými vlasy a vousy

Rychlost: na zemi 10, ve vodě 2

Síla: 8 (+0 ke zranění)


Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	3	8

 0

 Šavle a zahnutá dýka: 4 + k6,  2

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

Druh: lykantrop

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: džungle, lesy, města, námořní lodě

Chování: Tygrodlaci, u kterých převažuje lidská nátura, rádi žijí v luxusu. Považují se za nadřazené ostatním a často se stávají vládci vlastního panství. Jsou to vášniví lovci a rádi se svou kořistí chvástají.

Boj: V lidské podobě tygrodlak nejraději bojuje šavlí nebo zahnutou dýkou, může ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

Proměna: Tygrodlak může měnit mezi lidskou, zvířecí a bojovou formou. Proměna je oka-

mžitá. Zbroj nebo něco podobně pevného v ní brání. Oblečení se roztrhává, výbava popadá na zem. Po proměně bude stále zraněný za stejný počet životů a bude mít stejná vážná zranění.

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


Ovládání tygrů: Tygrodlaka 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 **žířavinou**.


Dovednosti: lov a stopování, plavání a potápění

Příklady použití ve hře:

- Tygrodlak, který přišel o svůj palác a majetek, se toulá džunglí a zabíjí lidi, aby si zchladil vztek.
- Tygrodlacka žije v paláci obklopená luxusem. Bohatství získala vyloupením královské pokladnice. Čas od času, když jí peníze dojdou, se znovu pouští do podobně riskantních krádeží.
- Tygrodlak býval pirátským kapitánem, nyní žije v luxusním městském domě a tajně provozuje flotilu pirátských lodí.
- Tygrodlak se živí jako lovec odměn a nestvůr.

Suroviny: Srdce tygrodlaka (17 zl) obsahuje 17 . Vyrábí se z něj *lektvar regenerace* a *lektvar proměny do tygra*.

Tygrodlak, zvířecí podoba

 stopy tygra velkého jako kůň

 tygří pach

Vzhled: tygr velký jako kůň


Rychlost: na zemi 16 (ale rychle se unaví),
ve vodě 1

Síla: 11


Velikost: 11 (500 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	3	16

 1 (tuhá kůže)

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6,  3

 **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 tygrodlak bojuje ve zvířecí podobě, obvykle se ke kořisti připlíží nebo si na ni počíhá, pak k ní prudce vyrazí, skokem ji povalí, přidrží ji tlapama a prokousne jí hrdlo nebo rozdrťí vaz.

Schopnosti: viz lidská podoba.

Suroviny: viz lidská podoba.

Upír, lidská podoba

- lidské stopy
- pach dobře vyschlé mrtvoly
- není vidět *infraviděním*

Vzhled: štíhlý humanoid s mrtvolně bledou tváří a dlouhými, ostrými špičáky

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 4

Síla: 11 (+1 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	7	6	12

beze zbroje 0, v lehké zbroji 1

Beze zbraně: 7 + k6, 1

Dýka: 7 + k6, 2

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

Léčení: Neúčinkují na něj magické léčebné prostředky a zranění se mu sama nehojí. Léčí se sáním krve humanoidních tvorů. Zraní tím za tolik, za kolik se vyléčí. Zranění způsobená **stříbrem** se mu vyléčí po několika hodinách, ostatní okamžitě.

Druh: vyšší **nemrtvý**

Doporučené úrovně: mistrovské

Prostředí: podzemní labyrinty, hrady a paláce

Chování: Upír nikdy nespí. Den tráví v temných sklepeních nebo v podzemí. Živí se krví inteligentních tvorů. Stačí mu jeden lok za den, pokud ale delší dobu hladoví, zatemní mu to mysl a příští oběť vysaje do poslední kapky. Svůj předchozí život si pamatuje, obvykle se k němu ale nemůže vrátit.

Stvoření upíra: Upíra může stvořit pouze jiný upír tím, že někomu kompletně vysaje krev a dá mu napít své vlastní. Ten pak má upírské

slabiny a po 29 dní musí každý den kompletně vysát humanoidního tvora, jinak zemře natrvalo. Až poté získá upírské schopnosti.

Boj: Upír je nadlidsky rychlý, silný a lstivý. Pokusí se postavy rozdělit a zlikvidovat postupně.

Tuhý koříněk: Dokud z něj zbývá byť jen hrstka popela, jakmile ji potřísní čerstvá krev, dokáže se celý zregenerovat.

Pouto krve: Když někdo živý pozře kapku upírovy krve, do úsvitu mu bude sloužit.

Proměna: Upír se může proměnit v oblak mlhy nebo obřího netopýra. Proměna je okamžitá, šaty, zbroj a vybavení popadají na zem. Znovu se může proměnit do jiné než lidské podoby, až když se napije krve humanoidního tvora. Po proměně bude stále zraněný za stejný počet životů a bude mít stejná vážná zranění.

Ovládání nižších nemrtvých: Upíra poslouchají všichni kostlivci a zombie.

Ovládání zvířat: Pohledem do očí do úsvitu ovládne libovolné zvíře kromě hraničářova *zvířecího společníka*.

Lidská tvář: Když se napije čerstvé krve, může změnit svůj vzhled, jako kdyby uměl kouzlo *změna podoby*. Iluze vydrží do úsvitu.

Ostatní schopnosti a dovednosti: Jako za života.

Slabiny:

- Když někdo probodne upírovo srdce dřevem, znehybní ho a znemožní mu proměnit se do mlhy nebo obřího netopýra.
- Každé kolo pobytu na **slunečním světle** ho zraňuje za 3kz životů (neodečítá se zbroj).

Příklady použití ve hře:

- Fešný upír pořádá noční seance.
- Upír chce získat zpět svůj hrad.
- Ve městě řádí čerstvě stvořený upír.

Suroviny: *Zuby upíra* (29 zl) obsahují 29 . Vyrábí se z nich *lektvar vampirismu*.

Upír, mlžná podoba



–



slabý zápach vlhké zatuchliny



není vidět *infraviděním*

Vzhled: pohybující se oblak mlhy

Rychlost: při zemi 2

Síla: –

Smysly: nevidí, neslyší a necítí, vnímá ale tvar toho, co obklopí nebo vyplní

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
0	7	6	12



0

Imunita proti všemu kromě **ohně**, **mrazu**, **blesku**, **duševních útoků**, **svěcené vody** a **slunečního světla**.

Odolnost proti **ohni**, **mrazu** a **blesku** (poloviční zranění).

Slabiny: Každé kolo pobytu na **slunečním světě** ho zraňuje za 3kz životů (neodečítá se zbroj).



Léčení: viz lidská podoba.

Druh: vyšší **nemrtvý**

Doporučené úrovně: viz lidská podoba.

Prostředí: viz lidská podoba.





Chování: viz lidská podoba.

Boj: V mlžné podobě upír nemůže útočit. Po smrti se promění do lidské podoby.

Schopnosti: viz lidská podoba.

Suroviny: viz lidská podoba.

Upír, podoba obřího netopýra

-  stopy netopýra velkého jako hobit
-  netopýří pach
-  není vidět *infraviděním*
-  kroll slyší ultrazvukové signály

Vzhled: netopýr velký jako hobit

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

Síla: 7

Velikost: 7 (30 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	7	6	9


 0

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

 **Zuby:** 5 + k6,  0

 **Slabiny:**

- Když někdo probodne upírovo srdce dřevem, znehybní ho a znemožní mu proměnit se do mlhy nebo obřího netopýra.
- Každé kolo pobytu na **slunečním světle** ho zraňuje za 3kz životů (neodečítá se zbroj).

 **Léčení:** viz lidská podoba.

Druh: vyšší **nemrtvý**

Doporučené úrovně: viz lidská podoba.

Prostředí: viz lidská podoba.




Chování: viz lidská podoba.

Boj: V podobě obřího netopýra upír útočí ze vzduchu svými ostrými zuby. Po smrti se promění do lidské podoby.

Schopnosti: viz lidská podoba.

Suroviny: viz lidská podoba.

Varan

-  stopy třímetrového ještěra
-  ještěří pach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: třímetrový hnědošedý ještěr s dlouhým ocasem


Rychlost: na zemi 6, ve vodě 3



Síla: 8


Velikost: 8 (60 kg)


Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	1	0	8

 1 (tuhá kůže)

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6,  1 (6 dávek jedu)

 6 + k6 proti **Fyzičce**

-  1 **jedem**
- slabost (-1)
- rozostřený zrak (-1)

Příznaky: silná bolest, otok a krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

Druh: zvíře

Doporučené úrovně: základní

Prostředí: bažiny, deštné pralesy, savany, pouště, polopouště




Chování: Varan je masožravec. Je aktivní výhradně ve dne, na noc zalézá do doupěte vyhrabaného v zemi. Je to zdatný lovec, nepohrdne ale ani mršinou. Dokáže pozřít skoro tolik potravy, jako sám váží, následně pak několik týdnů nemusí žrát. Když se cítí ohrožený, otevře tlamu, kmitá ocasem a výhruzně 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:

- Kůže 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* (5 st za dávku).

Varan obří

-  stopy šestimetrového ještěra
-  ještěří pach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: šestimetrový hnědošedý ještěr s dlouhým ocasem


Rychlost: na zemi 6, ve vodě 3

Síla: 11

Velikost: 11 (500 kg)


Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich


Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	1	16

 2 (tlustá kůže)

 **Drápy nebo ocas:** 4 + k6,  3

 **Zuby:** 4 + k6,  3 (6 dávek jedu)

 7 + k6 proti **Fyzičce**

-  1 **jedem**
- slabost (-1)
- rozostřený zrak (-1)

Příznaky: silná bolest, otok a krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

Druh: zvíře

Doporučené úrovně: základní, pokročilé



Prostředí: bažiny, deštné pralesy, savany, pouště, polopouště

Chování: Varan je masožravec. Je aktivní výhradně ve dne, na noc zalézá do doupěte vyhrabaného v zemi. Je to zdatný lovec, nepohrdne ale ani mršinou. Dokáže pozřít skoro tolik potravy, jako sám váží, následně pak několik týdnů nemusí žrát. Když se cítí ohrožený, otevře tlamu, kmitá ocasem a výhruzně syčí.




Boj: Při lovu varan většinou číhá v úkrytu. Pokud před ním kořist uteče na strom nebo jinou překážku, dokáže se postavit na zadní, aby na ni dosáhl.

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

Suroviny:

- Růstová žláza obřího varana** (11 zl) obsahuje 11 .
- Každé **vejce obřího varana** (3 zl) obsahuje 3 . Ve snůšce bývají 1–3 vejce.
- Z jedových žláz je možno získat nepoužité dávky **jedu z obřího varana** (1 zl za dávku).

Vážka obří

-  stopy metrové vážky
-  pach velkého létavého hmyzu
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: vážka s dvoumetroým rozpětím křídlem

Rychlost: na zemi 1, ve vzduchu 14



Síla: 6

Velikost: 6 (15 kg)

Smysly: skvělý zrak (složené oči), dobrý čich, hmatová tykadla, ale neslyší

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	5	1	5

 0

 **Kusadla:** 5 + k6,  -1

Druh: hmyz

Doporučené úrovně: základní, pokročilé



Prostředí: kdekoliv u vody

Chování: Vážky jsou dravci a výborní letci, létají a loví přes den.


Boj: Vážka bojuje ze vzduchu. Díky auře ticha létá zcela neslyšně Hbitě manévruje a útočí svými kusadly. Menší kořist může také chytit nohama a zvednout do vzduchu.


Aura ticha: V krátké vzdálenosti kolem obří vážky nejsou slyšet žádné zvuky. Nejdou tam tedy sesílat kouzla.

Suroviny:

- Hlava obří vážky* (7 zl) obsahuje 3 . Vyrobí se z ní *lektvar ticha*.
- Hrst vajec obří vážky* (1 zl) obsahuje 1 .

Velbloud

 otisky velbloudích kopyt

 velbloudí pach

Vzhled: velbloud

Rychlost: na zemi 16, ve vodě 1



Síla: 10


Velikost: 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	1	0	13

 0

 **Zuby:** 4 + k6,  1

 **Kopyta:** 4 + k6,  2

Druh: zvíře


Doporučené úrovně: libovolné


Prostředí: pouště, polopouště

Chování: Velbloud je klidný až flegmatický. Když se pořádně napije, vydrží až 10 dní bez vody, proto je oblíbený na pouštích. Je to výborný běžec, za den urazí až 180 kilometrů. Stoupání mu ale tak dobře nejde, v horách se tedy moc nepoužívá. Divocí velbloudi žijí ve stádech čítajících kolem 30 kusů.

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

Vlk

 vlčí stopy

 vlčí pach

Vzhled: vlk

Rychlost: na zemi 18, ve vodě 1

Síla: 7

Velikost: 7 (30 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	0	6

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6,  0

Druh: zvíře



Doporučené úrovně: základní

Prostředí: pouště, stepi, lesy, tundry

Chování: Vlci jsou vytrvalí běžci, za den urazí až 200 kilometrů. Žijí ve smečkách o šesti až třiceti jedincích, které vede nejsilnější samec. Když ho některý z mladších porazí, stane se novým vůdcem a z původního bude samotář. Smečka společně loví a brání mláďata.

Boj: Vlci se obvykle do kořisti pevně zakousnou, strhnou ji na zem a prokousnou jí hrdlo. Drápy používají, jen když se v průběhu zápasu ocitnou na zemi. Jezdecká zvířata se při útoku vlčí smečky splaší a pokusí se utéct. Vlci je pak obvykle začnou pronásledovat a postavy nechají být.

Vlk lýtý

 stopy vlka velkého jako medvěd
 vlčí pach

Vzhled: vlk velký jako medvěd

Rychlost: na zemi 18, ve vodě 1

Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	1	13

 0


 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6,  2

Prostředí: pouště, stepi, lesy, tundry


Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Chování: Lítí vlci jsou vytrvalí běžci, za den urazí až 200 kilometrů. Žijí v menší smečkách o čtyřech až osmi jedincích, které vede nejsilnější samec. Když ho některý z mladších porazí, stane se novým vůdcem a z původního bude samotář. Smečka společně loví a brání mláďata.

Boj: Lýtý vlk kořist obvykle strhne na zem a prokousne jí hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi. Jezdecká zvířata se při útoku lýtých vlků spláší a pokusí se utéct. Vlci je pak obvykle začnou pronásledovat a postavy nechají být.

Suroviny: *Růstová žláza litého vlka* (7 zl) obsahuje 7 .

Vlkodlak, bojová podoba

 stopy velkého dvounohého vlka

 vlčí pach smíšený s lidským

Vzhled: obrovský dvounohý vlk s lidskými rysy

Rychlost: na zemi 12, ve vodě 2

Síla: 9


Velikost: 9 (125 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	3	10

 0

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6,  1

 **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 vlkodlak o něco pomalejší než ve zvířecí, ale rychlejší než člověk. Nedokáže používat zbraně, spoléhá se proto na zuby a drápy.

Schopnosti: viz lidská podoba.

Suroviny: viz lidská podoba.

Vlkodlak, lidská podoba

 lidské stopy

 lidský pach

Vzhled: vysoký, šlachovitý člověk se sveřepými rysy

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2

Síla: 8 (+0 ke zranění)


Velikost: 8 (60 kg)

Smysly: jako člověk

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	3	8

 0

 **Meč a dýka:** 3 + k6,  3

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

Druh: lykantrop

Doporučené úrovně: základní, pokročilé

Prostředí: Pokud se vlkodlak rozhodne žít mezi lidmi, obvykle netouží po luxusu a vyhýbá se bohatým čtvrtím velkých měst. Když žije mezi vlky, stejně jako oni preferuje lesy nebo pláně.

Chování: Vlkodlaci obvykle tvoří smečku, která společně loví a zuřivě brání mladé. Vede ji největší a nejsilnější samec a všechna mláďata jsou jeho potomci. Když ho některý z mladších porazí v souboji, stane se novým vůdcem a z původního bude samotář. Ten pak zbytek života stráví v ústraní, nebo si vytvoří novou smečku z obyčejných lidí nebo vlků.

Boj: V lidské podobě vlkodlak preferuje zbraně na blízko. Nejraději má dýku nebo meč, může

ale použít libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

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

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

Ovládání vlků: Vlkodlaka poslouchají všichni obyčejní i lítí vlci v doslechu kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.


Nezdolná výdrž: Vlkodlak vydrží bez zastávky běžet či bojovat celý den a nevadí mu vedro ani krutá zima.


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

Dovednosti: lov a stopování, plavání a potápění


Příklady použití ve hře:


- Vlkodlak vede smečku *lítých vlků*.
- Vlkodlak je kapitánem žoldnéřské kumpánie nebo důstojníkem v armádě.
- Smečka vlkodlaků se živí jako potulní umělci, kočovní pastevcí nebo nájemní žoldáci.

 **Smečka vlkodlaků představuje smrtelné nebezpečí i pro družinu na mistrovských úrovních a je velmi obtížné před ní utéct.**

Suroviny: Srdce vlkodlaka (17 zl) obsahuje 17 . Vyrábí se z něj *lektvar regenerace* a *lektvar proměny do vlka*.

Vlkodlak, zvířecí podoba

 stopy vlka velkého jako lev

 vlčí pach

Vzhled: velký vlk

Rychlost: na zemi 18, ve vodě 1

Síla: 8


Velikost: 8 (60 kg)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	2	3	8

 0

 **Zuby nebo drápy:** 3 + k6,  1

 **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 loví ve smečce, společně kořist uštvou, zakousnou se jí do končetin, svalí ji na zem a prokousnou jí hrdlo.

Schopnosti: viz lidská podoba.

Suroviny: viz lidská podoba.

Všežrout odporný

-  stopy dvoumetrové žáby
-  žabí pach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: dvoumetrová slizká ropucha

Rychlost: na zemi 8 (dlouhé skoky), ve vodě 4



Síla: 10

Velikost: 10 (250 kg)


Smysly: dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	3	2	13

 0

 **Zuby, povalení:** 4 + k6,  1 + 6kz **žraví-nou**

Sliny všežrouta odporného leptají rostlinnou a živočišnou hmotu a rozpouští všechny kovy kromě zlata.

 **Vystřelení jazyka:** 3 + k6 proti **Finese**

- zachycení kořisti (v příštím kole si ji přitáhne)
- přitažení kořisti
- zranění kousnutím

Doporučené úrovně: základní, pokročilé



Prostředí: bažiny, močály, jeskyně, vlhké podzemní tunely

Chování: Všežrout žere všechno kromě kamenů. Nejraději má železo, ale nepohrdne ani čerstvým masem.

Boj: Všežrout se pohybuje obřími, několikametrovými skoky. Slabší postavy snadno povalí. Dokáže také vystřelit lepkavý jazyk a kořist si jím přitáhnout. V tlamě má silné, tupé zuby a jeho sliny jsou silně žíravé, rozpouští i kovy.


Obří skoky: Všežrout dokáže jedním skokem překonat krátkou vzdálenost.

Suroviny:

- *Růstová žláza všežrouta odporného* (7 zl) obsahuje 7 .
- *Hrst vajec všežrouta odporného* (2 zl) obsahuje 2 .
- Ze slinných žláz lze odebrat jeden flakón žíravých *slin všežrouta odporného* (3 zl, vystačí na jeden zámek, rozpustí ho za několik minut).

Vzluha

 stopy od netopýřích křídel

 netopýří pach

Vzhled: tvor připomínající netopýří křídla z černého sametu

Rychlost: ve vzduchu 8

Síla: 3

Velikost: 2 (1 kg)

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich a přitahuje ji mysl inteligentních tvorů

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
1	3	5	3

 0

Doporučené úrovně: libovolné


Prostředí: frekventované cesty, okolí měst a vesnic

Chování: Vzluha se živí vzpomínkami inteligentních tvorů. Loví obvykle v noci, přes den spí v dutině stromu nebo jiném úkrytu. Létá téměř neslyšně a díky svému zbarvení je v šeru velmi špatně vidět. S jistotou si jí všimnou pouze trpaslíci díky *infravidění* a také postava,




kterou něco probudí, zatímco na ní vzluha leží a vysává z ní vzpomínky.

Boj: Kromě vysávání vzpomínek vzluha nijak neútočí. Když je ohrožena, snaží se uletět a schovat.

Vysávání vzpomínek: Vzluha vysává vzpomínky spícím inteligentním tvorům. Musí se jich při tom dotýkat, je ale tak něžná, že je nevzbudí. Nejraději má čerstvé vzpomínky. Pokud se tedy družina v její blízkosti zdrží delší dobu, každou noc vysaje jinou postavu. Za každou hodinu dotyku vysaje jeden den vzpomínek. Pokud ji tedy celou noc nic nevyruší, její oběť se ráno probudí a nebude si pamatovat poslední týden. Při smrti vzluhy se všem jejím obětem ztracené vzpomínky vrátí a současně získají i vzpomínky její – budou tedy mít vcelku příjemný pocit, že v noci létaly a k někomu se tuly. Pokud budou chtít postavy získat své vzpomínky zpět, mohou vzluhu celkem snadno vystopovat, protože každou noc vyrobí nejméně jednu oběť se ztrátou paměti.

Suroviny: Mozek vzluhy (13 zl) obsahuje 13 . Vyrábí se z něj *elixír ukládání vzpomínek*.

Wyverna

-  stopy dvounohého okřídleného ještěra velkého jako krokodýl
-  ještěří pach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: okřídlený ještěr s jedním párem nohou velký jako krokodýl


Rychlost: na zemi 8, ve vodě 2, ve vzduchu 20


Síla: 12

Velikost: 12 (1 tuna)

Smysly: skvělý zrak, čich a sluch

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	3	2	20

 2 (silná šupinatá kůže)

 **Zuby, drápy nebo ocas:** 5 + k6,  3

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: hory, pláně, pahorkatiny

Chování: Wyverny žijí v párech. Nejsou inteligentní, chovají se jako velcí draví ptáci. Loví přes den případně za soumraku či úsvitu. Hnízdo si staví na skalách nebo útesech, obvykle se k němu dá snadno dostat jen ze vzduchu. Jeden z rodičů ho vždy hlídá.



Boj: Wyverna výborně létá, útočí nejraději ze vzduchu. Ve spárech unese i koně.

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

Příklad použití ve hře:

- Skřetí šamani wyverny ovládají a létají na nich do boje.
- Místní vládce vypsál odměnu 100 zlatých za zabití draka, který se usídlil v nedalekých horách. Ve skutečnosti je to ale wyverna.

Suroviny:

- Žlučník wyverny (13 zl) obsahuje 13 .
- Každé vejce wyverny (3 zl) obsahuje 3 . Ve snůšce bývají 1–3 vejce.

Zlobr

- 👣 stopy třímetrového humanoida se silnými drápy
- 💩 silný zápach moči a potu, zlobří pach

Vzhled: třímetrový zavalitý humanoid se zelenou kůží a silnými drápy

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 2

Síla: 11 (+1 ke zranění)

Velikost: 11 (500 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
4	2	1	16

🛡️ 2 (tlustá kůže), zkamenělý 3

✂️ **Drápy:** 4 + k6, 🌟 3

✂️ **Důlní kladivo:** 4 + k6, 🌟 4

🚫 **Slabiny:** Pokud na zlobra dopadne přímé sluneční světlo, zkamení. V této podobě má 🛡️ 3 a odolnost proti **ohni**, **mrazu**, **blesku**, **seku** a **bodu** (poloviční zranění), ale nemůže regenerovat zranění. Jakmile na něj sluneční světlo dopadat přestane, zase obživne a z případného poškození se stane zranění, které následně zregeneruje.

➕ **Léčení:** Obyčejná i vážná zranění, která nedokáže zregenerovat, se mu vyléčí v průběhu několika hodin.

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: jeskyně, doly, podzemní tunely a jejich blízké okolí

Chování: Inteligencí je zlobr zhruba na úrovni pračlověka. Jelikož na slunečním světle zkamení, žije obvykle v podzemí, případně v jeho okolí tak, aby se 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 cokoli včetně lidí, skřetů nebo elfů.

Boj: Zlobr je pomalý, ale silný a odolný. Když soupeře dožene, roztrhá ho svými drápy, případně ho rozdupe. Může také bojovat nějakou masivní těžkou zbraní, například důlním kladivem. Cítí bolest, jelikož ale dokáže regenerovat, je ochoten riskovat mnohem víc než člověk. Když utrpí zranění, která nedokáže zregenerovat, za více než polovinu svých životů, pokusí se utéct.

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

Dovednosti: *plavání a potápění*




Příklady použití ve hře:

- Postavy narazí na skupinu putujících zkamenělých zlobrů.
- Goblini nosí zlobrovi potravu a on je na oplátku chrání.

Suroviny:

- *Srdce zlobra* (17 zl) obsahuje 17 💧. Vyrábí se z něj *lektvar regenerace*.
- Tomu, kdo se napije čerstvé zlobří krve, se po nejbližším spánku vyléčí 2 životy navíc k účinku *hojivé masti*.

Zmije

-  stopa metrového hada
-  hadí pach
-  když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: metrový had s tmavou klikatou čarou na hřbetě

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 2

Síla: 0


Velikost: 0 (100 g)

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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
0	4	0	1

 0

 **Uštknutí:** 4 + k6,  -6 (3 dávky jedu)

 5 + k6 proti **Fyzičce**

-  3 **jedem**

- slabost (-1)

- -1 a zpomalení na polovinu

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

Latence: několik minut

Trvání účinků: několik desítek minut

Druh: zvíře

Doporučené úrovně: základní, pokročilé




Prostředí: stepi, tajgy, hory, nížiny, louky, rašeliníště, mokřady

Chování: Zmije je aktivní přes den, případně za soumraku. Ráda se sluní na horských stráních, na kamenech či na skalách. Přes noc bývá zalezlá v dutinách stromů, ve skalních štěrbinách nebo v opuštěných termištích. V zimě hibernuje pod zemí, obvykle v klubku s několika dalšími hady či obojživelníky. Zaskočená zmije se stočí do spirály, esovitě vztyčí přední část těla a hrozí útočnickovi, popřípadě proti němu provádí výpady hlavou. Uštkne jen toho, kdo se na ni pokusí šlápnout nebo ji vzít do ruky.

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

Suroviny: Z jedových žláz zmije je možno získat nepoužité dávky *jedu ze zmije* (5 st za dávku).

Zombie

-  stopy humanoidního tvora pohybujícího se klátivým krokem
-  silný mrtvolný zápach
-  není vidět *infraviděním*

Vzhled: oživlá tlející mrtvola

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1 (chodí po dně)

Síla: 8 (+0 ke zranění)

Velikost: 8 (60 kg)


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

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
3	1	0	12

 0

 **Zuby nebo pařáty:** 3 + k6,  0

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

 **Léčení:** Neúčinkují na ni magické léčebné prostředky a zranění se jí sama nehojí. Léčí se požitím mozku nebo vnitřností – několika minutami krmení se vyléčí do plných životů.

Druh: nižší **nemrtvý**

Doporučené úrovně: základní

Prostředí: hrobky, hřbitovy, bojiště, podzemí kobky, prokletá místa

Chování: Zombie je oživlá mrtvola, chová se jako nemyslicí stroj. Ze svého života si nic nepamatuje, její jedinou potřebou je utišit svůj šířavý hlad. Nemá vůbec pud sebezáchovy. Bez váhání například vstoupí do hořících plamenů, když za nimi cítí potravu. Pokud kolem nic k pozření není, upadne do stavu hluboké letargie, kdy je k nerozeznání od skutečné mrtvoly, a probudí ji jen přítomnost nové kořisti.

Oživení zombie: Zombii může oživit kouzelník krvavým rituálem výměnou za život inteligentního tvora (viz *oživení zombie* na straně 269 v pravidlech). Může také vzniknout samovolně poblíž nějaké násilné události, třeba vraždy nebo krvavé bitvy. Často to bývá spojeno s kletbou, ať už místa nebo osoby. Pokud je zrušena, všichni nemrtví vzniklí jejím působením jsou zničeni.

Boj: Zombie je pomalá, pohybuje se klátivým, potácivým krokem. Necítí vůbec bolest a žene ji krutý hlad, takže když zaslechne, ucítí nebo spatří cokoliv, co může sežrat, zuřivě se po tom vrhne a zastaví ji jen naprosté zničení, nebo když jí kořist uteče z dohledu a doslechu a ztratí její pachovou stopu.

Zvířata

V Dračím doupěti k6 slovem zvíře míníme obyčejné, nefantastické tvory, jako třeba lva, gorilu, sokola nebo krokodýla, a to včetně jejich obřích variant a případných prehistorických zvířat, pokud se je rozhodneš použít. Neřadí se mezi ně mořští tvorové, hmyz, pavouci a štíři.

Zvířata pomáhají vykreslit prostředí a jsou důležitá pro hraničáře, kteří s nimi dokáží mluvit, dívat se jejich očima a vybírají si z nich svého *zvířecího společníka*. Ve hře rovněž existují kouzla, schopnosti a kouzelné předměty, které postavám nebo jejich protivníkům umožní zvířata ovládat, proměnit se do nich, nebo je využívat jako nenápadné špehy.

Chování: Zvířata většinou nebývají nebezpečná, bez dobrého důvodu neútočí. Výjimkou jsou ještěři, krokodýli a velcí hadi, kteří si rádi smlsnou na hobitovi nebo elfovi. Všechna zvířata ale mohou být pod vlivem nějakého kouzla nebo kletby, která je přinutí útočit, případně je někdo může ovládat. Skřeti například s oblibou jezdí na *obřích kancích*, goblini na *lítých vlčích*.

Boj: Zvířata mají pud sebezáchovy, z nerovného boje utečou. Výjimkou může být, když chrání své mladé, nebo když je někdo ovládá.

Nebezpečnost: Zvířata stejného druhu nejsou vždy stejně nebezpečná. Mláděta a staří nebo nemocní jedinci nebojují tak dobře a mají proto **Fyzičku** a **Finesu** o 1 nižší (nejméně 1). Občas se také vyskytne obzvláště nebezpečný jedinec, například vůdce vlčí smečky, který má **Fyzičku** a **Finesu** o 1 vyšší.

Zvířata v tomto bestiáři

Býložravci: *bizon, dikobraz* (obyčejný, obří), *hroch, kanec* (obyčejný, obří), *krysa* (obyčejná, obří, hejno krys), *kůň, mezek, mula, nosorožec, osel, poník, skot, slon, velbloud*

Hadi: *anakonda* (obyčejná, obří), *chřestýš, hroznýš* (obyčejný, obří), *kobra, mamba, zmije*

Ještěři a krokodýli: *krokodýl, varan* (obyčejný, obří)

Netopýři: *netopýr* (obyčejný, obří)

Opice a lidoopi: *gorila* (obyčejná, obří), *kočkodan, orangutan* (obyčejný, obří), *pavián, šimpanz*

Ptáci: *orel* (obyčejný, obří), *pták hrozivák, pták Noh, sokol*

Šelmy: *kočka, lasice, lev, levhart, liška, medvěd, pes, puma, rys, tygr, vlk* (obyčejný, lítý)

Příklady použití ve hře:

- Krysa je hraničářovým *zvířecím společníkem* a slouží mu jako špeh.
- Město sužují hejna krys. Krysař rozhlásil, že je odvede pryč, až vládce splní, co mu kdysi slíbil.
- Ve městě se konají býčí zápasy.
- Místnost plná jedovatých hadů.
- Kult nebo divoký kmen uctívá obřího hada a předkládá mu oběti.
- Cesta vede přes řeku plnou krokodýlů.
- Ruiny dávného města obsadila početná tlupa kočkodanů.
- Šimpanz s kouzelnou korunou, která mu dává lidskou inteligenci, vládne opičímu království.
- Za městem se zabydlela obří gorila. Obyvatelé jí přináší obětiny, aby je nechala na pokoji.
- Kapitán pirátské lodi má mluvící opičku, která pro něj odkrývá různá tajemství.
- Skřetí šaman ovládá ptáka Noha a používá ho v boji proti nepřátelům.
- Z lesů se ozývá zlověstné vlčí vytí.
- Vesničany zabíjí tygr, kterému lovecká past zchromila nohu, takže nemůže lovit svou obvyklou kořist.
- Královský vyzvědač používá cvičenou lasičku na likvidaci cizích zvířecích špehů.

Žralok

👃 žraločí pach

👁️ když se dlouho nehýbe, není vidět *infra-viděním*

Vzhled: velký šedý žralok s bílým břichem

Rychlost: ve vodě 10

Síla: 14

Velikost: 14 (4 tuny)

Smysly: slabý zrak, skvělý sluch a čich

Fyzička	Finesa	Duše	Životy
5	3	0	32

🛡️ 1 (šupinatá kůže)

✂️ **Zuby:** 5 + k6, ☀️ 5

Druh: mořský tvor

Doporučené úrovně: pokročilé, mistrovské

Prostředí: moře

Chování: Postavy nepatří mezi obvyklou žralokovu kořist, takže si jich nebude všímat. Když se ale do vody dostane byť jen kapka krve, přitáhne pozornost žraloků ze širokého okolí, a když jí je hodně, může je vybudit až k dravé zuřivosti.

Boj: Žralok se do kořisti zakousne velkou tlakou plnou ostrých zubů a začne ji zuřivě trhat.