



Michal Světlý

# *Dračák*

## *podle staré školy*

*bestiář*

Verze 0.15.2

### *Ilustrace*

Jako podklady k ilustracím jsou použity obrázky vyhledávané jako "volné k úpravám, sdílení a komerčnímu využití". Děkuji jejich autorům a všem, kdo se podílejí na jejich zveřejnění. Pokud to podmínky použití zdrojového obrázku vyžadují, licence se přenáší na jeho upravenou verzi. Ostatní ilustrace z těchto pravidel můžeš bez omezení použít při tvorbě nekomerčních doplňků pro **Dračák podle staré školy**.

### *Poděkování*

Tato hra je inspirována hrou Dračí doupě vydávanou nakladatelstvím Altar. Děkuji všem jejím autorům i ostatním spolupracovníkům:

AUTOR PROJEKTU: Martin Klíma

AUTORI PRAVIDEL: Martin Benda, René Gemmel, Emil Hančák, Vilma Kadlečková, Jaroslav Kovář, Karel Papík, Michal Řeháček, Jiřina Vorlová a Radovan Vlk

AUTORI STARŠÍCH VERZÍ A SPOLUPRACOVNÍCI: Michael Bronec, Vladimír Chvátil, Radim Křivánek, doc. Jan Obdržálek, Jan Obdržálek, Václav Pražák

KOORDINÁTOR: Martin Kučera

### *Nápady a připomínkami přispěli*

eerieBaatezu, Jezus, Pracující logaritmus, Pieta, Jerson, Tronar a další

### *Zpětná vazba*

Velice ocení Vaše názory a komentáře. Pište je, prosím, nejlépe do diskuse na RPG fóru nebo D20.cz.

# Obsah

Aliigator .....	5	Keř dravý .....	91
Anakonda .....	7	Kobra .....	93
Bazilišek .....	9	Kočka .....	95
Bizon .....	12	Kočkodan .....	97
Bludička .....	14	Koník mořský, obří .....	99
Brouk ohnivec .....	16	Kostlivec .....	100
Červ obří .....	18	Krab obří .....	102
Démoni .....	20	Krokodýl .....	104
Diblík .....	25	Kraken .....	106
Dikobraz .....	27	Krysa .....	108
Draci .....	29	Krysodlak .....	111
Drak bílý .....	32	Křižák obří .....	114
Drak černý .....	34	Kůň .....	116
Drak modrý .....	36	Lasice .....	119
Drak rudý .....	38	Lev .....	121
Drak zelený .....	40	Levhart .....	123
Dryáda .....	42	Liška .....	125
Fext .....	44	Lykantropové .....	127
Gargoya .....	46	Mamba černá .....	129
Ghoul .....	48	Mantikora .....	131
Goblin .....	51	Medúza .....	133
Gorila .....	60	Medvěd baribal .....	136
Gryf .....	62	Medvěd brtník .....	137
Had mořský, obří .....	64	Medvěd grizzly .....	139
Harpyje .....	66	Medvěd kodiak .....	141
Hroch .....	68	Medvěd lední .....	142
Hroznýš .....	70	Medvědodlak .....	144
Hmyz .....	72	Mezek .....	147
Hnus plíživý .....	73	Moucha zlodějka .....	149
Huňáč modrý .....	75	Mravenec obří .....	151
Huňáč zelený .....	77	Mula .....	154
Hvozd .....	79	Mumie .....	156
Hydra .....	80	Nemrtví .....	158
Chřestýš .....	82	Netopýr .....	160
Jednorožec .....	84	Netvor bahenní .....	162
Kancodlak .....	86	Neviděný .....	164
Kanec .....	89	Nezmar .....	167

Nosorožec	169	Spektra	252
Obr	171	Strom oživlý	254
Ogloj-chorchoj	173	Sukuba	256
Orangutan	175	Šimpanz	258
Ork	177	Štír obří	260
Orel	182	Tvorové mořští	262
Osel	184	Tygr	263
Panna mořská	186	Tygrodlak	264
Pavián	188	Upír	267
Pavouci	190	Varan	271
Pavoučnatka	192	Vážka obří	274
Pán zkázy	195	Velbloud	275
Pegas	198	Vlk	277
Permoník	200	Vlk lítý	278
Pes dvouhlavý	204	Vlkodlak	280
Pes honicí	206	Všežrout odporný	283
Pes ovčácký	207	Vzluha	285
Pes tažný	208	Wyverna	287
Pes válečný	210	Zlobr	289
Ploštice obří	211	Zmije	291
Poletucha	213	Zombie	293
Poník	215	Zvířata	295
Přízrak	217	Žralok	299
Pták hrozivák	220		
Pták Noh	222		
Puma	223		
Roháč obří	225		
Rys	227		
Řasnatka	229		
Sklípkan obří	231		
Skot	233		
Skvrna barevná	235		
Slizovec	237		
Slon	239		
Socha čarodějky, křišťálová	241		
Socha lva, železná	244		
Socha strážce, kamenná	246		
Sochy oživlé	248		
Sokol	250		



## Aliagátor

**Druh: zvíře** (krokodýl)

**Prostředí:** močály, řeky, bažiny, jezera

**Chování:** Aliagátoři loví převážně ve vodě, za teplých nocí ale vylézají kus od břehu. Přes den se vyhřívají na břehu nebo na kmenech padlých stromů. Když je něco vyruší, rychle sklouzzi do vody. V oblastech s nedostatkem vody si hloubí jámy, které ji dlouho udrží.

Když se aliagátor cítí ohrožený, otočí se směrem k útočníkovi, doširoka rozevře tlamu a výhružně vrčí nebo syčí. Vystrašená mláďata ječí, aby přivolala svou matku. Samci v době páření hlasitě řvou.

**Boj:** Aliagátor obvykle číhá ve vodě, případně pomalu a nenápadně plave ke kořisti. Pak náhle prudce vyrazí a se-

vře ji do svých čelistí, dokáže se přitom vymrštit až dva metry nad hladinu. Následně ji bud' stáhne pod vodu, aby ji utopil, nebo ve vodě začne „válet sudy“ a krouživým pohybem z ní vytrhne obrovský kus masa. Případného útočníka může také srazit švihnutím ocasu.

**Suroviny:** Z kůže aliagátora jde vyrobit těžká zbroj (prodej 5 zl).

- 👣 Stopy čtyřmetrového aligátora
- 🔥 Pach aligátora
- 👁️ Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** čtyřmetrový aligátor

**Rychlosť:** na zemi 4 (ale po pár metrech to vzdá), ve vodě 4

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

**Velikosť:** 8 (250 kg)

**Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ❤️ 13**

🛡️ 2 (tvrdá, zrohovatělá kůže)

🗡️ **Ocas nebo zuby:** 4 + k6, 🌟 2

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

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



## Anakonda

**Druh:** zvíře (škrtič)

**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. Obyčejná anakonda sice dokáže ulovit a pozrít člověka, preferuje ale menší kořist. Pro obří anakondu jsou postavy naopak vítaným zpestřením jídelníčku.

**Boj:** Anakonda se prvním, obvykle překvapivým útokem snaží do kořisti za-

kousnout. Když se jí to povede, začne ji obtáčet a smyčky utahovat. Postupně jí znehybní končetiny a znemožní dýchat (a tedy i mluvit a sesílat kouzla).

## Anakonda obyčejná

Stopa po mohutném, šestimetrovém hadím těle

Hadí pach

Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vodě 2

**Velikosť:** 7 (125 kg)

**Smysly:** slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 10**

🛡 0

🗡 **Kousnutí:** 3 + k6, 💥 1

🗡 **Škrcení:** 3 + k6, 💥 3

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

## Anakonda obří

Stopa po mohutném, dvanáctimetrovém hadím těle

Hadí pach

Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vodě 2

**Velikosť:** 10 (1 tuna)

**Smysly:** slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 20**

🛡 1 (silná kůže)

🗡 **Kousnutí:** 4 + k6, 💥 3

🗡 **Škrcení:** 4 + k6, 💥 5

Díky své velikosti zvládne současně škrtit tři postavy najednou.

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



## Bazilišek

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

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

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

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

**Boj:** Na dálku bazilišek používá *smrtící pohled*. Při boji s přesilou používá *žíravý dech* nebo jedové zuby a pokusí se stáhnout do svého doupěte nebo jiné vhodné

díry, aby k němu útočníci mohli jen z jednoho směru.

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

**Příklady použití ve hře:**

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

**Suroviny:**

- Baziliškovy jedové zuby obsahují celkem 6 dávek *baziliškova jedu* (prodej 10 zl za dávku).
- Z jeho plic je možno odsát jeden flakón *žíravého dechu baziliška* (prodej 4 zl), a to i když svůj žíravý dech použil.
- Kůži z baziliška je možno prodat za 6 zl, nebo z ní vyrobit lehkou zbroj, která má proti **žíravině** kvalitu 2 (prodej 12 zl).
- Popelem z baziliška může alchymista přeměnit stříbro v hodnotě 10 zl ve zlato (které pak má cenu 100 zl) nebo z něj vydestilovat 33 kapek kouzelné esence.

- 👣 Stopy osmimetrového ještěra (kolem bývají zchřadlé rostliny)
- 🔥 Dráždivý západ žíraviny, ještěří pach
- 👁 Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikosť:** 11 (2 tuny)

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

**Fyzička 6, Finesa 5, Duše 7, ❤ 25**

- 🛡 2 (silná kůže)

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

- zpomalení (nevýhoda a neschopnost běhu)
- paralýza nohou
- úplná paralýza

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

**Dosah:** střední vzdálenost

**Trvání:** několik minut

Bazilišek může paralyzovat jen kořist, které dobře vidí do očí – nemůže to tedy udělat ve tmě, v hustém kouři nebo v mlze. Když se podívá do zrcadla, může paralyzovat sám sebe (hází sám proti sobě).

🗡 **Žíravý dech:** 5 + k6 proti **Finesě**

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

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

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

🗡 **Zuby:** 6 + k6, ⚡ 4 + 6 dávek *baziliškova jedu*

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

**Latence:** 1 minuta

💀 8 + k6 proti **Fyžičce**

- ⚡ 5 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost a malátnost na několik desítek minut (nevýhoda)
- zpomalení na několik desítek minut (nevýhoda a neschopnost běhu)



## Bizon

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

**Druh:** **zvíře** (tur)

**Prostředí:** savany, lesostepy, polopouště

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

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

 **Stopy** velkého sudokopytníka  
 **Pach** bizona

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

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 1

**Velikosť:** 10 (1 tuna)

**Smysly:** slabý zrak (vnímá hlavně pozor), skvělý čich a sluch

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 20**

 0

 **Rohy:** 3 + k6,  5

 **Kopyta:** 3 + k6,  4



## Bludička

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

**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 nezabijí, kořist pouze uvedou do transu a zavedou ji do záhuby – obyčejně

do bažiny nebo třeba ke chrtánu *bahenního netvora*, dravého keře nebo jiné nestvůry. Loví každá zvláště na hostinu se ale slétají.

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

**Příklady použití ve hře:**

- Bludička vodí kořist do chrtánu *bahenního netvora* nebo dravého keře.

- Kmen bažinných goblinů používá bludičky na lov obětí pro svého temného boha.

**Suroviny:** Když se postavám podaří bludičku chytit nepoškozenou, alchymista

může z fluida z bludičky (prodej 6 zl) vydestilovat 9 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar hypnózy* (prodej 12 zl). Pokud je ale měchýř proražený, plyn z něj unikne a alchymista má smůlu.

- Nezanechává stopy
- Zápach bahenního plynu
- Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** ve vzduchu 1

**Velikosť:** 0 (pod 1 kg)

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

**Fyzička 1, Finesa 3, Duše 7, ❤ 1**

🛡 0

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

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



## Brouk ohnivec

**Druh: hmyz**

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

**Chování:** Brouk ohnivec vnímá rozdíly v teplotě a přitahuje ho teplo – bude výtrvale kroužit kolem pochodní nebo tábora 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:** Z brouka ohnivce je možné vyříznout dva svítící orgány. Samy o sobě vydrží svítit týden, alchymista z nich může vyrobit žhnoucí lampu (prodej 12 zl, na jednu lampa spotřebuje oba orgány), která svítí výtrvale, nebo z nich vystilovat dohromady 6 kapek kouzelné esence.

**Stopy** půlmetrového brouka

**Pach** velkého brouka

**Vzhled:** půlmetrový hnědý brouk s párem žhnoucích skvrn těsně za hlavou, které osvětlují blízké okolí slabým rudoranžovým světlem

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vzduchu 5, ve vodě 1

**Velikosť:** 3 (7 kg)

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

**Fyzička 1, Finesa 2, Duše 0, ❤ 4**

**shora** 2 (tvrdé krovky), zespodu 0

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



## Červ obří

Druh: červ

Prostředí: vlhké díry, šachty nebo studny

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

**Boj:** Když je obří červ hladový, útočí bez pudu sebezáchovy. Je ale pomalý, takže se mu dá snadno utéct a když přestane kořist cítit, hněd na ni zapomene. Když ji však dožene, překvapivě rychle se vymrští a pokusí se ji znehybňit 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 červu a používají ho také na po-pravy zajatců.
- Alchymista má ve své laboratoři lí-heň obřích červů, těží z nich *rychle-tuhnoucí sliz*.

**Suroviny:** Alchymista může ze slizu z obřího červu (prodej 6 zl) vyrobit láhev

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

↳ Nepříjemný, dráždivý zápach

↳ Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** několik metrů dlouhý, částečně průsvitný bělavý červ

**Rychlosť:** na zemi 1

**Velikost:** 8 (250 kg)

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

*rychletuhnoucího slizu* (prodej 12 zl) nebo vydestilovat 8 kapek kouzelné esence. Je z něj také možné odebrat flakón *slin obřího červa* (prodej 1 zl, obsahuje 1 kapku kouzelné esence a rozpouští zatuhlý sliz).

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

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 13**

🛡 0

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

- zpomalení (nevýhoda a neschopnost běhu)
- znehybnění končetiny
- kompletní znehybnění

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

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

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.



## Démoni

Démoni jsou tvorové z jiných světů. Ne mohou přijít sami, musí je vždy někdo magicky přivolat. Přivoláný démon může:

- Někoho posednout.
- Vstoupit do předmětu.
- Zhmotnit se.

### Posednutí démonem

Posednutí nemusí být jen negativní – může dávat nadlidskou sílu, rychlosť, výdrž, znalost určitých kouzel nebo jiné schopnosti. Jak ale démonova náatura postupně prosakuje do osobnosti posednutého, mění jeho chování. Postava pod vlivem *démona hrabivosti* například zpo-

čátku jen pečlivě počítá, kolik utrácí. Později začne o všechno smlouvat, přestože to předtím nikdy nedělala, nabízet svým přátelům půjčky na vysoký úrok a podobně. Velmi mocní inteligentní démoni mohou posednutého tvora zcela ovládnout a řídit jeho tělo jako loutku.

## Zakletí démona do předmětu

Démon zakletý do předmětu působí na jeho majitele stejně, jako kdyby jím byl posedlý. Zbroj, do které je zakletý *dvouhlavý pes*, tedy například zvyšuje sílu, rychlosť a výdrž, současně ale způsobí, že jejímu majiteli budou ve tmě rudě žhnout oči, bude jednat impulzivně a přehnaně agresivně a začne uznávat jen právo silnějšího.

Zakletím démona do předmětu vznikne magický předmět. Stejně jako ostatní kouzelné předměty na dotecky brní a je možné se s ním sladit a zjistit tak, co dělá – démoni ovšem obyčejně sdělují jen své schopnosti a různé háčky a nepříjemné vedlejší efekty si nechávají pro sebe. Sladění se s předmětem, do kterého je zakletý *dvouhlavý pes*, tedy například prozradí jen to, že zvyšuje sílu, rychlosť a výdrž. Sladění se se zlatým prstenem, ve kterém je démon *hrabivosti*, neprozradí nic, protože tento démon nic pozitivního nedělá.

## Zahození předmětu s démonem

Démon na majitele předmětu působí, i když ho dočasně odloží nebo někomu půjčí. Aby se jeho vlivu zbavil, musí ho nenávratně zahodit nebo někomu nevratně věnovat. Mocní démoni v tom ale dokáží bránit tím, že majiteli vsugerují, že je předmět nesmírně cenný. Sám se ho pak dobrovolně nevzdá, stále mu ho ale může někdo ukrást nebo sebrat násilím. Když se to stane, démon na něj přestane mít vliv, takže si uvědomí, že předmět tak cenný není.

## Zničení předmětu s démonem

Předmět obsahujícího démona je obyčejně možné normálně zničit, například spálit, rozbít, roztažit v kovářské výhni, hodit do sopky a podobně. Někteří mocní démoni tomu ale dokáží bránit. V tom případě předmět není možné poškodit ani zničit, dokud z něj démon není vyhnán vymítacím rituálem. Jak při ničení předmětu tak při vymítání je vhodné předem nakreslit ochranný kruh, protože uvolněný démon může posednout někoho poblíž, vstoupit do jiného předmětu nebo se zhmotnit.

## Zhmotnění

Ve své fyzické podobě jsou démoni živí tvorové, kteří potřebují jíst a pít, dá se s nimi normálně bojovat a je možné je zabít. Obvykle vzdáleně připomínají zvíře

nebo humanoidního tvora, mívají ale různé anatomické zvláštnosti: více hlav, dva ocase, několik párů končetin, rohy, kopyta, drápy, ostny a podobně.

## Přivolávání démonů

Démoni se obvykle přivolávají provedením rituálu zapsaného v *řeči kouzel* na svitku nebo v nějakém grimoáru. Ten obvykle vyžaduje krvavé oběti a různé vzácné suroviny a začíná nakreslením ochranného kruhu, kterým démon nebude moci projít, ani skrz něj přivolávače ohrozit.

## Nepovedené přivolávání

Pokud přivolávači něco pokazí, například když jich není správný počet, použijí chybné suroviny, obětují jiné než předepsané tvory, zapomenou zapálit svíčky nebo třeba pořádně neumějí *řeč kouzel*, stane se něco jiného, například:

- Místo zamýšleného démona přijde jiný.
- Démon se sice objeví, ale nebudou nad ním mít žádnou moc.

Jestliže dobré nakreslili ochranný kruh, démon z něj nedokáže uniknout, ani je jakkoli ohrozit. Pokud je inteligentní, může jim něco slíbit za to, že ho pustí – nemusí to pak ovšem dodržet. Pokud je ochranný kruh nakreslený špatně, nebo ho někdo poškodí, démon může například posednout někoho mimo kruh, vstoupit do náhodného předmětu, nebo

se zhmotnit, projít kruhem a přivolávače roztrhat.

Hráčských postav se selhání při přivolávání démonů obvykle netýká. Pokud mají funkční text rituálu a sezenou všechny suroviny, provedou ho správně. Můžeš na tom ale postavit situace ve hře – postavy mohou narazit na porušený ochranný kruh, před kterým jsou mrtvoly kultistů roztrhané démonem, nebo třeba na uvězněného démona, kterého někdo přivolal, ale nedokázal ovládnout.

## Zotročení démona

Slabší démoni musí poslouchat toho, kdo je přivolal. Mocné démony zotročit nelze, je s nimi ale možné uzavřít smlouvu, kterou nemohou porušit.

## Smlouva s démonem

Aby byla smlouva pro démona závazná, je třeba ji sepsat vlastní krví. I tak se ale musí řídit jen tím, co je v ní výslově napsáno. Pokud tedy text není jednoznačný, nebo něco výslově nezakazuje, s radostí toho využije. Když je smlouva fyzicky zničena, přestane platit.

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

## Ochrana před démony

Démony si je možno držet od těla pomocí ochranných kruhů nebo amuletů. Démon nemůže kruh překročit a nemůže nijak ohrozit ty, kdo jsou na druhé straně, nebo na sobě mají ochranný amulet. Platí to ovšem pouze v případě, že kruh nebo amulet na démona působí. Většinou totiž účinkují jen na určity druh démonů (*amulet proti démonu touhy po moci*), proti kategorii démonů (*kruh ochrany proti zhoubným démonům*), nebo dokonce proti konkrétním démonům – v tom případě do nich musí být vepsáno démonovo jméno. Kruh nebo amulet také nesmí být poškozený. K propuštění démona z kruhu tedy stačí například sfouknout jednu svíčku nebo přerušit nějakou čáru.

Ochranný amulet je možno někde najít, případně ho může vyrobit někdo znalý tohoto dávného umění – výrobce talismanů, mocný čaroděj a podobně. Ochranný kruh může nakreslit kdokoliv, potřebuje na to ale návod. Ten bývá součástí přivolávacího rituálu, může být ale zapsaný i na samostatném svitku nebo v nějakém grimoáru.

## Vymítání démonů

Provedením vymítacího rituálu je možné vyhnat démona z posednutého tvora nebo předmětu a dokonce i z jeho vlastního těla. Může být někde zapsaný, obvykle v řeči *kouzel*, případně ho může někdo znát – většinou to bývá kněz nebo čaroděj. Při vymítání inteligent-

ního démona je třeba nahlas pronést jeho pravé jméno. Před započetím rituálu je vhodné nakreslit ochranný kruh, protože vyhnáný démon se obvykle pokusí posednout někoho jiného, nejčastěji samotného vymítáče, ale může se také zhmotnit a zaútočit nebo vstoupit do nějakého předmětu. Vyhnán z tohoto světa bude, pouze pokud nemá koho nebo co posednout.

## Zhoubní démoni

Zhoubní démoni se nemohou zhmotnit, není s nimi tedy možné bojovat a nemají ani samostatná hesla v bestiáři. Projevují se tím, že posednutého nebo majitele předmětu ponoukají k nějaké neřesti.

### Příklady použití ve hře:

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

⚠ *Když se rozhodneš použít zhoubného démona, dej do hry také způsob, jak se ho zbavit. Může to být svitek nebo grimoár s vymítacím rituálem, nebo třeba kněz či jiná cizí postava, kterou mohou postavy požádat o pomoc.*

Když zhoubný démon posedne hráčskou postavu, je to skvělá příležitost k zajímatěmu hraní rolí. Vem si jejího hráče stranou a vysvětli mu, co se stalo, o jakého démona se jedná a k čemu ho bude po-

noukat. Změna by měla být postupná. Postava posedlá démonem alkoholu by se například ze začátku měla jen zajímat o alkohol více, než u ní bylo běžné, a postupně jeho konzumaci stupňovat, až nakonec bude prakticky pořád v lihu. Zdůrazní také, že zhoubný démon není inteligentní a neuvědomuje si, že se ho postava chce zbavit, takže jí v tom nebude bránit.

**Příklady zhoubných démonů:** démon alkoholu, démon hrabivosti, démon krvežíznosti, démon nenávisti, démon obžerství, démon touhy po moci

## Bestiální démoni

Bestiální démoni se obvykle chovají jako divoká zvířata, řídí se hlavně svými pudy a instinkty. Nelšíbí se jim, když je někdo zotročí, a když k tomu dostanou příležitost, na místě ho roztrhají. Když se ale z jeho područí dostanou, nebudou se mu mstít.

**Bestiální démoni v těchto pravidlech:** pes dvouhlavý

## Inteligentní démoni

Ten, kdo zotročí inteligentního démona, si obvykle vyslouží jeho smrtelnou nenávist. Jsou známy případy, kdy démon uzavřel smlouvu s jiným přivolávačem, aby se mohl pomstít tomu prvnímu.

Když je inteligentní démon přivoláný poprvé, nezná žádný z jazyků používaných v tomto světě, díky moci rituálu si ale vzájemně rozumí s tím, kdo ho při-

volal. Démoni, kteří jsou v našem světě dlouho, nebo je někdo přivolává opakováně, obvykle místní jazyky znají.

Když inteligentní démon někoho posedne, tak s ním podle své sily může mluvit jako druhý hlas v hlavě, našeptávat mu, podsouvat mu myšlenky a nápady, nebo ho dokonce úplně ovládnout a převzít kontrolu nad jeho tělem.

**Inteligentní démoni v těchto pravidlech:** diblík, pán zkázy, sukuba



## Diblík

**Druh:** inteligentní démon

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

**Chování:** Diblík je zlý, závistivý, škodolibý a když si je jistý, že mu to projde, rád způsobuje bolest. Dokud má pána, musí plnit jeho příkazy. Pokud se shodují s jeho povahou, plní je svědomitě. Když se mu ale nelibí, snaží se je překroutit, jak jen to jde – je záměrně nešikovný, vykládá si je doslovně a podobně. Když o pána přijde, nebo když mu dokáže utéct, dělá si, co chce.

**Boj:** Diblík není moc silný, má ale ostré drápy, kterými může citelně ublížit i člověku. Z nerovného boje uteče a ra-

ději nalíčí past nebo vymyslí nějakou jinou kulišárnu.

**Příklady použití ve hře:**

- Čaroděj si přivolal diblíka, aby pro něj kradl nemluvnata a nosil mu je do věže.
- Diblík našel skulinu v příkazech, utekl svému pánovi a schovává se ted' ve městě.
- Mág přivolal diblíka v době, kdy byl ještě čarodějným učněm. Zakázal mu opustit budovu a pak ho pustil z hlavy. Diblík od té doby žije v jeho věži a skrývá se před ním.
- Diblík usiluje o smrt svého pána a hledá někoho, kdo by to pro něj udělal. Namluví mu, že se tím stane jeho novým pánum.

- Diblík po smrti svého pána získal svobodu – krade, lže, podvádí a škodí a má z toho škodolibou radost.
- Diblík slouží šílenému mágovi a plní jeho nesmyslná přání.

↳ **Stopy** zhruba metrového dvounohého tvora s drápy na nohách  
Smiley Slabý sirný zápach

**Vzhled:** zhruba metrový chlupatý dáblík s holou, protáhlou hlavou a ostrými drápy na rukou i na nohou

**Rychlosť:** na zemi 3

**Velikosť:** 4 (15 kg)

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

**Fyzička 1, Finesa 2, Duše 3, ❤ 5**

🛡 0

🗡 Drápy: 2 + k6, ⚡ 0

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

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

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

**Posednutí nebo vstoupení do předmětu:**

Když diblík po přivolání nebo při vyjmítání někoho posedne nebo vstoupí do nějakého předmětu, nemá vůbec fyziické tělo a není s ním možné bojovat jinak než provedením vymítacího rituálu (viz heslo **Démoni**). Posednutý získá schopnost sesílat diblíkova kouzla, ale také jeho zlou, závistivou a škodolibou povahu.



## Dikobraz

**Druh:** zvíře (hlodavec)

**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.

### *Dikobraz obyčejný*

**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.

 Dikobrazí stopy  
 Dikobrazí pach

**Vzhled:** dikobraz

**Rychlosť:** na zemi 1

**Velikosť:** 4 (15 kg)

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

**Fyzička 1, Finesa 3, Duše 0, ❤ 5**

 0

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

 **Ostny:** 3 + k6,  0

## Dikobraz obří

**Boj:** V ohrožení dikobraz naježí ostny a začne jimi chřestit. Když to vetřelce nezažene, otočí se k němu zády a bude je na ně vystřelovat.

**Suroviny:** Z ostnů obřího dikobraza může alchymista vydestilovat celkem 7 kapek

kouzelné esence, nebo je z nich možné vyrobit toulec *střel z ostnů dikobraza* (prodej 25 zl za toulec). Mohou to být šípy do luku, šipky do kuše nebo vrhací šípky.

 Stopy dikobraza velkého jako medvěd  
 Dikobrazí pach

**Vzhled:** dikobraz velký jako medvěd

**Rychlosť:** na zemi 2

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

**Velikosť:** 7 (125 kg)

**Fyzička 2, Finesa 3, Duše 0, ❤ 10**

 0

 **Zuby:** 2 + k6,  1

 **Střílení ostnů:** 3 + k6

•  1 bodem

•• paralýza zasažené části těla

••• úplná paralýza

**Dostřel:** krátký

**Rozsah:** 1–3 cíle blízko u sebe



## Draci

Draci jsou prastarou rasou inteligentních, okřídlených ještěrů. Jsou to samotáři, potkávají se obvykle jen v době páření, nebo když bojují o teritorium. Obývají nejčastěji prostorné jeskyně, nejlépe s těžko dostupným vchodem někde vysoko v horách nebo ve skalách. Nezřídka se také zabydlí ve velké budově, například v chrámu nebo paláci. Jsou extrémně dlouhověcí, ti nejstarší pamatují slávu dávno zapomenutých říší. 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 vlastaře, 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 jsou menší a mají o 1 nižší hodnoty vlastnosti, prastaři jsou naopak větší a vlastnosti mají o 1 vyšší.

- Mladí draci mají **Fyzičku** 6, **Finesu** 4, **Duši** 5 a 25 životů.
- Dospělí draci mají **Fyzičku** 7, **Finesu** 5, **Duši** 6 a 32 životů.
- Prastaří draci mají **Fyzičku** 8, **Finesu** 6, **Duši** 7 a 40 životů.

**Dračí řeč:** Draci jsou inteligentní a stejně jako my své myšlenky formulují do slov a vět. Komunikují ale telepaticky, nehýbou při tom tlamou a nevydávají zvuky. Rozmlouvat mohou s kýmkoliv, koho vidí, slyší nebo cítí.

Pokud drak zná jazyk, který postavy používají, může je telepaticky „odposlouchávat“. Jedna z možností, jak mu v tom zabránit, je mluvit a přemýšlet v jazyce, který nezná.

Všichni draci znají *dračí řeč* a obvykle rozumí i dalším jazykům. Ti nejstarší umí i dnes již zapomenuté nebo málo používané jazyky, mladí budou znát spíš jen ty soudobé – obecnou řeč, skřetí jazyky, lidskou řeč, elfštinu, trpasličtinu a podobně.

S postavami se drak pravděpodobně vybavovat nebude. Jenak jsou to pro něj podřadní tvorové a navíc by tím prozradil, že je může telepaticky odposlouchávat. Pokud na něj ale promluví dračí řečí, nebo přijdou s něčím, co ho zajímá, mluvit s nimi bude.

Když budeš chtít, můžeš dát postavám možnost se *dračí řeč* naučit jako novou dovednost. Mohou jí pak normálně mluvit, nemusí umět telepatii.

#### Příklady použití ve hře:

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

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

**Draci v těchto pravidlech:** drak bílý, drak černý, drak modrý, drak rudý, drak zelený

#### Suroviny:

- Ze skořápky dračího vejce může alchymista vydestilovat 33 kapek kouzelné esence.
- Z dračích šupin (prodej 200 zl) může zbrojíř vyrobit *dračí zbroj*.
- Z dračího srdce (prodej 100 zl) může alchymista vydestilovat 99 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *elixír mládí*.
- Pokud někdo podepíše smlouvu nebo přísahu *dračí krví* (prodej 50 zl) a nedodrží ji, na čele se mu objeví nápis určený při jejím sepsání (například „křivopřísežník“, „podvodník“ a podobně), který není možno odstranit chirurgicky ani magicky. Jsou jen dva způsoby, jak se ho zbavit: dostát podmínkám smlouvy, nebo ji důkladně zničit, například spálit.
- Dračí zuby, spáry a kosti nejsou magické, vyrábí se z nich ale různé předměty podobně jako ze slonoviny. Zuby jednoho draka mají cel-

kovou prodejní cenu 50 zl, spáry 25  
zl a kosti 200 zl.



## Drak bílý

**Druh:** drak

**Prostředí:** zasněžené hory, ledové pláně

**Chování:** viz Draci

**Boj:** Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejradije bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnesе, nebo ho z výšky pustí na zem. Ve vodě je zase může po jednom stahovat do hloubky. Na

zemí může protivníky přišpendlit svými drápy, srážet nebo odhadovat ocasem, nebo je chytit do zubů a odhodit. Může také využít svou obrovskou sílu a svalovat na ně stromy, nebo na ně třeba spouštět kamenné laviny. Když se před ním schovají někam, kam se nemůže dostat, nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadechnout, použije svůj dech. Bílý drak vydechuje bílou, mrazivou mlhu.

**Suroviny:** viz Draci

 Dračí stopy

 Dračí pach

 Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vzduchu 8, ve vodě 6

**Velikosť:** 12 (4 tuny)

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

**Fyzička 6, Finesa 5, Duše 7, ❤ 32**

 4 (dračí šupiny)

**Imunita proti mrazu.**

 Zuby, drápy nebo ocas: 6 + k6, ⚡ 5

 Dech: 5 + k6 proti **Finese**

• ⚡ 10kz **mrazem**

•• +1 ke zranění

••• další +1 ke zranění

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

**Příprava:** jedno kolo hlubokého nádechu

**Telepatie:** Drak slyší vědomé, do slov formulované myšlenky všech živých tvorů, které vidí, slyší nebo cítí, a může k nim v myšlenkách promlouvat.



## Drak černý

**Druh:** drak

**Prostředí:** bažiny, močály

**Chování:** viz Draci

**Boj:** Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejradije bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnese, nebo ho z výšky pustí na zem. Ve vodě je zase může po jednom stahovat do hloubky. Na zemi může protivníky přišpendlit svými drápy, srážet nebo odhadzovat ocasem, nebo je chytit do zubů a odhodit. Může také využít svou obrovskou sílu a svalo-

vat na ně stromy, nebo na ně třeba spouštět kamenné laviny. Když se před ním schovají někam, kam se nemůže dostat, nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadchnout, použije svůj dech. Černý drak vydechuje černý, žíravý dým.

**Suroviny:** viz Draci. Z plíc černého draka je navíc možno odsát jeden flakón *dechu černého draka* (prodej 12,5 zl), a to i když svůj dech použil.

Dračí stopy

Dračí pach

Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vzduchu 8, ve vodě 6

**Velikosť:** 12 (4 tuny)

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

**Fyzička 6, Finesa 5, Duše 7, ❤ 32**

4 (dračí šupiny)

**Imunita proti žíravině.**

Zuby, drápy nebo ocas: 6 + k6, ☀ 5

Dech: 5 + k6 proti **Finese**

• ☀ 9kz **žíravinou**

•• +1 ke zranění **žíravinou**

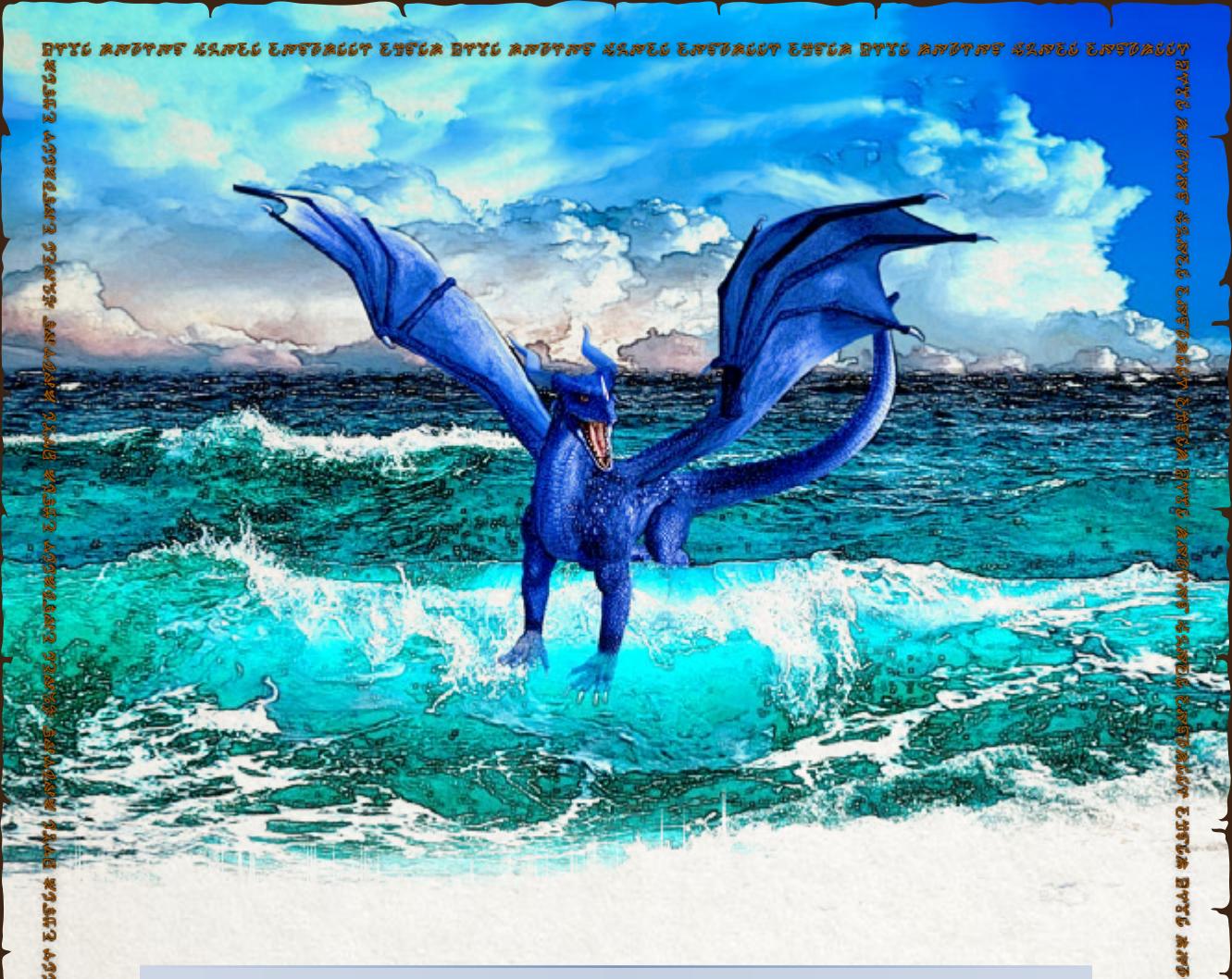
••• další +1 ke zranění **žíravinou**

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

**Příprava:** jedno kolo hlubokého nadechu

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

**Telepatie:** Drak slyší vědomé, do slov formulované myšlenky všech živých tvorů, které vidí, slyší nebo cítí, a může k nim v myšlenkách promlouvat.



## Drak modrý

**Druh:** drak

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

**Chování:** viz Draci

**Boj:** Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejradičí bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnesе, nebo ho z výšky pustí na zem. Ve vodě je zase může po jednom stahovat do hloubky. Na zemi může protivníky přišpendlit svými drápy, srážet nebo odhazovat ocasem,

nebo je chytit do zubů a odhodit. Může také využít svou obrovskou sílu a svalovat na ně stromy, nebo na ně třeba spouštět kamenné laviny. Když se před ním schovají někam, kam se nemůže dostat, nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadechnout, použije svůj dech.

**Suroviny:** viz Draci

 Dračí stopy

 Dračí pach

 Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vzduchu 8, ve vodě 6

**Velikosť:** 12 (4 tuny)

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

**Fyzička 6, Finesa 5, Duše 7, ❤ 32**

 4 (dračí šupiny)

**Imunita proti bleskům.**

 Zuby, drápy nebo ocas: 6 + k6,  5

 **Dech:** 5 + k6 proti **Finese**

•  10kz **bleskem**

•• svalové křeče na několik minut (nevýhoda)

••• ztráta zraku a sluchu na několik minut

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

**Příprava:** jedno kolo hlubokého nadechu

Modrý drak vydechuje namodralou mlhu, ve které přeskakují drobné výboje. Jeho dech funguje i pod vodou.

**Telepatie:** Drak slyší vědomé, do slov formulované myšlenky všech živých tvorů, které vidí, slyší nebo cítí, a může k nim v myšlenkách promlouvat.



## Drak rudý

**Druh:** drak

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

**Chování:** viz Draci

**Boj:** Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejraději bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnese, nebo ho z výšky pustí na zem. Ve vodě je zase může po jednom stahovat do hloubky. Na zemi může protivníky přišpendlit svými drápy, srážet nebo odhazovat ocasem, nebo je chytit do zubů a odhodit. Může

také využít svou obrovskou sílu a svalovat na ně stromy, nebo na ně třeba spouštět kamenné laviny. Když se před ním schovají někam, kam se nemůže dostat, nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadchnout, použije svůj dech. Rudý drak vydechuje žhavé plameny.

**Suroviny:** viz Draci

Dračí stopy

Dračí pach

Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vzduchu 8, ve vodě 6

**Velikosť:** 12 (4 tuny)

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

**Fyzička 6, Finesa 5, Duše 7, ❤️ 32**

4 (dračí šupiny)

**Imunita proti ohni.**

Zuby, drápy nebo ocas: 6 + k6, ⚡ 5

Dech: 5 + k6 proti Finesi

- ⚡ 10kz ohněm
- 3kz ohněm po 3 kola (odečítá se Zbroj, ale ne štít)
- celkem 6kz ohněm po 3 kola (odečítá se Zbroj, ale ne štít)

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

**Příprava:** jedno kolo hlubokého nádechu

**Telepatie:** Drak slyší vědomé, do slov formulované myšlenky všech živých tvorů, které vidí, slyší nebo cítí, a může k nim v myšlenkách promlouvat.



## Drak zelený

**Druh: drak**

**Prostředí:** hluboké lesy

**Chování:** viz Draci

**Boj:** Při boji s jedním protivníkem má drak obvykle navrch a prostě ho roztrhá. Proti přesile nejradije bojuje ze vzduchu, kde si může držet odstup a protivníky rozdělit například tím, že jednoho chytí do spárů a někam ho odnese, nebo ho z výšky pustí na zem. Ve vodě je zase může po jednom stahovat do hloubky. Na zemi může protivníky přišpendlit svými drápy, srážet nebo odhazovat ocasem, nebo je chytit do zubů a odhodit. Může také využít svou obrovskou sílu a svalo-

vat na ně stromy, nebo na ně třeba spouštět kamenné laviny. Když se před ním schovají někam, kam se nemůže dostat, nebo kdykoliv má čas se zhluboka nadchnout, použije svůj dech. Zelený drak vydechuje jedovatý plyn.

**Suroviny:** viz Draci. Z plíc je navíc možno odsát tři flakóny *dechu zeleného draka* (prodej 10 zl za flakón).

Dračí stopy

Dračí pach

Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vzduchu 8, ve vodě 6

**Velikosť:** 12 (4 tuny)

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

**Fyzička 6, Finesa 5, Duše 7, ❤ 32**

4 (dračí šupiny)

**Imunita** proti 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.

**Aplikace:** skrz celý povrch těla

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

**Latence:** 2 kola

7 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, ☀ 5

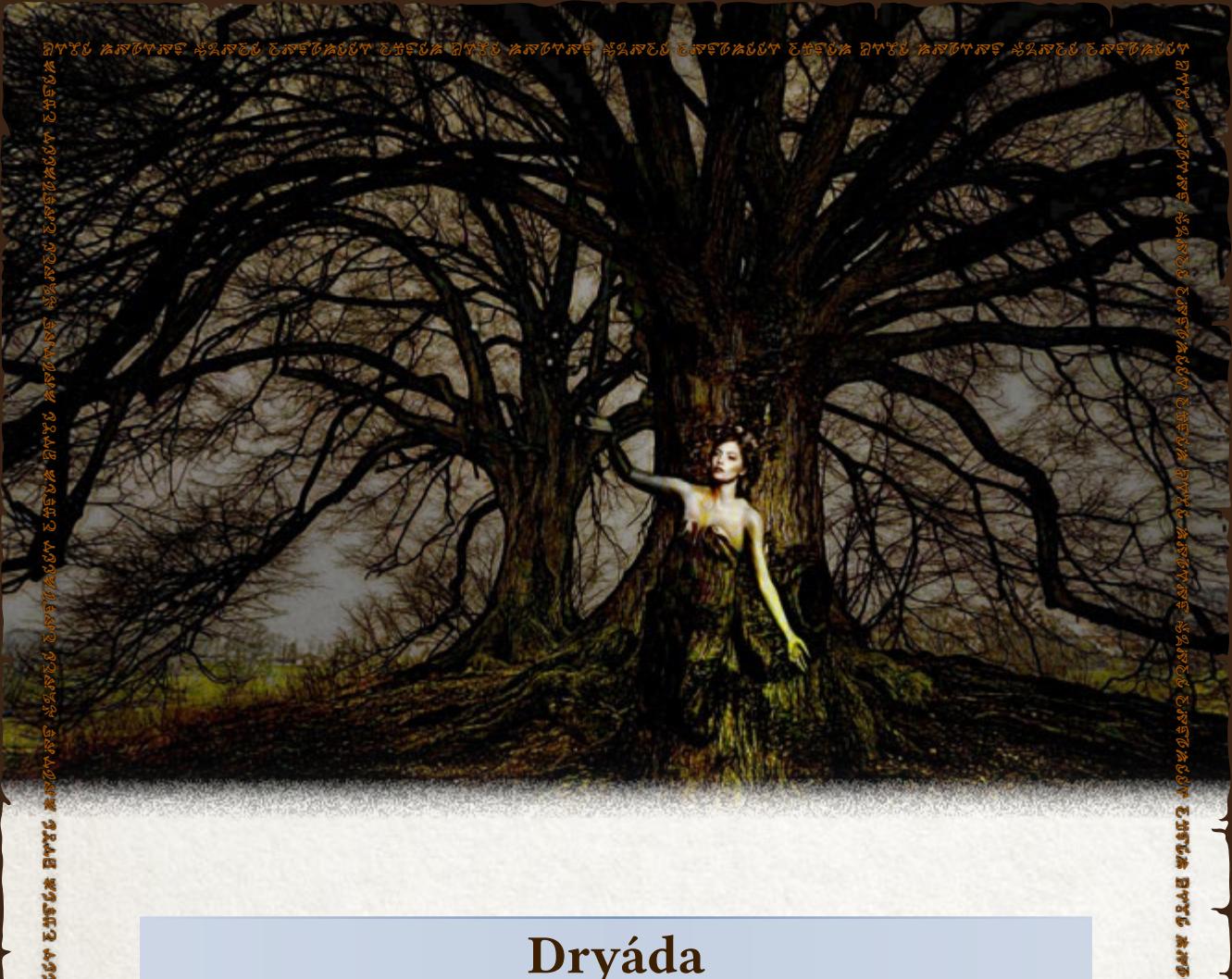
• zranění

•• +1 ke zranění

••• další +1 ke zranění

**Vážné zranění:** rozpraskání kůže po celém těle (nevýhoda za bolest)

**Telepatie:** Drak slyší vědomé, do slov formulované myšlenky všech živých tvorů, které vidí, slyší nebo cítí, a může k nim v myšlenkách promlouvat.



## Dryáda

**Prostředí:** husté lesy, hvozdy

**Chování:** Dryáda je lesní bytost spjatá s určitým stromem – když ten uhyne, dryáda zemře s ním. Podle něj také vypadá, dubová dryáda má například místo kůže dubovou kůru a místo vlasů dubové listy. Dryády jsou inteligentní a umí mluvit elfí a obecnou řečí. Nemají rády kovové předměty a odmítají tedy používat železné zbraně a šípy s kovovými hroty. Z pochopitelných důvodů také v lese nesnesou oheň.

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

a čepele bývají otrávené, nejčastěji *je-dem ze zmije*.

**Suroviny:** Z dřevěného srdce dryády může alchymista vydestilovat 3 kapky kouzelné esence.

Stopy štíhlého, bosého humanoida  
 Pach mechu a kůry stromů

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikosť:** 6 (60 kg)

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

**Zranění za sílu:** +0

**Fyzička 2, Finesa 4, Duše 5, ❤ 8**

0

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

**Dlouhý luk:** 4 + k6, 1 (šípy s pazourkovými hroty) + jed ze zmije  
**Dostřel:** dlouhý

#### **Jed ze zmije:**

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

**Latence:** 5 minut

5 + k6 proti **Fyzičce**

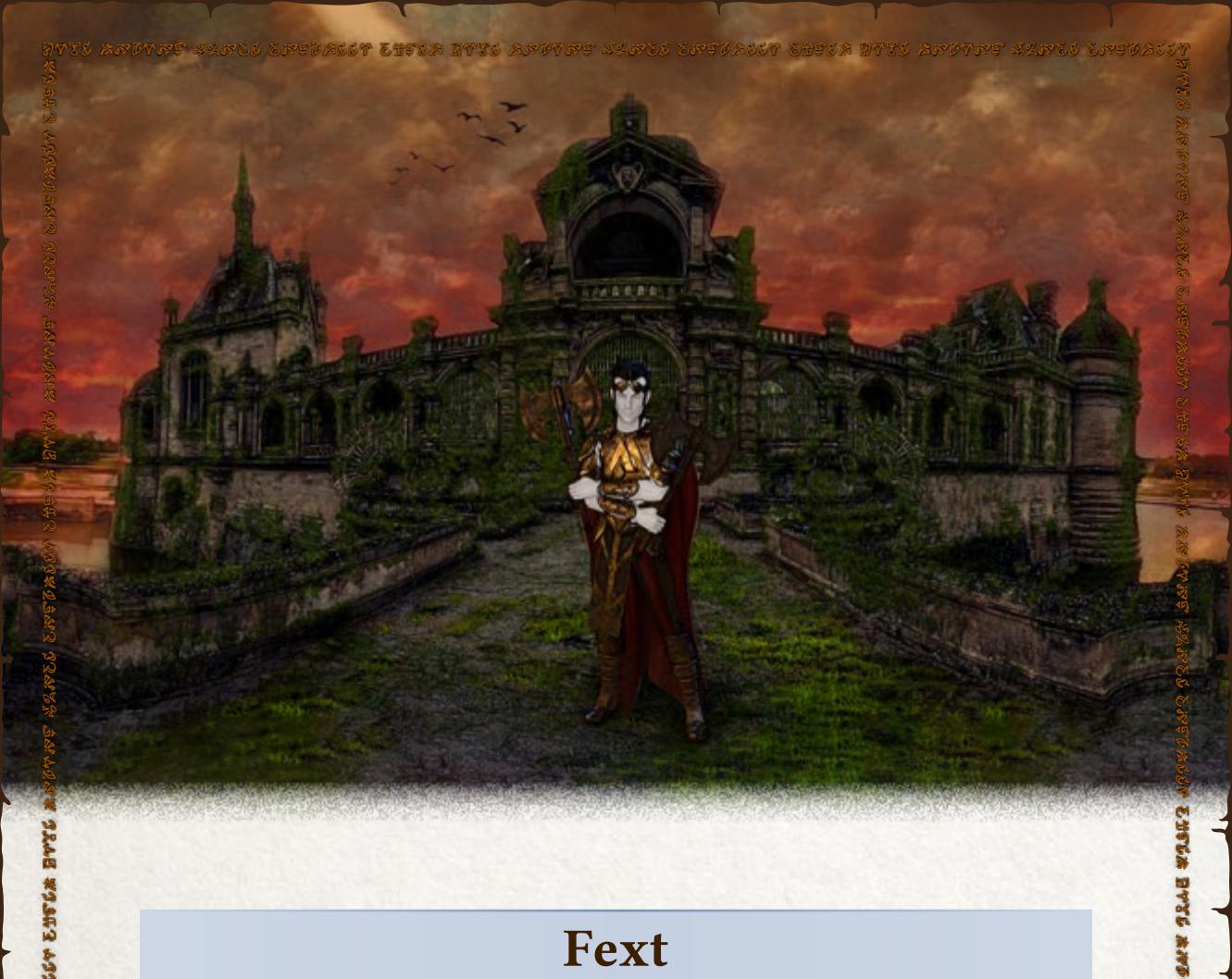
- 3 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost a malátnost na několik desítek minut (nevýhoda)
- zpomalení na několik desítek minut (nevýhoda a neschopnost běhu)

**Splynutí se stromem:** Dryáda dokáže v jednom kole vstoupit do dřeva svého druhu stromu a na libovolně dlouho s ním zcela splynout. Vystoupit pak může z libovolného jiného stromu stejného druhu, se kterým je ten její spojen kořeny. Tento „přesun“ nezabere žádný čas, dryáda tedy může v jednom kole vstoupit do dubu v jedné části lesa a v dalším vystoupit z dubu vzdáleném několik dní cesty.

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

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

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



## Fext

### Druh: vyšší nemrtvý

Festa může stvořit jen jiný fext nebo mocný nekromantický rituál.

### Prostředí: libovolné

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

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

Dokud se fext spoléhá na svou nezranitelnost, na všechny útoky má výhodu a na všechny obrany nevýhodu.

### 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.

↳ Stopy humanoidního tvora  
↳ Pach staré, vysušené kůže  
↳ Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikosť:** 6 (60 kg)

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

**Zranění za sílu:** +0

**Fyzička 6, Finesa 4, Duše 5, ❤ 12**

🛡 podle oblečené zbroje

**Zranitelnost:** Fexta je možné zranit pouze **sklem** (šípem se skleněným hrotom, skleněnou dýkou a podobně), **duševním útokem** nebo **svěcenou vodou**. Rány po jakémkoliv jiném útoku se mu okamžitě zacelí a neuberou mu životy.

**Imunita** proti strachu a bolesti.

**Suroviny:** Z fextova srdce (prodej 165 zl) může alchymista vyrobit *lektvar nezranitelnosti* (prodej 330 zl).

⚔ **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 (nejníž na 0) a vyletí fextovi 1 život. Postava, které klesne **Fyzička** nebo **Finesa** na nulu, je vyřazena a nemůže se hýbat. Veškerá ztracená **Fyzička** i **Finesa** se obnoví po vydatném spánku.

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

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



## Gargoya

**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 dokáží celé dny nehnutě sedět, poslouchat a pozorovat. Nejčastěji se skrývají mezi ostatními chrliči na stěnách chrámů či jiných velkých budov, ale také v podzemí nebo kdekoli jinde, kde bývají sochy. Nemají

rady sluneční světlo – když už na něm musí být, přečkají ho obyčejně v podobě sochy.

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

### Příklady použití ve hře:

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

👉 Stopy čtyřnohého tvora velkého jako pes s dlouhými ostrými drápy



-

👁️ Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** socha čtyřnohé, okřídlené ne-stvůry velké jako pes

**Rychlosť:** na zemi 5, ve vzduchu 5

**Velikosť:** 5 (30 kg)

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

**Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, ❤️ 9**

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

🚫 **Slabiny:** Na slunečním světle má ne-výhodu.

**Suroviny:** Z rozdraceného kamenného srdce gargoyle (prodej 25 zl) může alchymista vyrobit *lektvar zkamenění* (prodej 50 zl) nebo vydestilovat 17 kapek kouzelné esence.

👉 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, 🌟 1

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

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

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



**Druh:** nižší nemrtvý

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

**Chování:** Ghoul nemůže vzniknout samovolně, je k tomu potřeba krvavý rituál, při kterém je zbaven života a přeměněn

## Ghoul

v nemrtvého. Mocní nekromanti takto obvykle odměňují své věrné stráže nebo sluhy, aby jim mohli sloužit navždy. Ghoul si pamatuje všechno ze svého života, včetně toho, jak se z něj stal nemrtvý. Zůstávají mu také všechny schopnosti a dovednosti.

**Boj:** Ghoul bojuje jako člověk.

- 👣 Stopy humanoidního tvora velikosti člověka
- 🔥 Mrtvolný pach
- 👁️ Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikost:** 6 (60 kg)

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

**Zranění za sílu:** +1

**Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, ❤️ 12**

🛡️ 0, ale může nosit štít a lidskou zbroj

**Imunita** proti strachu a bolesti.

🗡️ **Zuby nebo pařaty:** 4 + k6, 💥 1

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

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

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



## Goblin

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

**Chování:** Goblini žijí v sídlech o několika desítkách jedinců. Mohou to být vesnice obehnané kolovou hradbou, osady na různých nedostupných místech, například v horách nebo postavené na kůlech v bažinách nebo močálech, obydlené

jeskyně, podzemní labyrinty, případně ruiny davných měst, chrámů, pevností nebo kouzelnických věží. Jsou inteligentní, mají vlastní jazyky, tradice a obřady, znají základy řemesel a obdělávání půdy, ale opovrhují civilizací a jen výjimečně tedy zakládají města.

Vesnici obvykle vede stařešina, který rozhoduje spory a uzavírá všechny vý-

znamnější obchody. Zvláštní postavení mají zaříkávači, kteří znají prastará taměství a umí sesílat kouzla, a také alchymisté, kteří nejraději experimentují s tím, co hoří nebo bouchá, ale jsou to také bylinkáři a léčitelé. Lovci jsou zároveň bojovníci. Kolem vesnice bývají dobré skryté hlídky.

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

**Použití ve hře:** Goblini jsou spolu s orky nejběžnější protivníci, se kterými se postavy mohou potkat. Pro civilizované rasy jsou to nepřátelé, se kterými je neustále válečný stav – loupežné nájezdy orků nebo goblinů jsou běžné a skoro každý při nich přišel o někoho blízkého. Když se tedy postavy budou chvástat, kolik pobily goblinů, nikoho to nepohorší a naopak budou za hrdiny. Trvalé ote-

vřené nepřátelství ale neznamená, že by se s gobliny nedalo mluvit. Některé vesnice mohou být ochotné obchodovat, případně se nemusí cítit dost silné a budou se snažit vyjednávat.

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

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

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

**Jazyky:** Všechny goblinské jazyky jsou si příbuzné, je možné se je naučit jako jednu dovednost. Zaříkávači svá kouzla pronáší v *řeči kouzel*. Slovům ale nerozumí, mají je naučena nazepaměť.

## Obyčejný goblin

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

**Boj:** Obyčejní goblini umí dobré zacházet s prakem a nosí ho neustále u sebe. Na

blízko bojují tím, co mají zrovna po ruce, případně svými ostrými zuby.

**Kořist:** 1–3 z následujících věcí: talisman, olůvko, křída, hrací kostky vyrobené z kostí, dřevěná lžíce, lod'ka nebo figurka vyřezaná ze dřeva.

 Stopy humanoidního tvora velkého  
jako hobit  
 Gobliní pach

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikosť:** 5 (30 kg)

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

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

## Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, Životy 6

 0

 Zuby a drápy, nůž: 3 + k6,  0

 Vidle nebo motyka: 3 + k6,  1

 Kladivo nebo sekera: 2 + k6,  1

 Prak: 3 + k6,  1

*Dostřel:* střední

## Gobliní lovec

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

**Kořist:** 1–3 z následujících věcí: talisman, dřevěná píšťalka, hrací kostky vyrobené z kostí, dřevěná lžíce, stříbrný kruh v nosu nebo uchu (prodej 5 st), hojivá mast (prodej 1 st, po vydatném spánku vyléčí 2 životy).

Stopy humanoidního tvora velkého  
jako hobit  
 Gobliní pach

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikosť:** 5 (30 kg)

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

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

**Fyzička 3, Finesa 4, Duše 2, ❤ 6**

1 (lehká zbroj)

Zuby a drápy: 4 + k6, ⚡ 0

Tesák: 4 + k6, ⚡ 1

Krátký luk: 4 + k6, ⚡ 2 + jed černé rouchy

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

**Latence:** 10 minut

5 + k6 proti Fyzičce

- halucinace na několik minut (nevýhoda)
- ⚡ 3 jedem (nezpůsobuje vážné zranění)
- lapání po dechu, zvracení a křeče na několik desítek minut (nevýhoda)

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

## Gobliní alchymista

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

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

### Kořist:

- nepoužité alchymistické výrobky
- 1–3 z následujících věcí: talisman, měděný prsten (prodej 1 st), kus provazu, (prodej 1 st, po vydatném spánku vyléčí 2 životy), váček s alchymistickými surovinami (prodej 5 st), lahvička s kouzelnou esencí (1k6 kapek)

**Stopy humanoidního tvora velkého jako hobit**  
 **Gobliní pach**

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikosť:** 5 (30 kg)

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

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

**Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, ❤ 6**

0

**Zuby a drápy, nůž:** 4 + k6, 0

**Cibulový extrakt:** 4 + k6, hlasité kýchání a oslepení (nevýhoda)  
*Dostřel:* krátký (při použití praku střední)

*Rozsah výbuchu:* všichni v kontaktní vzdálenosti

*Trvání účinku:* počet kol rovný počtu úspěchů

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

*Rozsah:* všichni v kontaktní vzdálenosti před tebou

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

*Dostřel:* krátký  
*Rozsah výbuchu:* všechno v kontaktní vzdálenosti

**Petarda:** 4 + k6, ohlušení a potíže s rovnováhou (nevýhoda)

*Dostřel:* krátký (při použití praku střední)

*Rozsah výbuchu:* všichni v kontaktní vzdálenosti

*Trvání účinku:* počet kol rovný počtu úspěchů

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

*Dostřel:* krátký (při použití praku střední)

*Rozsah výbuchu:* všichni v kontaktní vzdálenosti

*Trvání účinku:* počet kol rovný počtu úspěchů

**Bomba:** 6 + k6, 5kz drcením

*Rozsah výbuchu:* všechno v kontaktní vzdálenosti

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

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

*Dostřel:* střední

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

**Kýchací prášek:** Způsobuje několik minut slzení a záchvatů kýchání.

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

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

## Gobliní zaříkávač

Gobliní zaříkávači si z generace na generaci předávají znalost několika kouzel a považují ji za posvátné tajemství. Neznají řeč kouzel, nemohou se tedy kouzla učit ze svitků nebo grimoárů. Pokud se kouzelníkovi podaří zaříkávače přesvědčit nebo přinutit, může se od nich goblinská kouzla naučit podle obvyklých pravidel pro získávání nových kouzel. Goblinská kouzla také mohou být stejně jako jakákoli jiná zapsaná na svitcích nebo v grimoárech.

**Boj:** Gobliní zaříkávači bojují kouzly. Vzhledem k tomu, že z jejich repertoáru pouze *duševní úder* způsobuje zranění, jsou ale užiteční spíš jako podpora ostatních goblinů a málokdy tedy bojují sami.

**Kořist:** 1–3 z následujících věcí: váček s medicínou, živá žába, lapač snů, bubínek, *hojivá mast* (prodej 1 st, po vydatném spánku vylečí 2 životy), léčitelské potřeby.

- Stopy humanoidního tvora velkého jako hobit
- Gobliní pach

**Vzhled:** potetovaný bezvlasý humanoid ověšený talismany s šedou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy velký jako hobit

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikosť:** 5 (30 kg)

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

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

**Fyzicka 2, Finesa 3, Duše 4, ❤ 6**



Zuby a drápy, nůž: 3 + k6, 0

Bolest \*Kév\*: 4 + k6 proti **Duši**

- ochromující bolest (nevýhoda)
- zpomalení (nevýhoda a neschopnost běhu)
- úplná paralýza

**Dosah:** střední

**Rozsah:** 1 tvor, který má duši

**Trvání:** počet kol rovný počtu úspěchů

**Duševní úder \*Nefeš nagaf\*:** 4 + k6 proti **Duši**

- 4kz (**duševní**), neodečítá se zbroj
- apatie na několik minut (nevýhoda)
- ztráta paměti na několik minut

**Dosah:** střední

**Rozsah:** 1 tvor

**Vážné zranění:** bezvládnost končetiny nebo celková slabost (nevýhoda)

**Duševní úder** útočí přímo na duši, od zranění se tedy neodečítá zbroj ani štít. Zásah nebolí, cíl pocítí slabost v zasažené části těla, jako by mu z ní něco vysálo sílu. Při dvou úspěších se navíc bude cítit otupělý a apatický, jako kdyby mu něco vysálo chuť do života, a při třech nebude vědět, kdo je, co na daném místě dělá a kdo je jeho přítel nebo nepřítel. Způsobené zranění jde léčit běžnými léčebnými prostředky.

**Halucinace \*Azejah\*:** 4 + k6 proti **Duši**

**Dosah:** střední

**Rozsah:** 1 tvor, který má duši

**Účinek:** halucinace (nevýhoda)

**Trvání:** počet kol rovný počtu úspěchů

Dej si záležet na evokativních popisech toho, co cíl kouzla vnímá. Místo ostatních může vidět třeba rytíře v zářivé zbroji, obří mravence nebo chodící květiny, místo nepřátel démony či rozrušené medvědy. Může mít pocit, že se po kolena brodí v krvi, na stěnách se mohou svíjet hadi, ze stropu může místo lustru viset obří oko a podobně.

### Paranoia \*Machalat nefesh\*: 4 + k6

proti **Duši**

*Dosah:* střední

*Rozsah:* 1 tvor, který má duši

*Účinek:* paranoia

*Trvání:* počet kol rovný počtu úspěchů

Paranoidní postava nerozezná přítele od nepřítele, je si naprosto jistá, že se ji všichni kolem snaží zabít.

### Potácení \*Mtudet\*: 4 + k6 proti **Duši**

- potíže s rovnováhou (nevýhoda)
- pád na zem a neschopnost vstát
- neschopnost pohybu

*Dosah:* střední

*Rozsah:* 1 tvor, který má duši

*Trvání:* počet kol rovný počtu úspěchů

### Proudy slizu \*Sikórim refeš\*:

*Rozsah:* podlaha v krátké vzdálenosti

*Trvání:* několik minut

Ze zaříkávačových rukou vytrysknou proudy lepkavého, páchnoucího slizu, který pokryje podlahu a ztěžuje pohyb každému, kdo do něj vstoupí (nevýhoda a neschopnost běhu).

### Slepota \*Ivaron\*: 4 + k6 proti **Duši**

*Dosah:* střední

*Rozsah:* 1 tvor, který má duši

*Účinek:* oslepení (nevýhoda)

*Trvání:* počet kol rovný počtu úspěchů

### Společná krev \*Mešutaf dam\*:

*Dosah:* střední

*Rozsah:* 1 živý tvor

*Trvání:* několik minut

Po seslání se sesilateli i cíli na čele objeví rudě žhnoucí runa, která je bude nepříjemně pálit. Každé zranění, které po dobu trvání utrpí kterýkoliv z nich, utrpí i ten druhý.

### Strach \*Pachat\*: 4 + k6 proti **Duši**

- strach (nevýhoda při útoku na zaříkávače)
- ochromující strach (cíl se nedokáže pohnout z místa)
- hrůza (cíl prchá a odhazuje vše, co ho zpomaluje)

*Dosah:* střední

*Rozsah:* 1 tvor, který má duši

*Trvání:* počet kol rovný počtu úspěchů

**Bojové zaříkávání:** Po dobu hlasitého zaříkávání všichni spojenci v doslechu pocitují nával síly a počítají si výhodu na všechny hody na útok a na obranu.

**Kouzla:** bolest \*Kév\*, duševní úder \*Nefesh nagaf\*, halucinace \*Azejah\*, paranoia \*Machalat nefesh\*, potácení \*Mtudet\*, proudy slizu \*Sikórim refeš\*, slepota \*Ivaron\*, společná krev \*Mešutaf dam\*, strach \*Pachat\*

**Dovednosti:** plavání a potápění

## Gobliní staršešina

**Chování:** Stašešina bývá klidný a rozvážný, je dobrý obchodník a diplomat. Obvykle umí alespoň lámaně mluvit obecnou řečí. Má starost o svůj kmen, ale ne o vlastní život – jelikož se už smířil se smrtí, klidně se jí vysměje do tváře.

↳ Stopy humanoidního tvora velkého jako hobit

↳ Gobliní pach

**Vzhled:** starý, shrbený bezvlasý humanoid s šedou kůží, ostrými zuby a krátkými drápy velký jako hobit s pláštěm z ptačího peří

**Rychlosť:** na zemi 3, ve vodě 1

**Velikosť:** 5 (30 kg)

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

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

**Boj:** Stašešina boj nechává na mladších.

**Kořist:** stříbrný prsten (prodej 1 zl), zlatý kruh v nosu nebo uchu (prodej 5 zl), náhrdelník z polodrahokamů (prodej 10 zl), plášť z ptačího peří (prodej 1 zl).

**Fyzička 1, Finesa 2, Duše 4, ❤ 6**

🛡 0

↗ Zuby a drápy: 3 + k6, ⚡ 0

**Dovednosti:** plavání a potápění



## Gorila

**Druh:** zvíře (lidoop)

**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.

## *Gorila obyčejná*

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

 Stopy gorily (při chůzi se opírá o pěsti)  
 Pach gorily

Vzhled: gorila

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 7 (125 kg)

Smysly: jako člověk

Zranění za sílu: +1

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ❤ 10

 0

 Zápas, zuby: 3 + k6, ⚡ 2

## Gorila obří

**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 tě-

žiště, což z ní dělá skvělého zápasníka. Protivníka obvykle poválí na zem a následně mu zlámá kosti nebo mu prokousne hrdlo.

 Stopy třímetrové gorily (při chůzi se opírá o pěsti)  
 Pach gorily

Vzhled: třímetrová gorila

Rychlosť: na zemi 4

Velikosť: 10 (1 tunu)

Smysly: jako člověk

Zranění za sílu: +2

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ❤ 20

 0

 Zápas, zuby: 4 + k6, ⚡ 4



## Gryf

**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 spráte-lit. 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 křídlům je ale schopen dělat velmi dlouhé skoky.

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

↳ **Stopy zadních tlap lva a pařátů obřího dravého ptáka**

↳ **Pach orla promíchaný s pachem lva**

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

**Rychlosť:** na zemi 10 (ale rychle se unaví), ve vodě 1, ve vzduchu 12

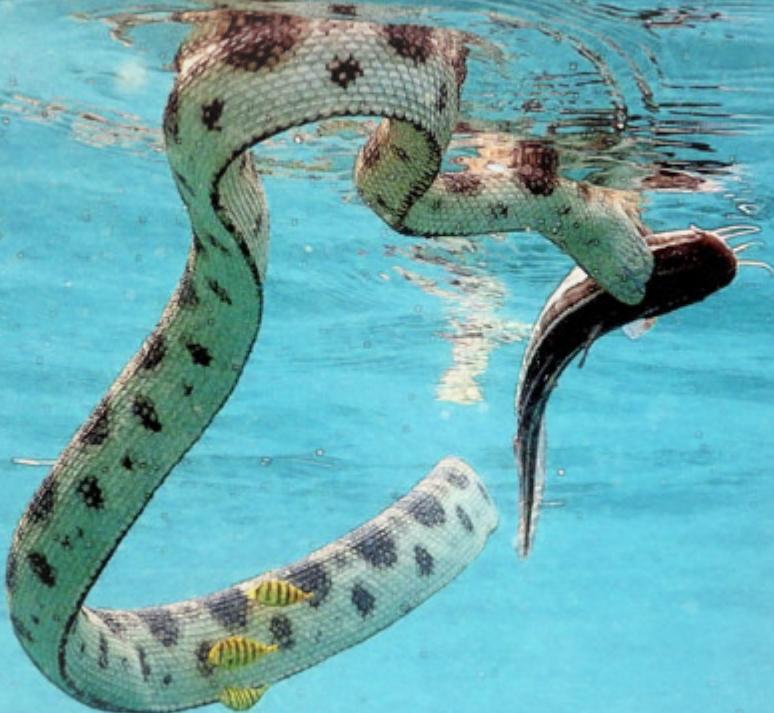
**Velikosť:** 8 (250 kg)

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

**Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, ❤ 13**

🛡 0

⚔ **Zobák nebo drápy:** 5 + k6, ☀ 2



## Had mořský, obří

Druh: mořský tvor

Prostředí: moře

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

**Boj:** Obří mořský had je škrťič. 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.

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).

Stopa po mohutném, pětadvacetimetrovém hadím těle

Hadí pach

Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** ve vodě 5

**Velikosť:** 13 (8 tun)

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

**Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, ❤ 40**

🛡 2 (silná kůže)

🗡 Žuby: 5 + k6, ☀ 5

🗡 Škrcení: 5 + k6, ☀ 7

**Vodní tvor:** Při boji ve vodě má obří mořský had výhodu proti suchozemským tvorům.



## Harpyje

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

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

**Boj:** Harpyje obvykle bojuje ve vzduchu, na zemi je neohrabaná (nevýhoda). Jeli-

kož nemá zobák ani ruce, útočí výhradně svými spáry. Může také seslat kouzlo *dusovní úder*. Ve spárech unese tolík, kolik sama váží, dokáže tedy odnést hobita nebo kudůka.

### Příklady použití ve hře:

- Město zaplnili rolníci, z vesnic je vyhnaly zuřivé útoky harpyjí. Může za to skřetí šaman, který je ovládá kouzelným orlím totemem.
- Harpyje postavám ukradnou jídlo, torny nebo jiné volně položené

předměty a odnesou je do svých hnízd vysoko ve skalách.

- 羽毛 Stopy velkého dravého ptáka
- 火 Pach dravého ptáka smíšený s lidským

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

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vzduchu 8

**Velikosť:** 5 (30 kg)

**Smysly:** jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

**Fyzička 3, Finesa 3, Duše 3, ❤ 6**



武器 Spáry: 3 + k6, ⚡ 0

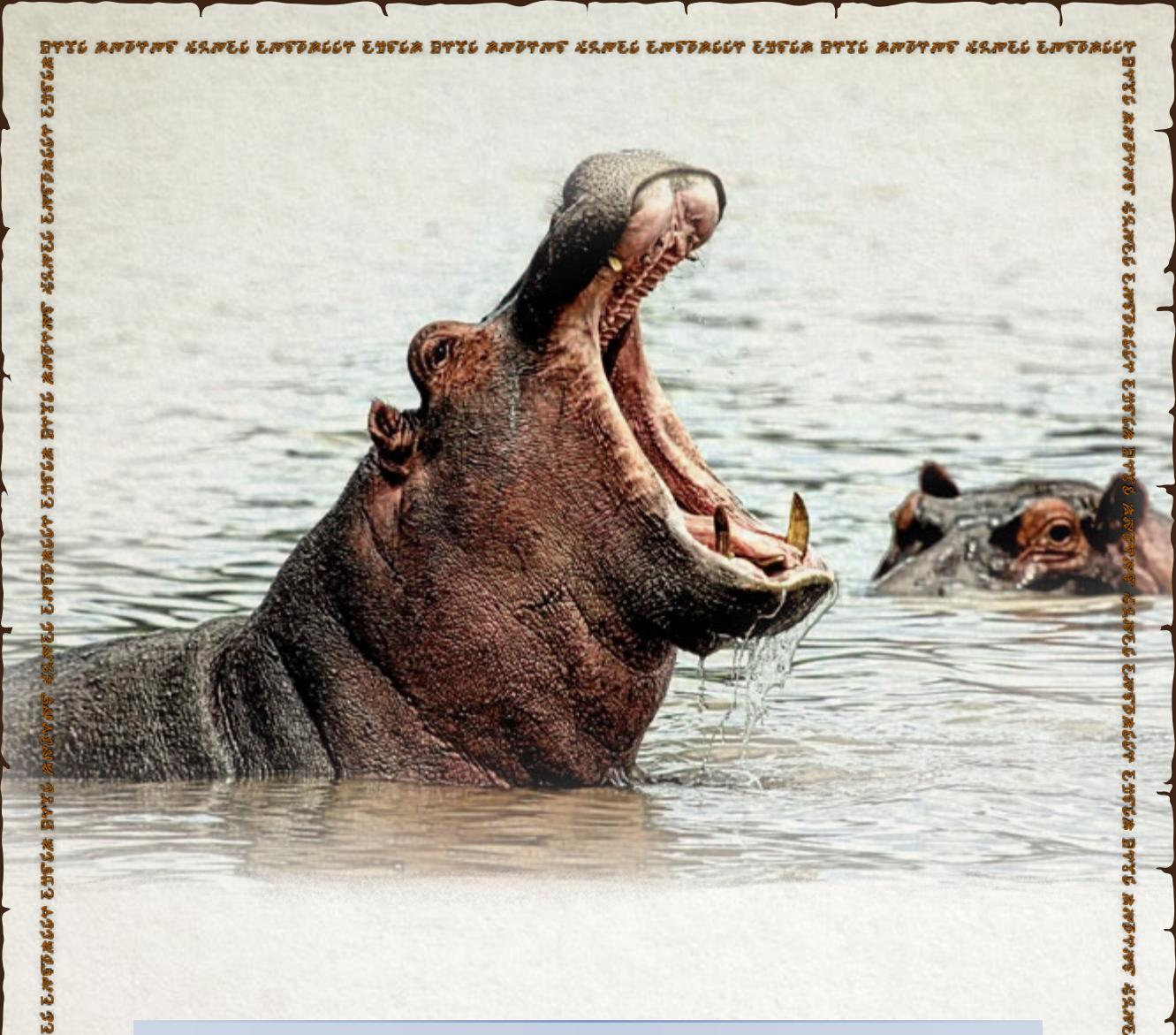
**Suroviny:** Z harpyjího srdce nebo vejce může alchymista vydestilovat 3 kapky kouzelné esence.

图标 Duševní úder \*Nefeš nagaf\*: 4 + k6 proti **Duši**

- ⚡ 4kz (**duševní**), neodečítá se zbroj
  - apatie na několik minut (nevýhoda)
  - ztráta paměti na několik minut
- Dosah:* střední  
*Rozsah:* 1 tvor  
**Vážné zranění:** bezvládnost končetiny nebo celková slabost (nevýhoda)

**Duševní úder** útočí přímo na duši, od zranění se tedy neodečítá zbroj ani štít. Zásah nebolí, cíl pocítí slabost v zasažené části těla, jako by mu z ní něco vysálo sílu. Při dvou úspěších se navíc bude cítit otupělý a apatický, jako kdyby mu něco vysálo chuť do života, a při třech nebude vědět, kdo je, co na daném místě dělá a kdo je jeho přítel nebo nepřítel. Způsobené zranění jde léčit běžnými léčebnými prostředky.

**Kouzla:** *duševní úder \*Nefeš nagaf\**



## Hroch

**Druh: zvíře (tlustokožec)**

**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 hroši tráví většinu života ve vodě, neumí plavat, místo toho chodí po dně.

Dokáží ale zadržet dech téměř na půl hodiny, takže zvládnou přejít i hlubokou vodu.

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

převrhnut nebo rozkousat člun a obvykle potom útočí i na plavce.

**Boj:** Ve vodě hroch útočí svou masivní tlamou, ve které má velké, silné zuby.

Hroší stopy

Hroší pach

**Vzhled:** hroch

**Rychlosť:** na zemi 5, ve vodě 3 (chodí po dně)

**Velikosť:** 11 (2 tuny)

**Smysly:** dobrý zrak, sluch a čich

Na souši se spíš snaží protivníka rozdumat, případně ho narazit na blízký strom nebo kámen.

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 25**

2 (silná kůže)

**Tlama:** 4 + k6, 4

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



## Hroznýš

Druh: zvíře (škrťič)

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.

### Hroznýš obyčejný

**Boj:** Hroznýš se při lově se obvykle schoval, ať už ve vodě, na zemi nebo na stromě, a nehybně čeká, až se k němu kořist přiblíží. Pak se znenadání vy-

mrští, zakousne se do ní a obtočí ji, aby ji uškrtil. Postupně jí znehyní končetiny a znemožní dýchat (a tedy i mluvit a sesílat kouzla).

👣 Stopa po mohutném, čtyřmetrovém hadím těle

🔥 Hadí pach

👁️ Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vodě 1

**Velikosť:** 6 (60 kg)

**Smysly:** slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 8**

🛡️ 0

🗡️ **Kousnutí:** 3 + k6, 💥 0

🗡️ **Škrcení:** 3 + k6, 💥 2

## Hroznýš obří

**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 zne-

možní dýchat (a tedy i mluvit a sesílat kouzla). Díky své velikosti zvládne současně škrtit dvě postavy najednou. Zakousnout se ale samozřejmě může jen do jedné, druhou může obtočit, jen když mu k tomu sama dá příležitost.

👣 Stopa po mohutném, osmimetrovém hadím těle

🔥 Hadí pach

👁️ Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vodě 1

**Velikosť:** 9 (500 kg)

**Smysly:** slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 16**

🛡️ 1 (silná kůže)

🗡️ **Kousnutí:** 4 + k6, 💥 2

🗡️ **Škrcení:** 4 + k6, 💥 4



## Hmyz

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

**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. Přes-

tože hmyz nemá uši ani nos, má velmi dobrý čich a většina druhů i sluch.

**Hmyz v těchto pravidlech:** brouk ohnivec, mravenec obří, ploštice obří, rohák obří, vážka obří



## Hnus plíživý

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

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

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

**Suroviny:** Alchymista může z pozůstatků plíživého hnusu vytěžit 32 kapek kouzelné esence nebo vyrobit 8 flakónů vý-

tažku z plíživého hnusu (prodej 8 zl za flakón).

⌚ Vyleptaná stopa po obří amébě  
♨️ Dráždivý zápach

**Vzhled:** obří, namodralá améba

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vode 1

**Velikosť:** celý 9 (500 kg), rozdvojený 8 (250 kg), rozčtvrcený 7 (125 kg), rozosmený 6 (60 kg)

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

*Celý hnus*

**Fyzička 7, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 16**

*Rozdvojený*

**Fyzička 6, Finesa 2, Duše 0, ❤️ 8**

*Rozčtvrcený*

**Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 4**

*Rozosmený*

**Fyzička 4, Finesa 4, Duše 0, ❤️ 2**

🛡️ 0, proti **bodu** a **žíravině** 3

🗡️ **Leptání:** Fyzička + k6, ⚡ 9kz žíravinnou

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

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

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

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

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



## Huňáč modrý

**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 skrýší (na půdě čarodějčiny chýše, v dutině stromu, ve vývratu, v puklině ve skále, v jezevčí noře a podobně), za teplých dnů se ale rád vyhřívá na slunci. Na lov vyráží za soumraku, kdy může využít svého výborného vidění v šeru. Loví

jako obyčejná kočka, blesky používá jen na obranu.

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

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

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

 Kočičí stopy

 Kočičí pach

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

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 1

**Velikosť:** 2 (3 kg)

**Smysly:** jako kočka – slabý zrak (osmě vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

**Fyzička 2, Finesa 3, Duše 3, ❤ 3**

 0

 Zuby nebo drápy: 2 + k6,  -2

 Modrý blesk: 3 + k6,  6kz bleskem

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

Příprava: jedno kolo naježení

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



## Huňáč zelený

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

**Chování:** Huňáč zelený je inteligentní, umí se proměnit do jiného tvora a pokud to nová podoba umožňuje, může mluvit. Jeho chování záleží na tom, do čeho je zrovna proměněný. Ve své kočičí

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

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

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

Kočičí stopy

Kočičí pach

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

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 1

**Velikosť:** 2 (3 kg)

**Smysly:** jako kočka – slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

**Fyzička 2, Finesa 3, Duše 4, ❤ -1**

0

Zuby nebo drápy: 2 + k6, ☀ -1

**Suroviny:** Z jater huňáče zeleného (prodej 20 zl) může alchymista vydestilovat 9 kapek kouzelné esence nebo vyrobit lektvar *metamorfózy* (prodej 40 zl).

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

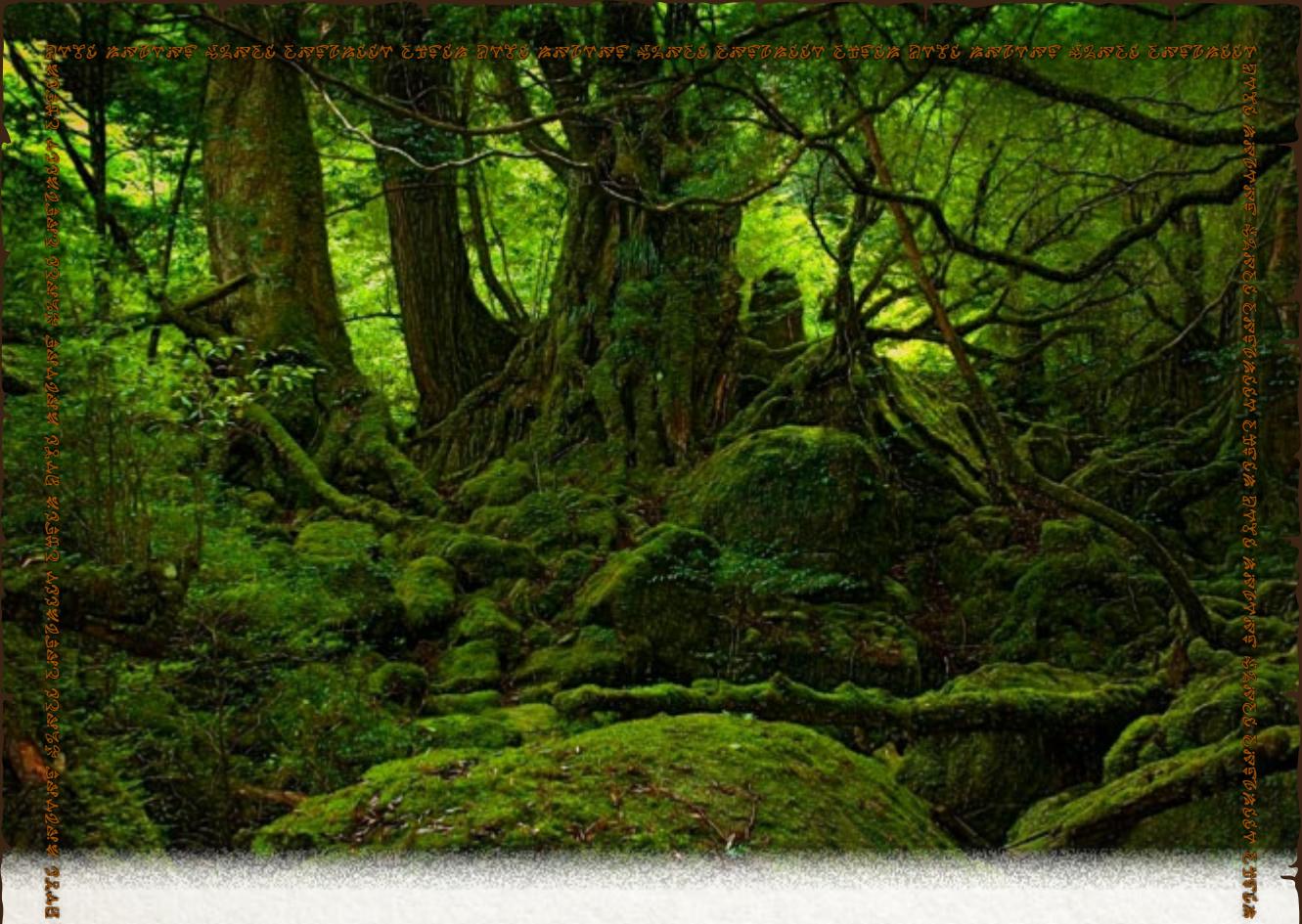
**Dosah:** střední

**Rozsah:** 1-2 cíle

**Příprava:** jedno kolo naježení

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

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



## Hvozd

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

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

**Obyvatelé hvozdu v těchto pravidlech:** *dryáda, keř dravý, strom oživlý*



## Hydra

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

**Chování:** Hydra loví přes den, v noci spí. Stejně jako ještěři dokáže naráz pozrít velké množství potravy a několik týdnů pak nemusí žrát. Když se cítí ohrožená, otevře tlamy, kmitá ocasem a výhružně syčí.

**Boj:** Hydra dokáže bez obtíží bojovat s několika soupeři současně. Každá hlava může nezávisle plivat žíravinu, nebo třeba chytit protivníka do zubů a

případně ho zvednout a odhodit. Před plivnutím žíraviny musí příslušná hlava vždy strávit jedno kolo natahováním slin.

### Příklady použití ve hře:

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

### Suroviny:

- Srdce hydry je silné afrodisiakum (prodej 30 zl).
- Když někdo zasadí zuby hydry 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.

↳ Stopy čtyřnohého ještěra velkého jako nosorožec

↳ Pach velkého ještěra

↳ Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 2

**Velikosť:** 11 (2 tuny)

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

*Tělo*

**Fyzička 5, Finesa 2, Duše 0, ❤ 25**

*Hlava*

**Fyzička 3, Finesa 6, Duše 0, ❤ 6**

↳ tělo 2, hlavy 1 (šupiny)

↳ **Zuby:** 6 + k6, ⚡ 6

- Z každé hlavy je možné získat jeden *flakón slin hydry* (prodej 3 zl).
- Alchymista může z krve hydry (prodej 40 zl) vydestilovat 55 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar regenerace* (prodej 60 zl).
- Z šupin hydry je možno vyrobit těžkou zbroj (prodej 15 zl).

↳ **Plivnutí žíraviny:** 6 + k6 proti *Finese*

• ⚡ 6kz **žíravinou**

•• poškození zbroje či štítu nebo +1 ke zranění

••• další poškození zbroje či štítu nebo +1 ke zranění

*Dosah:* krátká vzdálenost

*Příprava:* jedno kolo natažení slin

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

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



## Chřestýš

**Druh: zvíře** (jedovatý had)

**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 lově se chřestýš vymrští, zakousne se do kořisti svými jedovými

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

**Suroviny:** Z jedových zubů chřestýše je možno získat nepoužité dávky *jedu chřestýše* (prodej 15 st za dávku).

- \_Stopa po dvoumetrovém hadím těle
- \_Hadí pach
- \_Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vodě 1

**Velikosť:** 2 (3 kg)

**Smysly:** slabý zrak (vnímá hlavně pohyb) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací, detekce tepla na kontaktní vzdálenost

**Fyzička 1, Finesa 4, Duše 0, ❤ 3**



**Uštknutí:** 4 + k6, -3 + 3 dávky *jedu z chřestýše*

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

**Latence:** 30 minut

6 + k6 proti **Fyzičce**

- 4 **jedem**
- slabost a mátožnost (nevýhoda)
- rozmazané vidění (nevýhoda)

**Vážné zranění:** slabost a mátožnost (nevýhoda)



## Jednorožec

**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 bojo-

vat, zkusí nepřítele s rozběhem nabodnout na roh, případně ho utlouct kopyty.

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

**Suroviny:** Roh jednorožce (prodej 50 zl) je vzácná alchymistická surovina. Prach

z rozemletého rohu neutralizuje všechny jedy a vyléčí všechny nemoci (včetně lykantropie). Alchymista z něj může vydestilovat 111 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *nápoj lásky* (prodej 100

zl). Je z něj také možné vyrobit *amulet z rohu jednorožce* (prodej 100 zl) nebo jiný šperk se stejným účinkem. Žezlo z rohu jednorožce je považováno za symbol královského majestátu.

↳ **Stopy neokovaného koně**



Koňský pach

**Vzhled:** jednorožec

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 1

**Velikosť:** 9 (500 kg)

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

**Fyzička 5, Finesa 2, Duše 6, ❤ 16**

☞ **Zuby:** 5 + k6, ⚡ 3

☞ **Kopyta:** 5 + k6, ⚡ 4

☞ **Roh:** 5 + k6, ⚡ 5

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

**Zabít jednorožce přináší smůlu:** Hráči, jehož postava zabila jednorožce, může 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.



## Kancodlak

### Druh: lykantrop

**Prostředí:** Pokud se kancodlak rozhodne žít mezi lidmi, nejčastěji se zabýdlí na vesnici nebo si postaví osamělý statek. Když žije mezi divočáky, preferuje staré listnaté lesy s bohatým podrostem a do statkem příležitostí k bahenním koupe lím.

**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.

### Příklady použití ve hře:

- Starý, nevrlý kancodlak má statek daleko od veškeré civilizace.
  - Kancodlak žije mezi divokými prasaty a brání je před lovci.
- ⚠ *Pokud se rozhodneš použít kancodlaka, zamysli se také nad tím, jak půjde vyléčit lykantropie.*

**Suroviny:** Z krve kancodlaka může alchymista vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit lektvar *proměny do kance* (prodej 40 zl).

**Proměna v kance:** Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné obléčení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.

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

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

**Regenerace:** V lidské i zvířecí podobě kancodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená stříbrnou zbraní, ohněm, bleskem, mrazem nebo žíravinou.

**+ Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si kancodlak léčí stejně jako člověk, úcinkuje na něj tedy *hojivá mast*, *léčivý lektvar*, hraničářův *hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy stříbrnou zbraní – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

## Lidská podoba

**Boj:** V lidské podobě kancodlak nejraději bojuje se dvěma tesáky, může ale použít

libovolné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

- 👣 Lidské stopy
- 要闻 Lidský pach

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

**Rychlosť:** na zemi 4

**Velikost:** 6 (60 kg)

**Smysly:** jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

**Zranění za sílu:** +0

**Fyzička 3, Finesa 2, Duše 3, ❤ 8**

🛡 0

**Imunita proti jedům.**

🗡 **Dva lovecké tesáky: 4 + k6, ✨ 2**

## Kančí podoba

**Chování:** Když je kancodlak ve zvířecí podobě rozrušený, vydává svými klektáky charakteristické cvakavé zvuky.

- 👣 Stopy velkého divokého prasete
- 要闻 Pach divokého prasete

**Vzhled:** kanec velký jako medvěd

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 1

**Velikosť:** 8 (250 kg)

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

**Boj:** Ve své zvířecí podobě kancodlak nejčastěji útočí z rozběhu a snaží se protivníka rozpárat svými kly.

**Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, ❤ 13**

🛡️ 1 (silná kůže)

Imunita proti jedům.

🗡️ **Kly:** 5 + k6, ⚡ 2



## Kanec

**Druh: zvíře (prase)**

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

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

nec vydává svými klektáky charakteristické cvakavé zvuky.

## Kanec obyčejný

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

↳ Stopy divokého prasete

↗ Pach divokého prasete

**Vzhled:** divoké prase

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 1

**Velikosť:** 6 (60 kg)

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

**Fyzička 2, Finesa 1, Duše 0, ❤ 8**

🛡 0

↗ Kly: 2 + k6, ⚡ 1

## Kanec obří

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

↳ Stopy divokého prasete velkého jako kůň

↗ Pach divokého prasete

**Vzhled:** Divoké prase velké jako kůň.

**Rychlosť:** na zemi 5, ve vodě 1

**Velikosť:** 9 (500 kg)

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

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 16**

🛡 0

↗ Kly: 3 + k6, ⚡ 3



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

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

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

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

### Příklady použití ve hře:

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

**Suroviny:** Z kořenů dravého keře může alchymista vydestilovat 13 kapek kouzelné esence.

 Pach tlejícího masa

 Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** –

**Velikosť:** 6 (60 kg)

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

**Tělo**

**Fyzička 5, Finesa 1, Duše 3, ❤ 12**

**Šlahouny**

**Fyzička 1, Finesa 4, Duše 3, ❤ 1**

 0, šlahouny nejsou zranitelné **bodnými** a **drtivými** útoky

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

Na chycení kořisti si šlahouny hází **Finesou**. Za každý házej zvlášť, i když jich víc útočí na stejnou postavu – podle toho poznáš, kolik jich kterou postavu omotalo. Když se jim to podaří, v příštím kole se ji budou snažit přitáhnout k tlamě.

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

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

 **Požírání:** 5 + k6, ✨ 2



## Kobra

**Druh: zvíře** (jedovatý had)

**Prostředí:** lesy, zatravněné plochy

**Chování:** Kobra loví v noci. Když se cítí ohrožena, vztyčí přední část těla a roztahne 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 uštikne.

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

**Suroviny:** Z jedových Zubů kobry je možno získat nepoužité dávky *jedu z kobry* (prodej 25 st za dávku).

Stopa po dvoumetrovém hadím těle

Hadí pach

Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** dvoumetrový černý had s růžovými skvrnami na krku

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vodě 1

**Velikosť:** 3 (7 kg)

**Smysly:** slabý zrak (vnímá hlavně počítání) a sluch, skvělý čich, detekce vibrací, detekce tepla na kontaktní vzdálenost

**Fyzička 1, Finesa 4, Duše 0, ❤ 4**

0

**Plivnutí jedu:** 4 + k6 proti Finesu

**Dosah:** kontaktní vzdálenost

- rozmazané vidění na několik minut (nevýhoda)
- oslepnutí na několik minut
- oslepnutí na několik hodin

Zásah plivnutým kobřím jedem silně pálí, pokud ale mine oči, není příliš nebezpečný. Případné oslepení vyléčí hraničářský *hojivý dotyk*, *léčivý lektvar* nebo podobná léčebná magie.

**Uštknutí:** 4 + k6 proti Finesu, -2 + 3 dávky *jedu z kobry*

**Latence:** 5 minut

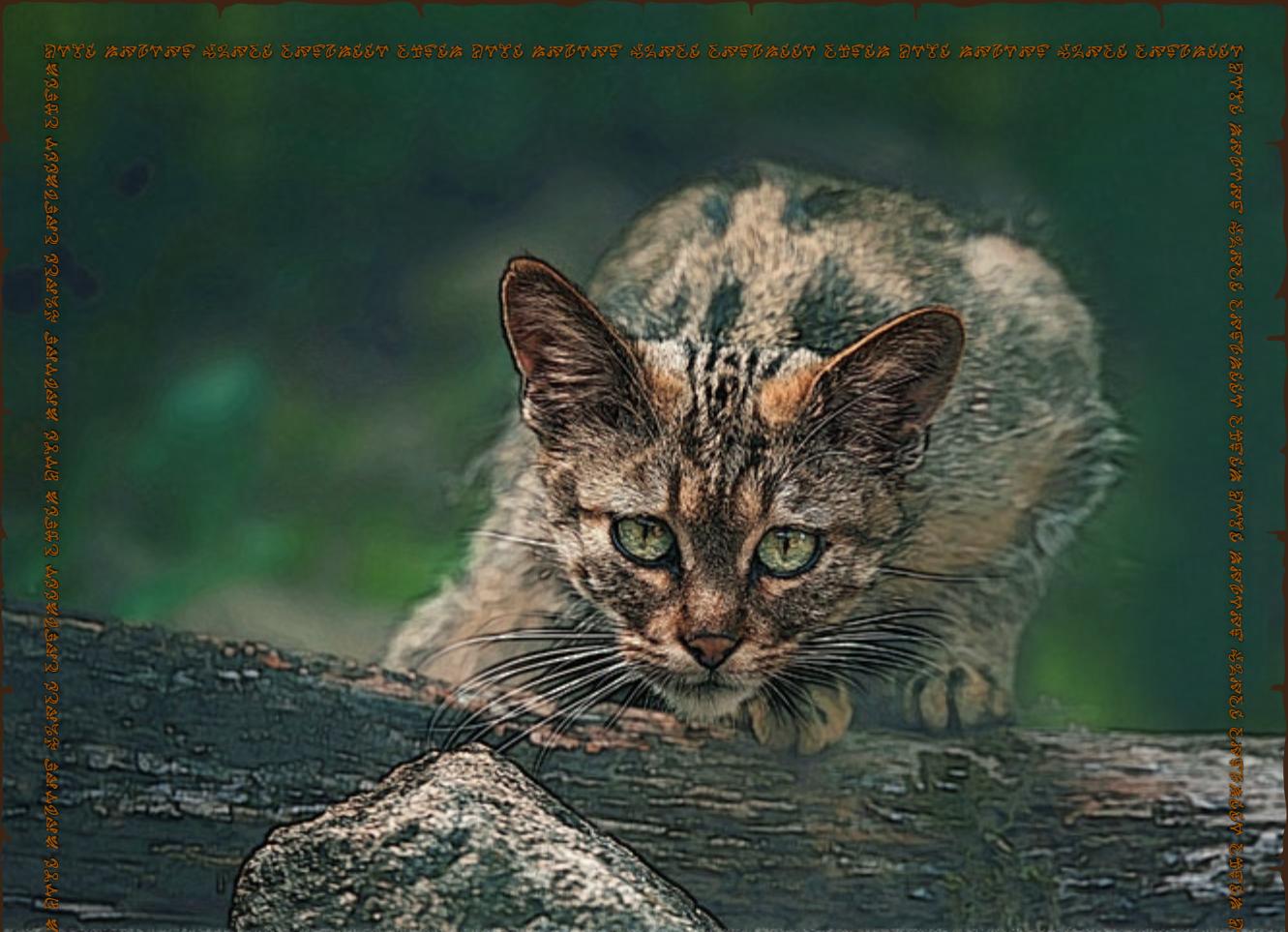
**Příznaky:** silná bolest, malátnost

14 + k6 proti Fyzičce

- závratě na několik minut (nevýhoda)

- úplná paralýza na několik minut

- 0 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)



## Kočka

**Druh: zvíře** (kočkovitá šelma)

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

**Chování:** Divoké kočky obvykle přes den spí ve své skrýši (dutiny stromů, vývraty, pukliny ve skalách, jezevčí nory a podobně), za teplých dnů se ale rády vyhřívají na slunci. Na lov vyráží za soumraku, kdy mohou využít svého výborného vi-

dění v šeru. Domácí kočky jsou často aktivní i přes den.

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

 Kočičí stopy

 Kočičí pach

**Vzhled:** kočka

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 1

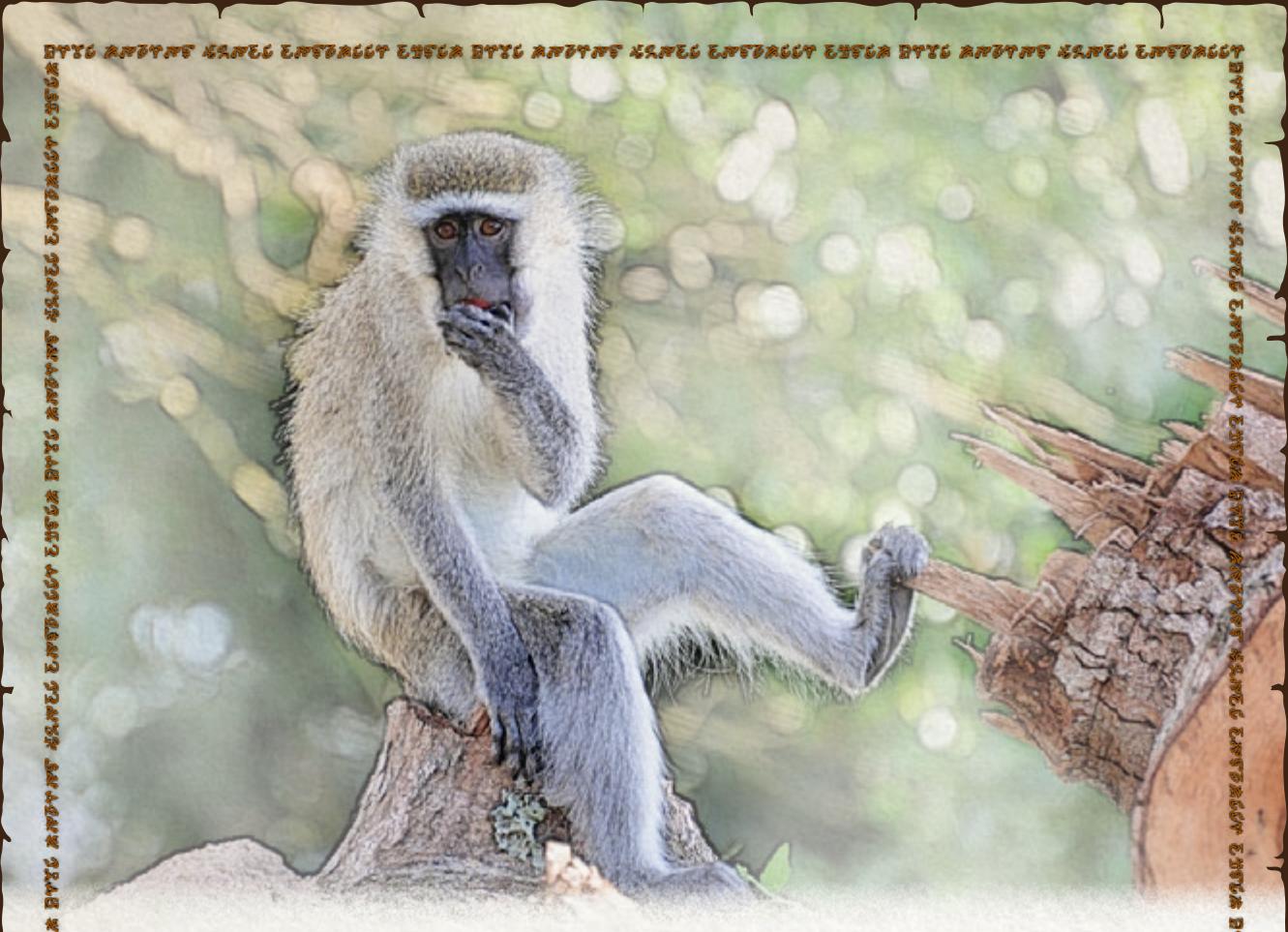
**Velikosť:** 2 (3 kg)

**Smysly:** slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

**Fyzička 2, Finesa 3, Duše 0, ❤ 3**

 0

 Zuby nebo drápy: 2 + k6,  -2



## Kočkodan

Druh: zvíře (opice)

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

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

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

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

 Stopy opice velké jako liška  
 Pach malé opice

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

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 1

**Velikosť:** 3 (7 kg)

**Smysly:** jako člověk

**Fyzička 1, Finesa 3, Duše 0, ❤ 4**

 0

 Zuby, zápas: 1 + k6,  -1



## Koník mořský, obří

**Druh:** mořský tvor

**Prostředí:** moře

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

瘴 Pach mořského koníka

瞽 Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** mořský koník velký jako poník

**Rychlosť:** ve vodě 6

**Velikosť:** 8 (250 kg)

**Smysly:** dobrý zrak, sluch a čich

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

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

**Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ❤️ 13**

🛡 0

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



## Kostlivec

**Druh:** nižší nemrtvý

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

**Chování:** Kostlivec je oživlá, kráčející kostra. Na rozdíl od zombie má duši, je inteligentní a může mluvit, přestože nemá hlasivky. Ze svého života si nic nepamatuje, zůstávají mu ale schopnosti a do-

vednosti – kostlivec, který býval kovářem, bude umět kovat, oživená kostra kouzelníka bude umět kouzlit. Nemůže vzniknout samovolně, může ale dlouho nehybně ležet a ožít, když se kolem začne něco dít.

**Boj:** Kostlivec může bojovat zbraněmi nebo svými kostěnými pařáty. Je mnohem lehčí než stejně velký člověk, takže

preferuje lehké nebo střelné zbraně a ne-

rad zápasí. Má ale sílu jako člověk, takže dokáže střílet i z dlouhého luku.

👣 Stopy kostlivce

💀 Pach starých kostí

👁️ Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** chodící kostra

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1 (chodí po dně)

**Velikosť:** 3 (7 kg)

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

**Fyzička 1, Finesa 3, Duše 2, ❤️ 6**

🛡️ 0, ale proti **bodu** 3

**Imunita** proti strachu a bolesti.

🗡️ **Pařaty:** 3 + k6, 💥 0

🗡️ **Krátký meč:** 3 + k6, 💥 1

🏹 **Dlouhý luk:** 3 + k6, 💥 2

**Dostřel:** dlouhý

**Schopnosti a dovednosti:** jako za života

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



## Krab obří

**Druh:** mořský tvor

**Prostředí:** mořské pobřeží

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

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

**Suroviny:** alchymista může z mozku obřího kraba vydestilovat 7 kapek kouzelné esence.

Stopy obřího kraba se čtyřmetrovým rozpětím nohou

Krabí pach

Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 2 (chodí po dně)

**Velikosť:** 10 (1 tuna)

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

### Tělo

**Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ❤ 20**

**Velké klepeto**

**Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ❤ 8**

**Malé klepeto**

**Fyzička 4, Finesa 4, Duše 0, ❤ 4**

svrchu a klepeta 3, zespodu 1 (tvrdý pancíř)

Klepeta, polknutí kořisti: 4 + k6, 4

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



## Krokodýl

Druh: zvíře (krokodýl)

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 přeckávají 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 ob-

rovský kus masa. Případného útočníka může také srazit švihnutím ocasu.

**Suroviny:** Z kůže krokodýla je možno vyrobit těžkou zbroj (prodej 5 zl).

↳ **Stopy** pětimetrového krokodýla

↳ **Pach** krokodýla

↳ **Není** vidět *infraviděním*

**Vzhled:** pětimetrový krokodýl

**Rychlosť:** na zemi 4 (ale po páru metrech to vzdá), ve vodě 4

**Velikosť:** 9 (500 kg)

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

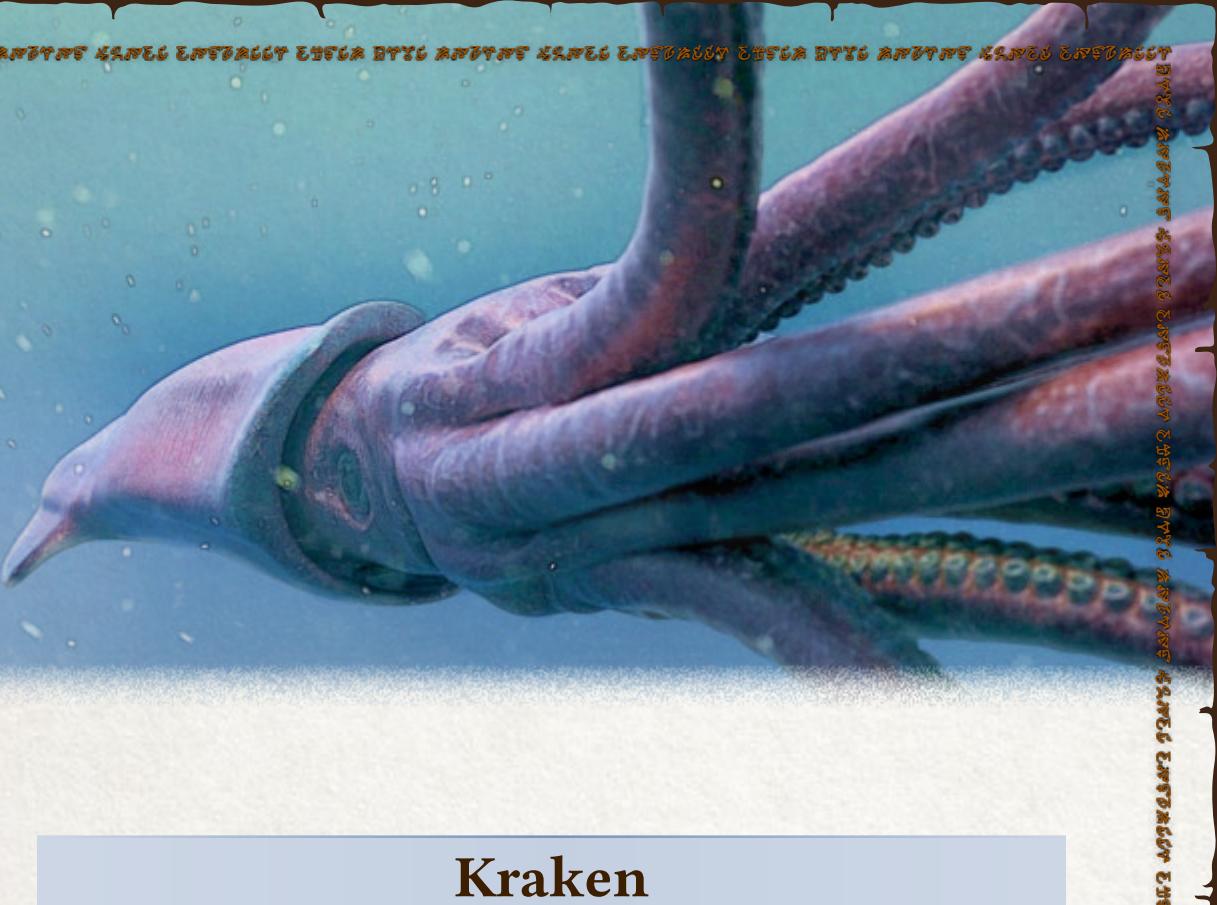
**Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 16**

🛡 2 (tvrdá, zdrohovatělá kůže)

🗡 **Ocas nebo zuby:** 4 + k6, ☀ 3

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

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



## Kraken

**Druh:** mořský tvor

**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, která naskákala do moře. Kořist nejprve lapí dvěma dlouhými chapadly, at' už pomocí ostrých háků nebo přísavek, a přitáhne si ji k ústům, kde má silný zobák. Když se obráncům podaří vyřadit mu alespoň 5 chapadel nebo ho zranit za víc než polovinu životů, stáhne se zpět do hlubin.

**Příklady použití ve hře:**

- Kraken chrání tajemný ostrov.

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

Stopy gigantické krakatice

Pach krakatice

Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** obří krakatice se šesti deseti metrovými a dvěma dvacetimetrovými chapadly

**Rychlosť:** ve vodě 5

**Velikosť:** 14 (16 tun)

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

*Tělo*

**Fyzička 6, Finesa 1, Duše 0, ❤ 51**

*Chapadla*

**Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ❤ 6**

tělo 2, chapadla 0

Hák na chapadle: 4 + k6, ⚡ 5

Škrcení chapadlem: 4 + k6, ⚡ 4

Zobák: 6 + k6, ⚡ 6

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



## Krysa

Druh: zvíře (hlodavec)

**Prostředí:** Krysa původně žila na strojmech, později se ale přestěhovala do útulných příbytků, které pro ni tak ochotně staví humanoidní tvorové. Je tedy doma ve městech, na vesnicích, v sýpkách a mlýnech, ale také na lodích.

**Chování:** Krysa je aktivní po celý rok, neukládá se k zimnímu spánku. Nejvíce je čilá za soumraku a při rozbřesku. Žije 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.

🚫 **Slabiny:** Obyčejné i obří krysy se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

## Krysa obyčejná

👣 Stopy krysy

要闻 Krysí pach

**Vzhled:** krysa

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vodě 1

**Velikosť:** 0 (pod 1 kg)

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

**Fyzička 0, Finesa 3, Duše 0, ❤ 1**

🛡 0

🗡 Zuby: 0 + k6, 💥 -4

## Krysa obří

Obří krysy se vyskytují převážně v zapadlých, temných koutech podzemí, často poblíž nemrtvých, kde se živí zbytky jejich obětí. V jejich doupěti mohou být cenné pozůstatky: šperky, zbraně a podobně.

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

👣 Stopy krysy velké jako pes

要闻 Krysí pach

**Vzhled:** krysa velká jako pes

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vodě 1

**Velikosť:** 5 (30 kg)

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

**Fyzička 2, Finesa 3, Duše 0, ❤ 6**

🛡 0

🗡 Zuby, skok: 2 + k6, 💥 -1

## Hejno krys

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*.

**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 povalet a přehrnut

se přes něj, takže úplně zmizí pod masou hemžících se šedých těl a ocásků.

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

↳ Stopy mnoha krys  
↳ Pach mnoha krys

**Vzhled:** záplava šedých kryšcích těl

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vodě 1

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

*Obrovské hejno*

**Fyzička 6, Finesa 1, Duše 0, ❤ 32**

*Velké hejno*

**Fyzička 5, Finesa 1, Duše 0, ❤ 16**

*Střední hejno*

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 8**

*Malé hejno*

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 4**

🛡 0

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

↗ Zuby, povalení: **Fyzička + k6, ✨ 0**



## Krysodlak

Druh: lykantrop

**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 nemalení, dveře jsou podle nich dobré jen k tomu, aby nefoukalo dovnitř, a majetek si zaslouží jen ten, kdo si ho dokáže uhlídat.

Příklady použití ve hře:

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

⚠ Pokud se rozhodneš použít krysodlaka, zamysli se také nad tím, jak půjde vylečit lykantropie.

**Suroviny:** Z krve krysodlaka může alchymista vydestilovat 13 kapek kouzelné

esence nebo vyrobit *lektvar proměny do krysy* (prodej 40 zl).

**Proměna v obří krysu:** Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné obléčení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.

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

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

**Regenerace:** Krysodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená stříbrnou zbraní, ohněm, bleskem, mrazem nebo žíravinou.

**+ Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si krysodlak léčí stejně jako člověk, úcinkuje na ně tedy *hojivá mast*, *léčivý lektvar*, hraničářův *hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy stříbrnou zbraní – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

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

## Lidská podoba

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

 Lidské stopy

 Lidský pach

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikosť:** 6 (60 kg)

**Smysly:** jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

**Zranění za sílu:** +0

**Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, ❤ 8**

 0

**Imunita proti jedům.**

 **Dýka:** 4 + k6,  1

 **Vrhací nůž:** 4 + k6,  1

**Dostřel:** krátký

## Krysí podoba

**Boj:** V krysí podobně umí krysodlak velmi dobře šplhat a skákat. Menší postavy může nárazem povalit, na větších

se buď udrží, nebo je kousne do krku či obličeje a zase seskočí.

 Stopy krysy velké jako puma

 Krysí pach

**Vzhled:** obří krysa velká jako puma

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikosť:** 6 (60 kg)

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

**Fyzička 3, Finesa 4, Duše 3, ❤ 8**

 0

 **Zuby, povalení:** 3 + k6,  0



## Křižák obří

**Druh: pavouk**

**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 za-

motá do pavučin a odnese ji do středu pavučiny nebo do svého úkrytu, kde ji sní.

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

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

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

↳ Stopy pavouka se zhruba dvoumetrovým rozpětím nohou

↑ Pavoučí pach

👁 Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 5

**Velikosť:** 6 (60 kg)

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

**Fyzička 2, Finesa 4, Duše 0, ❤ 8**

🛡 0

↗ **Zamotání do pavučiny:** 4 + k6

- zpomalení (nevýhoda a neschopnost běhu)
- znehybnění končetiny
- úplné znehybnění

Úspěchy z opakovaných pokusů se sčítají.

↗ **Kusadla:** 4 + k6, ⚡ 2 + 3 dávky jedu z obřího křížáka

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

**Latence:** 30 minut

💀 5 + k6 proti **Fyzičce**

- ⚡ 3 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- silná bolest hlavy na několik desítek minut (nevýhoda)
- křeče na několik desítek minut (nevýhoda)

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



## Kůň

**Druh:** jízdní a nákladní zvíře

**Chování:** Koně jsou stádní zvířata, stádo obvykle vede hřebec. Když je něco vyplaší, obvykle se snaží utéct.

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

## Kůň jezdecký

**Chování:** Jezdečtí koně bývají bujní a temperamentní. Bojují, jen když se cítí ohroženi.

Stopy lehkého okovaného koně  
 Pach koně

**Vzhled:** štíhlý kůň

**Rychlosť:** na zemi 9, ve vodě 1

**Velikost:** 9 (500 kg)

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

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 16**

0

Zubý: 3 + k6, 2

Kopyta: 3 + k6, 3

## Kůň obří

**Prostředí:** Volná, otevřená krajina s rozptýlenými keři a stromy.

**Chování:** Obří koně jsou plaší a divocí. Bojují, jen když se cítí ohrožení.

Stopy neokovaného koně velkého jako slon  
 Koňský pach

**Vzhled:** kůň velký jako slon

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 1

**Velikost:** 12 (4 tuny)

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

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 32**

0

Zubý: 4 + k6, 4

Kopyta: 4 + k6, 5

## Kůň tažný

**Chování:** Tažní koně bývají klidní a poslušní. Bojují, jen když se cítí ohrožení.

Stopy těžkého okovaného koně  
 Pach koně

**Vzhled:** velký, svalnatý kůň  
**Rychlosť:** na zemi 7, ve vodě 1  
**Velikosť:** 10 (1 tuna)  
**Smysly:** dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 20**

0

Zuby: 3 + k6, 3

Kopyta: 3 + k6, 4

## Kůň válečný

**Chování:** Váleční koně jsou skvěle vyčiňeni, neplaší se ani v nejzuřivější bi-

tevní vřavě. Dokáží dokonce na povel útočit kopyty.

Stopy těžkého okovaného koně  
 Pach koně

**Vzhled:** velký, svalnatý kůň  
**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 1  
**Velikosť:** 10 (1 tuna)  
**Smysly:** dobrý zrak (oči mají široký zorný úhel ale nevidí přímo před sebe), skvělý sluch a čich

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 20**

beze zbroje 0, s lehkou koňskou zbrojí 1, s těžkou 2

Zuby: 3 + k6, 3

Kopyta: 3 + k6, 4



## Lasice

**Druh: zvíře** (lasicovitá šelma)

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

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

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

 Stopy lasičky

 Pach lasičky

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikosť:** 0 (pod 1 kg)

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

 0

**Fyzička 1, Finesa 4, Duše 0, ❤ 1**

 Zubý nebo drápy: 1 + k6,  -3



## Lev

**Druh:** zvíře (kočkovitá šelma)

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

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

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

 Lví stopy

 Lví pach

**Vzhled:** lev

**Rychlosť:** na zemi 10 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

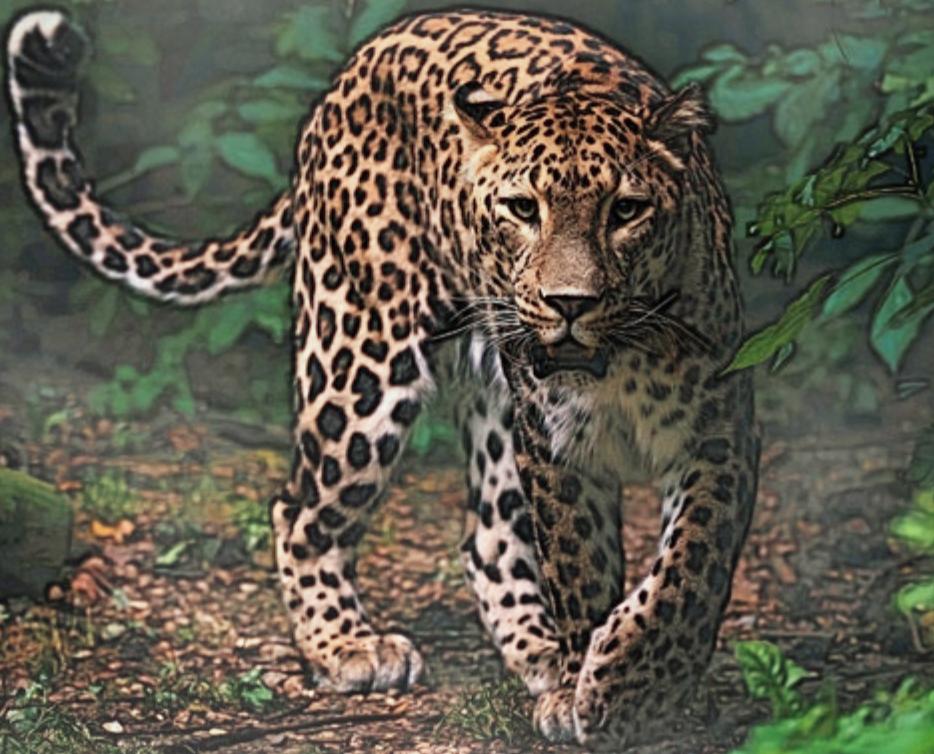
**Velikosť:** 8 (250 kg)

**Smysly:** slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

**Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ❤ 13**

 0

 Zuby nebo drápy: 4 + k6,  2



## Levhart

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

**Druh: zvíře** (kočkovitá šelma)

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

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

**Boj:** Levhart loví ze zálohy. Není to rychlý ani vytrvalý běžec, ale skvěle skáče – z místa doskočí šest metrů do délky nebo tři do výšky. Obvykle číhá v koruně stromů nebo schovaný za kamennem, skočí na svou kořist ze zadu, přidrží

si ji silnými drápy a jediným brutálním kousnutím jí rozdrtí vaz.

 Levhartí stopy

 Levhartí pach

**Vzhled:** velká, pískově žlutá kočka s černě lemovanými tmavšími skvrnami (panter je velká černá kočka)

**Rychlosť:** na zemi 7 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

**Velikosť:** 6 (60 kg)

**Smysly:** slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

**Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, ❤ 8**

 0

 Zuby nebo drápy: 3 + k6,  1



## Liška

Druh: zvíře (psovitá šelma)

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.

 Stopy lišky

 Pach lišky

**Vzhled:** liška

**Rychlosť:** na zemi 5, ve vodě 1

**Velikosť:** 3 (7 kg)

**Smysly:** slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost, ale dobře vnímá pohyb a světlo), skvělý sluch a čich, *vidění v šeru* a hmatové vousy

**Fyzička 2, Finesa 2, Duše 0, ❤ 4**

 0

 Zuby nebo drápy: 2 + k6,  -1



## Lykantropové

Lykantropové dokáží měnit mezi lidskou a zvířecí podobou. Pokud tráví hodně času jako zvíře, začnou se řídit víc instinkty než rozumem a žít mezi zvířaty svého druhu. Když se mění jen příležitostně, dokáží se lépe ovládat a žít v civilizaci. Nezřídka zaberou nějaký hrad, tvrz či podzemí, kterému pak vládnou.

**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 vrátí, probudí se ve své původní po-

době 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 jednorozce*, případně další jsou na tobě – může to být například druidský rituál nebo speciální alchymistický recept vyžadující vzácné suroviny.

❶ **Slabiny:** Schopnosti lykantropů jsou spjaté s měsícem a s ním je také spojena jedna z jejich slabin – za úplňku se chtě

nechť promění do své zvířecí podoby a ovládnou je jejich zvířecí pudy. Civilizovaní lykantropové se nezřídka před úplňkem dobrovolně nechávají spoutat nebo někam zavřít, aby nemohli napáchat škody, kterých by později litovali.

Lykantropové se také obzvláště obávají stříbra, protože zranění stříbrnou zbraní nejen že nemohou regenerovat, ale nemohou si ho ani vyléčit magicky (tedy pomocí léčivých kouzel, schopností nebo lektvarů) a musí počkat, až se uzdraví přirozenou cestou, což může trvat týdny nebo i měsíce.

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

**Lykantropové v těchto pravidlech:** *kancodlak, krysodlak, medvědodlak, tygrodlak, vlkodlak*



## Mamba černá

**Druh:** zvíře (jedovatý had)

**Prostředí:** savany, polopouště, kroviny 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 Zubů mamby je možno získat nepoužité dávky *jedu z mamby černé* (prodej 2 zl za dávku).

 Stopa po třímetrovém hadím těle

 Hadí pach

 Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** štíhlý, třímetrový šedý had

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vodě 1

**Velikosť:** 2 (3 kg)

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

**Fyzička 1, Finesa 4, Duše 0, ❤ 3**

 0

 **Uštknutí:** 4 + k6,  -3 + 3 dávky *jedu mamby černé*

**Příznaky:** nejprve brnění v okolí rány, později kovová chut' na jazyce, zplihlá oční víčka, nekontrolované slinění, husí kůže, zarudlé oči a bolest v podbřišku

**Latence:** 45 minut

 6 + k6 proti **Fyzičce**

-  4 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- nevolnost, zvracení a průjem na několik hodin
- potíže s dýcháním na několik desítek minut (nevýhoda)



## Mantikora

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

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

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

### Suroviny:

- Z ostnu na ocase mantikory je možno získat nepoužité dávky jedu (prodej 8 zl za dávku).
- Alchymista může ze srdce mantikory vydestilovat 13 kapek kouzelné esence.

Lví stopy

Lví pach smíšený s pachem netopýra a štíra

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

**Rychlosť:** na zemi 10 (ale rychle se unaví), ve vodě 1, ve vzduchu 6 (dlouhé skoky a plachtění)

**Velikosť:** 8 (250 kg)

**Smysly:** jako lev – slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

*Tělo*

**Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, ❤ 13**

*Ocas*

**Fyzička 1, Finesa 5, Duše 0, ❤ 4**

0

Zuby a drápy: 5 + k6, ⚡ 3

Osten na ocasu: 5 + k6, ⚡ 1 + 6 dávek jedu z mantikory

*Latence:* 10 minut

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

8 + k6 proti **Fyzičce**

- ⚡ 6 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- svalové záškuby na několik desítek minut (nevýhoda)
- křeče na několik desítek minut (nevýhoda)



## Medúza

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

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

**Boj:** Medúza je velice mrštná, umí se opřít o zadní část těla a rychle vyrazit dopředu či uhýbat jako kobra. Obvykle používá lidské zbraně, nejčastěji dlouhý luk a dýku nebo krátký meč a kulatý štít. Může ale také protivníka uštnknout jedovými zuby hadů na své hlavě.

### Příklady použití ve hře:

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

! *Medúza je extrémně nebezpečná, protože kdokoliv jí pohlédne do tváře, zkamení. Pokud se ji rozhodneš použít, dej do hry několik možností, jak se o tom hráči mohou předem dozvědět. Schopnost medúzy proměnovat v kámen je obecně známá, takže říct jim to může prakticky kdokoliv, komu se o medúze zmíní. Kolem jejího sídla navíc bývají nápadně realistické „sochy“ jejích předchozích obětí zachycené uprostřed pohybu. Můžeš také před zraky postav nechat zkamenět nějakou cizí postavu, tím navíc posílíš pocit, že jde opravdu o život. Ve skutečnosti ale tato schopnost pro hráče nebezpečná není, pouze je nutí, aby si s ní nějak poradili. Mohou například používat zrcátka, zavázat si oči a podobně. Můžeš také vymyslet nějakou možnost, jak zkamenění odčarovat. Může to vyžadovat výpravu za mocným čarodějem sídlícím ve věži daleko v divočině, shánění vzácné magické suroviny a podobně. Mysli ale na to, že když hráči zkamení postava, vyřadí ho to ze hry. Pokud tedy družina půjde hledat způsob, jak ji od-*

čarovat, nabídni mu například možnost hrát dočasně některou z cizích postav.

### Suroviny:

- Flakón čerstvé krve z medúzy okamžitě vylečí 5kz + 3 životů. Po několika hodinách se ale zkazí a za stejnou hodnotu zraňuje.
- Alchymista může z čerstvé krve vyextrahovat lektvar z krve medúzy (prodej 75 zl – léčí stejně jako čerstvá krev, ale nekazí se) nebo vydstilovat 17 kapek kouzelné esence.
- Useknutá hlava medúzy má stále svou schopnost proměnit v kámen každého, kdo na ni pohlédne.
- Z hadů na hlavě medúzy je možno získat nepoužité dávky jedu (prodej 6 zl za dávku).

- 👣 Stopa po osmimetrovém hadím těle
- 要闻 Hadí pach smíšený s lidským
- 👁️ Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vodě 2

**Velikosť:** 9 (500 kg)

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

**Zranění za sílu:** +0

**Fyzička 3, Finesa 7, Duše 4, ❤️ 16**

🛡️ 1 (silná šupinatá kůže), se štítem 2

🏹 **Dlouhý luk:** 7 + k6, ⚡ 2

*Dostřel:* dlouhý

🗡️ **Dýka:** 7 + k6, ⚡ 1

🗡️ **Krátký meč a štít:** 7 + k6, ⚡ 1

🗡️ **Hadi místo vlasů:** 7 + k6, ⚡ -2 + 12 dávek *jedu z medúzy*

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

**Latence:** 2 minuty

💀 7 + k6 proti **Fyžičce**

• ⚡ 5 **jedem**

•• slabost (nevýhoda)

••• kóma (bezvědomí)

**Vážné zranění:** slabost a mátožnost (nevýhoda)

💀 **Zkamenění:** Kdokoliv živý pohlédne medúze do tváře, zkamení. Její odraz v zrcadle je neškodný. Na použití této schopnosti se nehází, říd' se tím, co hráči popíší. Pokud se někdo na medúzu vrhne, aniž by odvrátil zrak, zavřel oči, díval se přes zrcadlo a podobně, jeho osud je zpečetěn.

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



## Medvěd baribal

**Druh:** zvíře (medvěd)

**Prostředí:** lesy, zalesněné kopce a hory

**Chování:** Baribalové mají velmi obratné pracky, dokáží například otevřít dveře zajištěné západkou. S oblibou šplhají na stromy a skály, kde vybírají vejce z

hnízd, případně si pochutnají na medu lesních včel.

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

👉 Stopy menšího medvěda s černou srstí

🔥 Medvědí pach

**Vzhled:** menší černý medvěd s kulatou hlavou

**Rychlosť:** na zemi 5, ve vodě 1

**Velikost:** 7 (125 kg)

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

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 10**

🛡️ 1 (silná kůže)

🗡️ Zuby nebo drápy: 3 + k6, 🌟 2



## Medvěd brtník

**Druh:** zvíře (medvěd)

**Prostředí:** kopce, hory, jehličnaté lesy

**Chování:** Brtník s oblibou šplhá na stromy, aby si pochutnal na medu lesních včel.

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

 Stopy menšího medvěda s hnědou srstí  
 Medvědí pach

**Vzhled:** menší hnědý medvěd s kulatou hlavou

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 1

**Velikosť:** 7 (125 kg)

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

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 10**

 1 (silná kůže)

 Zuby nebo drápy: 3 + k6,  2



## Medvěd grizzly

**Druh:** zvíře (medvěd)

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

**Chování:** Grizzlyové jsou samotáři, v době tření lososů se ale shromažďují u řek a potoků.

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

 Stopy velkého medvěda s šedohnědou srstí  
 Medvědí pach

**Vzhled:** velký šedohnědý medvěd s kulatou hlavou a tmavší srstí na nohách

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 1

**Velikosť:** 8 (250 kg)

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

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 13**

 1 (silná kůže)

 Zuby nebo drápy: 4 + k6,  3



## Medvěd kodiak

Druh: zvíře (medvěd)

Prostředí: husté, smrkové lesy, kopce, hory, tundra

Chování: Většina kodiaků na podzim uléhá k zimnímu spánku, někteří to ale nedělají a je tedy možné je potkat i uprostřed zimy.

👉 Stopy velkého medvěda s hnědooranžovou srstí

🔥 Medvědí pach

Vzhled: velký medvěd s kulatou hlavou a světle hnědooranžovou srstí

Rychlosť: na zemi 6, ve vodě 1

Velikost: 9 (500 kg)

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

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

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 16**

🛡️ 1 (silná kůže)

🗡️ Zuby nebo drápy: 4 + k6, 🌟 4



## Medvěd lední

**Druh: zvíře (medvěd)**

**Prostředí:** ledové kry, ledovce, mrazivé pobřeží

**Chování:** Lední medvědi vydrží bez zastávky běžet nebo plavat několik dní a nevadí jim krutá zima. Jsou to velmi nenápadní lovci, kořist o nich obvykle neví až do poslední chvíle před útokem.

**Boj:** Lední 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 tlama, aby si útočníky udržel od těla.

 Stopy velkého medvěda s bílou srstí  
 Medvědí pach

**Vzhled:** velký bílý medvěd s dlouhým krkem a protáhlou hlavou

**Rychlosť:** na zemi 5, ve vodě 2

**Velikosť:** 9 (500 kg)

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

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 16**

 1 (silná kůže)

 Zuby nebo drápy: 4 + k6,  4



## Medvědodlak

**Druh: lykantrop**

**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.

**Příklady použití ve hře:**

- Bohatý kudůk vězní medvědodlačina mláďata a nutí ji, aby pro něj bojovala v aréně.

- Medvědodlak chrání chrám prastarého boha před vykradači, protože to slíbil umírající kněžce.
- Medvědodlak si postavil bytelný srub vysoko v horách, daleko od civilizace.

⚠ *Pokud se rozhodneš použít medvědodlaka, zamysli se také nad tím, jak půjde vylečit lykantropie.*

**Suroviny:** Z krve medvědodlaka může alchymista vydestilovat 13 kapek kouzelné

esence nebo vyrobit *lektvar proměny do medvěda* (prodej 40 zl).

**Proměna v medvěda:** Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné obléčení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.

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

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

**Regenerace:** Medvědodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená stříbrnou zbraní, **ohněm**, **bleskem**, **mrazem** nebo **žíravinou**.

**+ Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si medvědodlak léčí stejně jako člověk, účinkuje na ně tedy *hojivá mast*, *léčivý lektvar*, hraničářův *hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy stříbrnou zbraní – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

## Lidská podoba

**Boj:** I 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.

👣 Lidské stopy

🔥 Lidský pach

**Vzhled:** obrovský, chlupatý člověk

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikost:** 7 (125 kg)

**Smysly:** jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

**Zranění za sílu:** +1

**Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, ❤️ 10**

🛡 0

Imunita proti **jedům**.

⚔ Dvojruční meč: 5 + k6, ⚡ 4

## Medvědí podoba

**Boj:** Ve své medvědí podobě má medvěd dodlak 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 předníma tlapama, aby si udržel útočníky od těla.

**Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, ❤️ 20**

👣 Stopy obrovského medvěda  
要闻 Medvědí pach

**Vzhled:** obrovský medvěd

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 1

**Velikosť:** 10 (1 tuna)

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

🛡️ 1 (silná kůže)

Imunita proti **jedům**.

🗡️ **Zuby nebo drápy:** 5 + k6, 🌟 4



## Mezek

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

**Druh:** jízdní a nákladní zvíře

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

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

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

 Otisky kopyt mezka

 Pach mezka

**Vzhled:** zvíře podobné malému koni

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 1

**Velikosť:** 8 (250 kg)

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

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 13**

 0

 Zubý: 3 + k6, ☀ 1

 Kopyta: 3 + k6, ☀ 2



## Moucha zlodějka

**Prostředí:** města, podzemní labyrinty

**Chování:** Mouchy zlodějky své přízvisko nezískaly náhodou – obvykle se totiž živí zlodějinou a jsou v tom velmi dobré. Díky schopnosti létat a udržet se i na hladké, kolmě stěně také patří mezi nejlepší špehy.

**Boj:** Moucha zlodějka se obvykle snaží boji vyhnout. Když se jí to nepodaří, bojuje obvykle dýkou. Kvůli své velikosti a stavbě těla nemůže používat střelné zbraně.

**Příklad použití ve hře:** Moucha zlodějka špehuje pro vládce města.

**Suroviny:** Z vnitřností mouchy zlodějky může alchymista vydestilovat 3 kapky kouzelné esence.

↳ **Stopy obří mouchy**

↳ **Muší pach**

↳ **Při letu bzučí jako velká moucha**

**Vzhled:** obří moučka s lidskou hlavou, rukama a horní částí trupu

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vzduchu 4

**Velikosť:** 5 (30 kg)

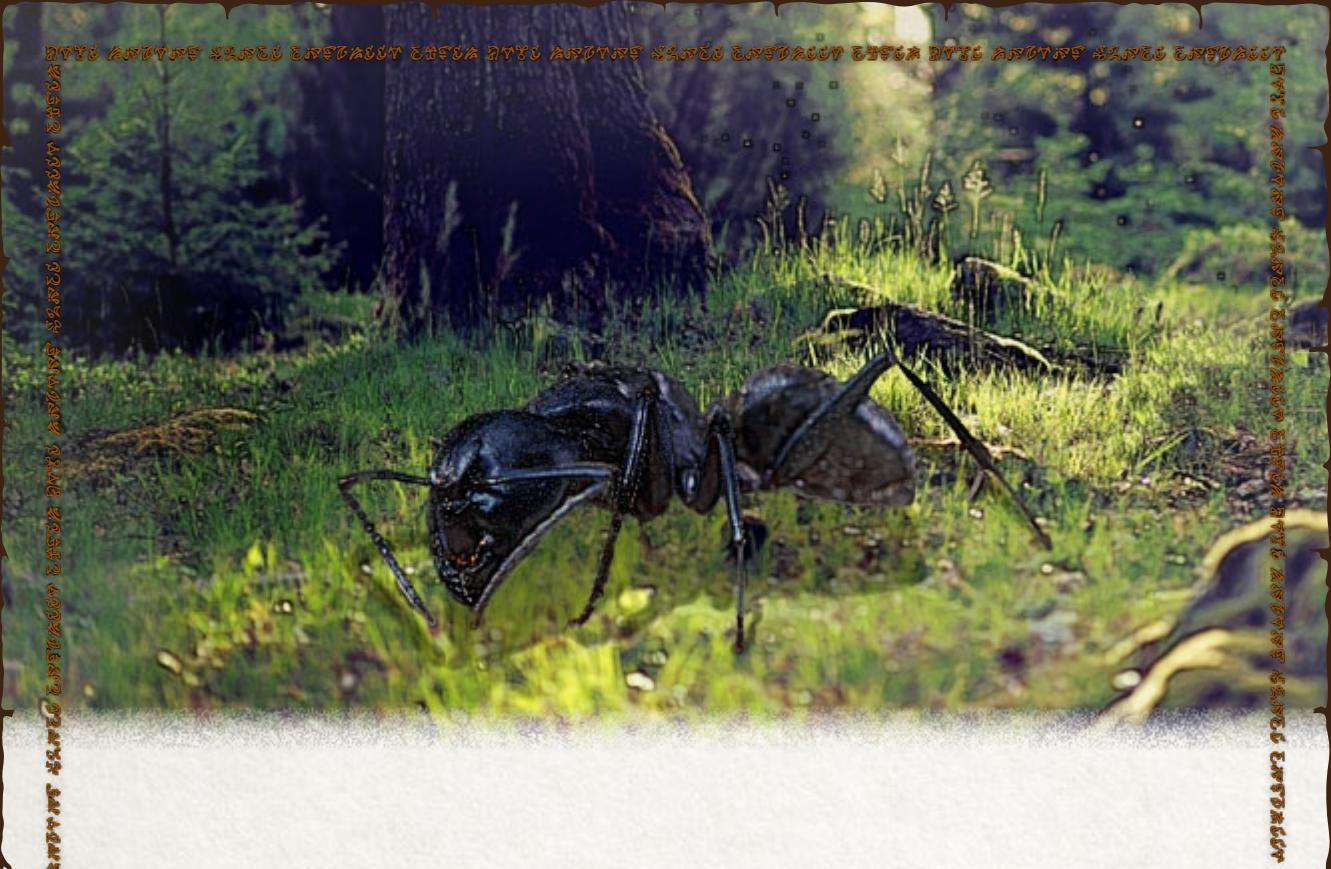
**Smysly:** jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

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

**Fyzička 1, Finesa 4, Duše 2, ❤ 6**

↗ **Dvě dýky:** 4 + k6, ⚡ 2

**Dovednosti:** odezírání ze rtů, otevírání zámků



## Mravenec obří

Druh: hmyz

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 krátkou vzdálenost, pokud s ní tedy postavy chtějí jednat, musí se probít až k ní, nebo si s ní domluvit audienci. Chce postupně rozšiřovat své mraveniště, ale není bezohledná, v krajní nouzi je ochotna ho dokonce celé přestěhovat jinam.

Mravenci obvykle bojují v početných hejnech. Snaží se zakousnout se do postav a odtáhnout je do různých směrů, aby mohli každou z nich zvlášť obklo-

pit. Jsou neuvěřitelně silní, dokáží odvléct i postavy, které se něčeho pevně drží. Díky telepatickému spojení s královou jsou také vždy perfektně koordinovaní, ve spletitých podzemních tunelech snadno dokáží útočníky obklíčit a zaútočit z několika směrů současně. Po její smrti budou naopak zcela zmatení a bezradní.

## 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 kručími nepřáteli hluboko v podzemí.
- Mravenci se prohrabali do prastaráho podzemí.

## Dělnice

**Boj:** Dělnice mají mnohem větší sílu, než by odpovídalo jejich velikosti. Vždy brání královnu i za cenu vlastního života.

Otisky nohou zhruba metrového hmyzu

Mravenčí pach

**Vzhled:** metr dlouhý mravenec

**Rychlosť:** na zemi 3

**Velikost:** 5 (30 kg)

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

**Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ❤ 6**

1

**Kusadla:** 3 + k6, ⚡ 2

## Sameček

**Boj:** Samečci obřích mravenců mají mnohem větší sílu, než by odpovídalo jejich velikosti. Na rozdíl od dělnic mohou letat. Ve vzduchu ale nejsou příliš obratní, takže bojují raději na zemi.

 Otisky nohou víc než metrového hmyzu  
 Mravenčí pach

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

**Rychlosť:** na zemi 3, ve vzduchu 4

**Velikosť:** 6 (60 kg)

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

**Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ❤ 8**

 1

 Kusadla: 3 + k6, ⚡ 3

## Královna

**Boj:** Královna obřích mravenců má mnohem větší sílu, než by odpovídalo její ve-

likosti. Bojuje ale, jen když je přímo napadena.

 Otisky nohou zhruba dvoumetrového hmyzu  
 Mravenčí pach

**Vzhled:** dvoumetrový mravenec

**Rychlosť:** na zemi 3, ve vzduchu 4

**Velikosť:** 9 (500 kg)

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

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše 6, ❤ 16**

 1

 Kusadla: 4 + k6, ⚡ 5

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



## Mula

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

**Druh:** jízdní a nákladní zvíře

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

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

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

 Otisky kopyt muly

 Pach muly

**Vzhled:** zvíře podobné koni

**Rychlosť:** na zemi 7, ve vodě 1

**Velikosť:** 9 (500 kg)

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

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 16**

 0

 Zubý: 3 + k6, ☀ 2

 Kopyta: 3 + k6, ☀ 3



## Mumie

### Druh: vyšší nemrtvý

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

### Prostředí: hrobky, pyramidy, chrámy

**Chování:** Mumie nemůže vystát zloděje a vykradače hrobek. Pokud postavy ukradnou cokoliv z jejího pokladu, nedá jim pokoj, dokud to nezíská zpět. Ze svého života si pamatuje všechno včetně toho,

jak se z ní stal nemrtvý. Zůstávají jí také všechny schopnosti a dovednosti.

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

### Příklady použití ve hře:

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

- 👣 Stopy humanoidního tvora zabaleného do starých obvazů
- 🔥 Slabý zápar balzamovacích olejů
- 👁️ Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** mumie

**Rychlosť:** na zemi 3

**Velikosť:** 6 (60 kg)

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

**Zranění za sílu:** +1

**Fyzička 6, Finesa 4, Duše 5, ❤ 12**

🛡️ 0

🗡️ **Pařaty:** 6 + k6, 💥 1

🗡️ **Dvojruční chopeš:** 6 + k6, 💥 4

Chopeš je meč se srpovitou čepelí.

**Imunita** proti strachu a bolesti.

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

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

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

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

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



## Nemrtví

Nemrtví jsou původně živí tvorové, jejichž duše je uvězněna ve fyzickém světě. Vzhledem k tomu, že jsou oživeni magií a nemají funkční vnitřní orgány, jsou odolnější než stejně velký živý tvor.

**Smysly:** Nemrtví nemají funkční oči, uši ani jiné smyslové orgány, své okolí vnímají výhradně magicky. Vidí černobíle, zato ale i v naprosté tmě. Výjimkou je přízrak, který žije ve svém vlastním světě a tvory z fyzického světa vnímá

jako přízračné postavy, stejně jako oni jeho. Magické smysly jsou stále vázané na příslušnou část těla, takže například někdo zombie usekné hlavu, připraví ji tím o zrak, sluch i čich a zbytek jí jen hmat.

**+** **Léčení:** Na nemrtvé neúčinkují léčivá kouzla, schopnosti ani lektvary a zranění se jim sama nehojí. Každý má jiné možnosti léčení – zombie se například léčí

požíráním čerstvého masa či vnitřností, kostlivec se nemůže léčit vůbec.

**Imunita:** Všichni nemrtví jsou imunní proti strachu a necítí bolest.

**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 desítek dělníků, kteří jsou spolu s ní pohřbeni za živa.

Nižší nemrtví mohou vzniknout samovolně poblíž nějaké násilné události, třeba vraždy nebo krvavé bitvy. Často to bývá spojeno s kletbou, ať už místa nebo osoby. Pokud je zrušena, všichni nemrtví vzniklí jejím působením se rozplynou nebo rozpadnou v prach. Někteří vyšší nemrtví, například upír nebo fext, dokáží stvořit dalšího svého druhu. Všechny nemrtvé je také možno oživit naležitým nekromantickým rituálem vyžadujícím krvavé oběti.

Pokud tví 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 těchto pravidlech:** *ghūl, kostlivec, zombie*

**Vyšší nemrtví v těchto pravidlech:** *fext, mumie, přízrak, spektra, upír*



## Netopýr

Druh: zvíře

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.

Slabiny: Obyčejný i obří netopýři se bojí ohně, postava s pochodní si je dokáže udržet od těla.

### Netopýr obyčejný

Boj: Samotný netopýr postavy nemá jak zranit. Může je ale rozptylovat třepotem křídel, vlézt jim pod halenu a podobně.

- ↳ Stopy netopýra
- ↑ Netopýří pach
- 🔊 Kroll slyší ultrazvukové signály

**Vzhled:** netopýr

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vzduchu 8

**Velikosť:** 0 (pod 1 kg)

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

**Fyzička 0, Finesa 3, Duše 0, ❤ 1**

🛡 0

🗡 **Zuby:** 0 + k6, 💥 -4

## Netopýr obří

**Boj:** Obří netopýr útočí ze vzduchu svými ostrými zuby.

- ↳ Stopy netopýra velkého jako hobit
- ↑ Netopýří pach
- 🔊 Kroll slyší ultrazvukové signály

**Vzhled:** netopýr velký jako hobit

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vzduchu 8

**Velikosť:** 5 (30 kg)

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

**Fyzička 2, Finesa 3, Duše 0, ❤ 6**

🛡 0

🗡 **Zuby:** 2 + k6, 💥 -1



## Netvor bahenní

**Prostředí:** močály, řeky, bažiny, jezera

**Chování:** Bahenní netvor není inteligenční, chová se jako zvíře. Je to mistr ve skrývání a vydrží až hodinu bez nadehnutí. Obvykle číhá v mlze, kterou sám průběžně vytváří a díky infravidení a skvělému čichu se v ní perfektně orientuje, ponořený ve vodě nebo bahně podobně jako krokodýl.

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

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

↳ Stopy rozložitého dvoumetrového dvojnožce se silnými drápy na nohách

↙ Pach bažinného netvora

👁 Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** zabahněný dva metry vysoký rozložitý dvounohý tvor s tvrdou, zrohovatělou kůží, silnými drápy a tlamou plnou ostrých zubů

**Rychlosť:** na zemi 3, ve vodě nebo bahně 2

**Velikost:** 8 (250 kg)

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

**Suroviny:** Z podkožní žlázy bahenního netvora (prodej 5 zl) může alchymista vyrobit flakón *koncentrované mlhy* (prodej 10 zl) nebo vydestilovat 11 kapek kouzelné esence.

**Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, ❤ 13**

🛡 2 (tvrdá, zrohovatělá kůže)

🗡 Zuby a drápy: 5 + k6, ⚡ 3

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

**Mlha:** Z kůže bahenního netvora vychází chuchvalce husté mlhy. Když se delší dobu zdržuje na jednom místě, mlha postupně pokryje okolí.

V mlze je vidět jen na kontaktní vzdálenost, *infravidění* ale neomezuje.



## Neviděný

Neviděný je obzvláště nebezpečná nestvůra, která začíná slabá, ale postupně sílí, až je nakonec schopná vyhladit celá města. Provedením temného magického rituálu vyžadujícího 33 lapeňích duší vznikne zárodek neviděného – spící hrůza. Ten následně klidně i celé věky čeká, až se k němu přiblíží dostačně slabý inteligentní tvor. Když ho zabije, vysaje jeho duševní sílu, probudí se na další stupeň a stane se z něj plíživá

hrůza. Ta už se sama vydává na lov. Dokud má koho zabíjet, cyklus probouzení pokračuje. Na každý další stupeň musí pozrít větší množství duší – z prvního na druhý mu stačí jedna, na třetí potřebuje čtyři, na čtvrtý dvanáct a dále potřebný počet roste ještě strměji. Když nemá koho zabíjet, začne zase usínat. Každý den hladovění klesne na nižší stupeň, až se zase postupně scvrkne až na spící hrůzu.

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

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

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

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

jednom, pak po stále větších skupinách.

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

**Suroviny:** Alchymista může z krve neviděného (prodej 125 zl) vyrobit *lektvar neviditelnosti* (prodej 250 zl).

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

双脚 4 眼睛 4 耳朵 4  
Stopy čtyřnohého tvora se silnými drápy (velikost závisí na stupni probuzení)

火 1 Pach velkého predátora

眼睛 1 Není vidět zrakem ani *infraviděním*

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

**Rychlosť:** 6

**Velikosť:** podle stupně probuzení

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

#### Spící hrůza

**Fyzička 4, Finesa 3, Duše 3, ❤ 6**

剪刀 4 + k6, 爆炸 0

盾牌 0

Velikost 5 (30 kg)

Na další stupeň: 1 duše

#### Plíživá hrůza

**Fyzička 4, Finesa 4, Duše 3, ❤ 8**

剪刀 4 + k6, 爆炸 1

盾牌 0

Velikost 6 (60 kg)

Na další stupeň: 4 duše

#### Pomalá hrůza

**Fyzička 4, Finesa 4, Duše 4, ❤ 10**

剪刀 4 + k6, 爆炸 2

盾牌 1

Velikost 7 (125 kg)

Na další stupeň: 12 duší

#### Tichá hrůza

**Fyzička 5, Finesa 4, Duše 4, ❤ 13**

剪刀 5 + k6, 爆炸 2

盾牌 1

Velikost 8 (250 kg)

Na další stupeň: malá vesnice

#### Chtivá hrůza

**Fyzička 5, Finesa 5, Duše 4, ❤ 16**

剪刀 5 + k6, 爆炸 3

盾牌 1

Velikost 9 (500 kg)

Na další stupeň: velká vesnice

#### Lačná hrůza

**Fyzička 5, Finesa 5, Duše 5, ❤ 20**

剪刀 5 + k6, 爆炸 4

盾牌 2

Velikost 10 (1 tuna)

Na další stupeň: malé město nebo městská čtvrt'

#### Čirá hrůza

**Fyzička 6, Finesa 5, Duše 5, ❤ 25**

剪刀 6 + k6, 爆炸 4

盾牌 2

Velikost 11 (2 tuny)

Na další stupeň: střední město

#### Krvavá hrůza

**Fyzička 6, Finesa 6, Duše 5, ❤ 32**

剪刀 6 + k6, 爆炸 5

盾牌 2

Velikost 12 (4 tuny)

Na další stupeň: velké město

#### Vražedná hrůza

**Fyzička 6, Finesa 6, Duše 6, ❤ 40**

剪刀 6 + k6, 爆炸 6

盾牌 3

Velikost 13 (8 tun)



## Nezmar

**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.

**Boj:** Nezmar je pomalý, není před ním problém utéct. Když se od něj budou postavy držet daleko, zatáhne hlavy do kruhy a počká, až se zase přiblíží.

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

**Suroviny:** Alchymista může z *nezmarovy krve* (prodej 30 zl) vydestilovat 33 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar regenerace* (prodej 60 zl).

↳ Stopy skoro dvoumetrové želvy  
smok Želví pach

**Vzhled:** téměř dvoumetrová želva se třemi hlavami

**Rychlosť:** na zemi 1

**Velikosť:** 9 (500 kg)

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

*Tělo*

**Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, ❤ 16**

*Hlavy*

**Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, ❤ 6**

🛡️ tělo 3 (želví krunýř), hlavy 0

🦅 Zobák: 4 + k6, 🌟 5

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



## Nosorožec

**Druh: zvíře (tlustokožec)**

**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.

 Stopy nosorožce

 Pach nosorožce

**Vzhled:** nosorožec

**Rychlosť:** na zemi 7, ve vodě 1

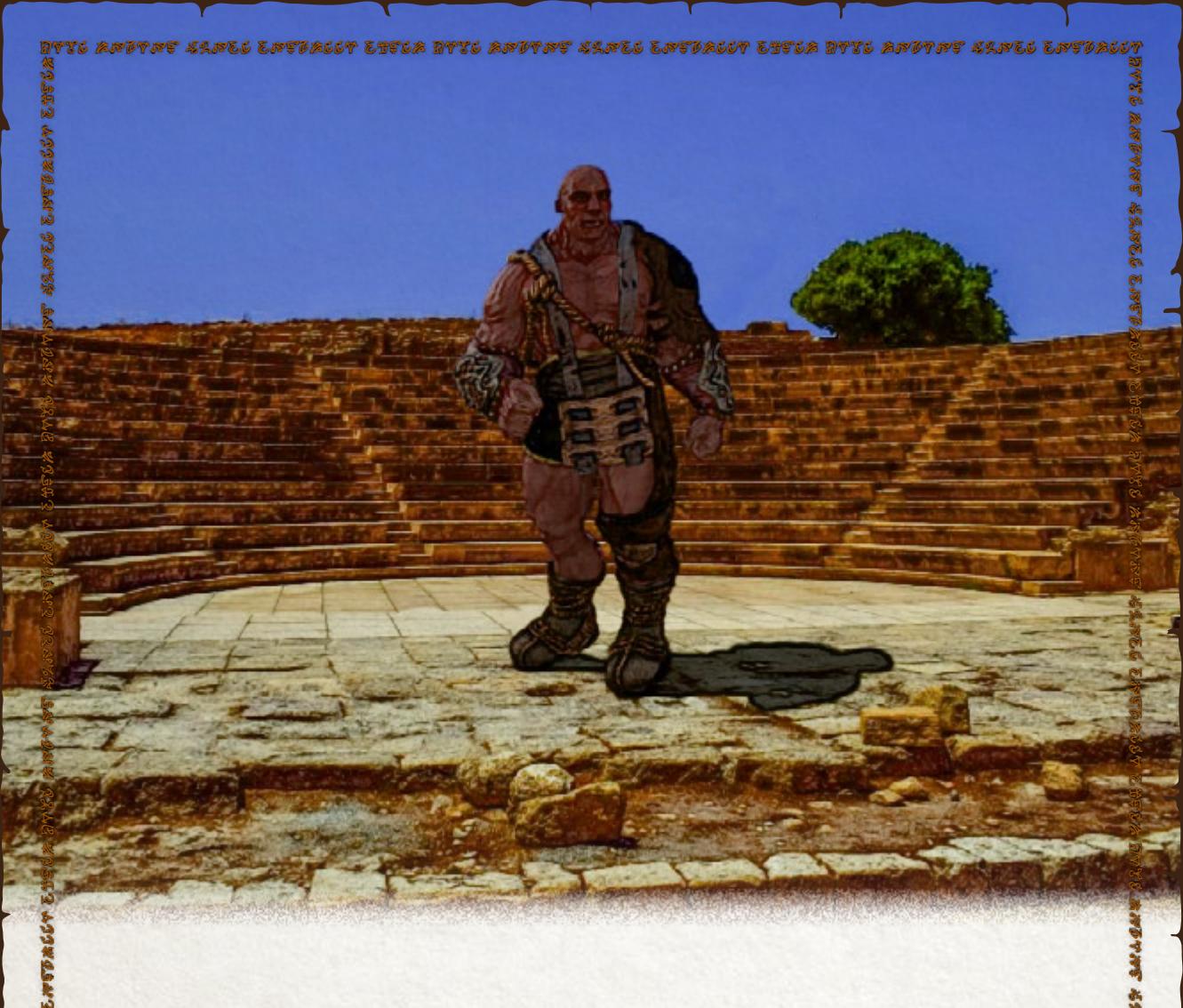
**Velikosť:** 11 (2 tuny)

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

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 25**

 2 (silná kůže)

 Roh: 4 + k6, ⚡ 5



## Obr

**Prostředí:** hory, lesy, pláně, velké řeky

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

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

**Použití ve hře:**

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

**Suroviny:** Alchymista může ze srdce obra (prodej 15 zl) vydestilovat 23 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar obří síly* (prodej 75 zl).

- Stopy šestimetrového obra**  
 **Silný zápach dlouho nemytého člověka**
- Vzhled:** šestimetrový obr  
**Rychlosť:** na zemi 4  
**Velikosť:** 12 (4 tuny)  
**Smysly:** jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich
- Fyzička 6, Finesa 3, Duše 2, ❤ 32**

- 2 (silná kůže)**  
 **Pěsti: 6 + k6, ⚡ 4**  
 **Kmen stromu: 6 + k6, ⚡ 6**  
 **Balvan: 6 + k6, ⚡ 4**  
**Dostřel:** střední
- Děsivý řev:** Slabší povahy prchnou nebo se schoulí, silnější budou mít při boji s obrem nevýhodu.



## Ogloj-chorchoj

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

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

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

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

**Suroviny:** Z chapadel Ogloje-chorchoje může alchymista vydestilovat 12 kapek kouzelné esence.

↳ Stopa dvanáctimetrového červa

🔥 Nepříjemný, dráždivý zápach

👁️ Není vidět *infraviděním*

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

**Rychlosť:** na zemi 2

**Velikosť:** 10 (1 tuna)

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

**Fyzička 6, Finesa 3, Duše 4, ❤️ 20**

🛡️ 0

🗡️ **Kusadla:** 6 + k6, 💥 5

**Kořist:** V doupěti Ogloje-chorchoje se dají najít věci, které měly u sebe jeho předchozí oběti.

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

- zpomalení (nevýhoda a neschopnost běhu)
- ztížení pohybu (nevýhoda nebo paralýza jedné končetiny)
- úplná paralýza

*Dosah:* střední

*Rozsah:* 1–3 tvorové

*Trvání účinku:* několik minut

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



## Orangutan

**Druh: zvíře (lidoop)**

**Prostředí:** džungle, tropické lužní lesy, za-lesněné bažiny

**Chování:** Samci žijí osamoceně, samice se svými mláďaty. Občas se ale shlukují na stromech ověšených ovocem. Dopo-

ledne se krmí, přes poledne odpočívají, odpoledne se přesouvají na nové stano- viště a večer si na stromě staví hnízdo na noc. Jen výjimečně slézají ze stromů. Samci lákají samice dlouhým voláním, v případě rozrušení vydávají zvuk připo- mínající polibek.

### Orangutan obyčejný

**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 polví na zem a následně mu zláme kosti nebo mu prokousne hrdlo.

 Stopy orangutana (při chůzi se opírá o klouby prstů na rukou)  
 Pach orangutana

Vzhled: orangutan

Rychlosť: na zemi 4, na stomech 2

Velikosť: 6 (60 kg)

Smysly: jako člověk

Zranění za sílu: +1

Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ❤ 8

 0

 Zápas, zuby: 3 + k6, ⚡ 2

## Orangutan obří

**Boj:** Obří orangutan má silné a ostré zuby a mnohem větší sílu, než by odpovídalo jeho velikosti, dokáže odhodit člověka jako hadrovou panenku. Má navíc nízko

těžiště, což z něj dělá skvělého zápasníka. Protivníka obvykle poválí na zem a následně mu zlámě kosti nebo mu prokousne hrdlo.

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

Vzhled: orangutan velký jako zlobr

Rychlosť: na zemi 4, na stomech 2

Velikosť: 9 (60 kg)

Smysly: jako člověk

Zranění za sílu: +2

Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ❤ 16

 0

 Zápas, zuby: 4 + k6, ⚡ 4



## Ork

**Prostředí:** pouště, polopouště, pláně, tundry, řídké lesy, vrchoviny

**Chování:** Orkové jsou kočovníci, žijí v kmenech o několika desítkách jedinců. Putují buď se stády divoké zvěře, nebo mají vlastní a podle potřeby se s nimi přesouvají na nové pastviny. Nocují obvykle ve velkých stanech nebo v jednoduchých, dočasných příbytcích. Jsou in-

teligentní, mají vlastní jazyky, tradice a obřady a znají základy řemesel.

Kmen obvykle vede náčelník. Každý bojovník ho může vyzvat na zápas a když ho porazí, zaujme jeho místo. Zvláštní postavení mají šamani, kteří stráží tradice a dohlížejí na jejich dodržování.

Orkové často chovají obří varany a jezdí na nich na lov i do boje.

**Léčení:** Orkové se léčí jako lidé. Obvykle u sebe mají *hojivou mast*, díky které si po spánku vyléčí 2 životy. Mohou také od šamana dostat *orkský dryják*.

**Jazyky:** Všechny orské jazyky jsou si příbuzné, je možné se je naučit jako jednu dovednost.

**Použití ve hře:** Orkové jsou spolu s gobliny nejběžnější protivníci, se kterými se postavy mohou potkat. Pro civilizované rasy jsou to nepřátelé, se kterými je neustále válečný stav – loupežné nájezdy

orků nebo goblinů jsou běžné a skoro každý při nich přišel o někoho blízkého. Když se tedy postavy budou chvástat, kolik pobily orků, nikoho to nepohorší a naopak budou za hrdiny. I přes trvalé otevřené nepřátelství je ale s nimi možné vyjednávat a obchodovat.

**Ženská jména:** Braga, Bresara, Draga, Fruga, Furana, Hagra, Chaga, Mugra, Tekla, Varva

**Mužská jména:** Argug, Dhorgar, Frug, Gharg, Gorg, Grurg, Hugrug, Hurg, Thrt, Vorg

## Obyčejný ork

**Chování:** Obyčejní orkové neprošli náročnými zkouškami síly a odvahy pro bojovníky a cítí se proto podřadní a méněcenní. Zastávají různé práce a řemesla jako výrobu oděvů, zpracování úlovku, přípravu pokrmů, péči o zvířata a podobně.

Stopy humanoida velkého jako kroll  
 Orkský pach

**Vzhled:** prostě oděný bezvlasý svalnatý humanoid velký jako kroll se šedo-zelenou pletí, vyčnívajícími špičáky a krátkými drápy

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikost:** 7 (125 kg)

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

**Zranění za sílu:** +0

**Boj:** Od obyčejných orků se očekává, že budou slabí a zbabělí a přesně tak se obvykle v boji chovají.

**Kořist:**

- vak se sušeným masem
- měch na vodu
- nůž

**Fyzička 3, Finesa 2, Duše 1, ❤ 10**

0

Zuby a drápy nebo nůž: 3 + k6, ⚡ 0

**Dovednosti:** plavání a potápění

## Orkský bojovník

**Chování:** Orkští bojovníci se považují za elitu a podle toho se chovají. Jsou arrogančtí, chvástaví, rádi ukazují svou sílu a odvahu.

**Boj:** Orkští bojovníci si nejvíce cení osobní odvahy a úspěchů v boji, obvykle proto bojuje každý za sebe a snaží se pobít co nejvíce nepřátele. V boji zblízka používají nejčastěji jednoruční či dvojruční kyje, palice, sekery a sekeromlaty, na dálku vrhají oštěpy nebo speciální palice. U pasu mívají záložní tesák a mohou také použít své ostré zuby a drápy.

↳ Stopy humanoida velkého jako kroll  
↳ Orkský pach

**Vzhled:** bezvlasý svalnatý humanoid v těžké zbroji velký jako kroll se šedo-zelenou pletí, vyčnívajícími špičáky a krátkými drápy (na bojové výpravě mívá válečné malování)

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikost:** 7 (125 kg)

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

**Zranění za sílu:** +0

### Kořist:

- hojivá mast (prodej 1 st, po vydáném spánku vylečí 2 životy)
- vak se sušeným masem
- měch na vodu
- 1–3 z následujících věcí: talisman, velká čtvercová stříbrná mince (prodej 5 st), hrací kostky vyrobené z kostí, medvědí houně (prodej 6 st), jantarový náramek (prodej 2 zl), krabička s bojovou drogou (prodej 1 st, na několik minut poskytne omamný pocit síly a neporazitelnosti, časté používání je návykové)

**Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, ❤ 10**

🛡️ 2 (těžká zbroj), se štítem 3

🗡️ Zuby a drápy: 4 + k6, ⚡ 0

🗡️ Tesák: 4 + k6, ⚡ 1

🗡️ Těžká zbraň a štít: 4 + k6, ⚡ 2

🗡️ Dvojruční těžká zbraň: 4 + k6, ⚡ 3

🗡️ Vrhací palice: 4 + k6, ⚡ 2

Dostrel: krátký

🗡️ Oštěp: 4 + k6, ⚡ 1

Dostrel: střední

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

## Orkský šaman

**Chování:** Orkští šamani jsou tajemní a uzavření, neúčastní se zábavy s ostatními. Mluví obvykle v hádankách, když

ale přijde na výklad zvyklostí kmene, jsou velmi struční a rozhodní.

**Boj:** Orkští šamani nenosí zbraně, boj nechávají na bojovnících. Pokud je na to čas, připraví je na něj bojovým tancem, po boji jim pak ošetřují zranění a léčí je hojivým rituálem.

### Kořist:

- *hojivá mast* (prodej 1 st, po vydatném spánku vylečí 2 životy)
- vak se sušeným masem
- měch na vodu
- *orkský dryják* (pokud ho nevypil, prodej 1 zl)

👉 Stopy humanoida velkého jako kroll  
👈 Orkský pach

**Vzhled:** bezvlasý svalnatý humanoid ověšený talismany se šedozelehou pletí, vyčnívajícími špičáky a krátkými drápy velký jako kroll (na bojové výpravě mívá válečné malování)

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikost:** 7 (125 kg)

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

**Zranění za sílu:** +0

**Fyzička 3, Finesa 2, Duše 4, ❤ 10**

🛡 0

⚔ Zuby a drápy nebo nůž: 3 + k6, ⚡ 0

**Bojový tanec:** Všechny orky, kteří se v průběhu tohoto několikaminutového společného rituálu pořežou za 1 život, na několik desítek minut posednou duchové dávných bojovníků. Posednutým vzroste síla o 3 (+1 zranění v boji zblízka a vrhacími zbraněmi), rychlosť na zemi o 1 a nebude na ně působit strach, nebudou ale moci ustoupit ani z beznadějněho boje.

**Hojivý rituál:** Všem účastníkům tohoto několikaminutového rituálu se vylečí 3kz + 2 životů. Další *hojivý rituál* účinkuje na stejný cíl až poté, co se doléčí do plných životů.

**Orkský dryják:** Orkští šamani umí vařit orkský dryják. Jsou na to potřeba vzácné suroviny, takže většinou ho u sebe mají jen šamani, náčelník a případně nejsilnější z bojovníků.

Orkský dryják okamžitě vylečí 4kz + 1 životů. Je ale tak odporný, že je určitá šance, že ho žaludek okamžitě zvrátí a místo léčení dotyčného na jedno kolo vyřadí (nemůže nic dělat a má nevhodu na obranu). Neúspěšný pokus je možno hned opakovat, šance na zvrácení ale za každý další pokus vzroste o 1 ze 6 a na původní se vrátí, až žaludek dostane možnost si na několik hodin odpočinout. Účinkuje i po vypití léčivého lektvaru.

*Šance na zvrácení:*

ork, goblin, zlobor, barbar, kroll	1 ze 6
elf, poletucha	3 ze 6
ostatní	2 ze 6

**Dovednosti:** léčitelství, plavání a potápění

## Orkský náčelník

**Chování:** Orkský náčelník je největší a nejsilnější z bojovníků a je připravený své dominantní postavení kdykoliv prokázat.

**Boj:** Orkský náčelník vede osobním příkladem, vždy je v čele útoku. Bojuje nejčastěji uloupenou těžkou zbraní, například dvojručním mečem, dvoubřitou sekerou a podobně.

**Kořist:**

- *hojivá mast* (prodej 1 st, po vydatném spánku vylečí 2 životy)
- vak se sušeným masem

↳ Stopy humanoida velkého jako kroll  
↳ Orkský pach

**Vzhled:** bezvlasý svalnatý humanoid v těžké zbroji velký jako kroll se šedoželenou pletí, vyčnívajícími špičáky, krátkými drápy a náhrdelníkem z drápů velké šelmy (na bojové výpravě mívá válečné malování)

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikost:** 7 (125 kg)

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

**Zranění za sílu:** +1

- měch na vodu
- náhrdelník z drápů velké šelmy (prodej 1 zl)
- *orkský dryják* (pokud ho nevypil, prodej 1 zl)
- 1–3 z následujících věcí: talisman, velká čtvercová stříbrná mince (prodej 5 st), hrací kostky vyrobené z kostí, medvědí houně (prodej 6 st), jantarový náramek (prodej 2 zl), krabička s bojovou drogou (prodej 1 st, na několik minut poskytne omamný pocit síly a neporazitelnosti, časté používání je návykové)

**Fyzička 5, Finesa 4, Duše 3, ❤ 10**

🛡 2 (těžká zbroj)

🗡 Zuby a drápy: 5 + k6, ⚡ 1

🗡 Tesák: 5 + k6, ⚡ 2

🗡 Dvojruční těžká zbraň: 5 + k6, ⚡ 4

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



## Orel

**Druh:** zvíře (dravý pták)

**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.

### *Orel obyčejný*

**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.

 Stopy středně velkého dravého ptáka  
 Pach orla

**Vzhled:** orel (rozpětí křídel zhruba dva metry)

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vzduchu 15, ve vodě 1

**Velikosť:** 3 (7 kg)

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

**Fyzička 2, Finesa 3, Duše 0, ❤ 4**

 0

 **Zobák nebo spáry:** 2 + k6,  0

## Orel obří

Obří orel je inteligentní a dokonce umí mluvit. Unese jednu postavu, ale není ho možné ochočit – nosit bude jen toho, koho sám bude chtít.

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

 Stopy dravého ptáka velkého jako medvěd  
 Pach orla

**Vzhled:** obrovský orel s osmimetrovým rozpětím křídel

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vzduchu 15, ve vodě 1

**Velikosť:** 9 (500 kg)

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

**Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ❤ 16**

 1 (tuhé opeření)

 **Zobák nebo spáry:** 4 + k6,  4



## Osel

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

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

**Druh:** jízdní a nákladní zvíře

**Prostředí:** stepi, pláně, savany, polopouště, kamenité pouště

**Chování:** Divoce žijící osli jsou aktivní hlavně za úsvitu nebo za soumraku, horou 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.

 Otisky oslích kopyt

 Pach osla

**Vzhled:** osel

**Rychlosť:** 8 (ale nerad běhá tryskem)

**Velikosť:** 8 (250 kg)

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

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 13**

 0

 **Zuby:** 3 + k6,  1

 **Kopyta:** 3 + k6,  2



## Panna mořská

**Druh:** mořský tvor

**Prostředí:** moře

**Chování:** Mořské panny mohou dýchat na vzduchu i pod vodou. Jsou inteligentní a každá má jinou povahu. Stejně jako lidé také mohou mít různou kulturu a žít v podmořských městech či vesnicích nebo volně kočovat podél pobřeží. Mezi sebou obvykle komunikují telepaticky. Mohou sice mluvit, a to i pod vodou, jeli-kož to ale moc často nedělají, mívají pro-blém s výslovností. Dá se s nimi obcho-

dovat – mají rády šperky a jsou ochotny za ně vyměnit perly nebo různá tajem-ství o tom, co se skrývá v mořských hlu-binách. Rády se nechávají tahat obřími mořskými koníky.

**Boj:** Mořské panny bojují nejčastěji dýkou, harpunou nebo jinou bodnou zbraní, protože sečné a drtivé zbraně jsou pod vodou nepraktické. Ze stej-ného důvodu nepoužívají střelné ani vr-hací zbraně.

### Příklady použití ve hře:

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

**Kořist:** Mořské panny u sebe mohou mít například:

- Perlový náhrdelník (prodej 10 zl)

 **Stopy** tvora s lidským tělem a rybím ocasem

 **Lidský pach** smíšený s rybím

**Vzhled:** dívka s rybím ocasem místo nohou

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vodě 4

**Velikosť:** 6 (60 kg)

**Smysly:** jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

**Zranění za sílu:** +0

**Fyzička 2, Finesa 4, Duše 3, ❤ 8**

 **Dýka:** 4 + k6, ⚡ 1

 **Harpuna:** 4 + k6, ⚡ 1, 🤲 1, 🤵 2, při vrhu 1

*Dostřel:* krátký

- Perlový náramek (prodej 8 zl)
- Prsten s černou perlou (prodej 6 zl)
- Dýku s perleťovou rukojetí (prodej 2 zl)
- Bílou nebo růžovou perlu (prodej 1 zl za kus)
- Černou perlu (prodej 5 zl za kus)

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

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

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



## Pavián

Druh: zvíře (opice)

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 zastrašíjí 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.

 Stopy opice velké jako kudůk  
 Pach paviána

**Vzhled:** světle šedá opice se stříbřitou hrívou velká jako pes

**Smysly:** jako člověk

**Velikost:** 5 (30 kg)

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 1

**Fyzička 2, Finesa 3, Duše 0, ❤ 6**

 0

 Zubý, zápas: 2 + k6,  0



## Pavouci

**Pavouci v těchto pravidlech:** *křížák obří, sklípkan obří*

Pavouci jsou dravci. Poté, co kořist usmrtí, ji důkladně zamotají do pavučin, napustí do ní své trávící 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 vy-

tváří široký zorný úhel, neposkytují ale tak kvalitní obraz a slouží hlavně k detekci pohybu. Přestože pavouk nemá uši, slyší poměrně dobře. Slouží mu k tomu dlouhé chloupky a štěrbiny na povrchu těla. Jiným druhem chloupků vnímá páchy a další mu pak slouží jako hmatové orgány.

Použití ve hře:

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

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

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



## Pavoučnatka

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

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

**Chování:** Pavoučnatka obyčejně žije hlu- boko v temném hvozdě nebo v jeskyních, kam nepronikne sluneční světlo, v paláci

utkaném z pavoučích sítí, strážena něko- lika obřími pavouky. Občas se jí ale za- steskne po společnosti a vydá se do civi- lizace. Jelikož ji zraňuje sluneční světlo, ven vychází výhradně v noci. Ráda svádí bohaté, mladé kudůky a hobity a ne- chává se od nich obdarovávat.

### Suroviny:

- Alchymista může z těla pavoučnatky vydestilovat 23 kapek kouzelné esence.

**Proměna:** Pavoučnatka se umí proměnit v obřího černého pavouka. To, co má na sobě, se při proměně roztrhá, nebo to popadá na zem. Proměna tam i zpět trvá 1 kolo.

**Moc nad pavouky:** Pavoučnatka ovládá všechny obří i obyčejné pavouky v doslechu.

- Pokud pavoučnatka umře ve své pavoučí podobě, z jejích kusadel je možno získat nepoužité dávky jedu (prodej 5 zl za dávku).

🚫 **Slabiny:** Sluneční světlo pavoučnatku zraňuje každé kolo za 3kz.

➕ **Léčení:** Přes noc se pavoučnatce vyléčí všechna zranění.

## Kudücká podoba

**Boj:** V kudücké podobě má pavoučnatka na obranu skrytu dýku, případně sešle

černý blesk. Když jí jde o život, promění se do pavouka.

⌚ Stopy malého humanoida

♨️ Kudücký pach

**Vzhled:** kudücká dívka s dlouhými černými vlasy a uhrančivým pohledem v honosných černých šatech protkaných stříbrem

**Rychlosť:** na zemi 4

**Velikost:** 5 (30 kg)

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

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

**Fyzička 3, Finesa 5, Duše 4, ❤️ 7**

🛡️ 0

🗡️ Dýka: 5 + k6, ⚡ 1

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

Dosah: krátký

**Kouzla:** V kudücké podobě může pavoučnatka používat následující kouzla: černý blesk \*Kedar bárak\*, detekční runy \*Gilah otim\*, návrat \*Hašavah\*, neviditelná zbroj \*Ij ryjut širion\*, neviditelnost \*Ij ryjut\*, oko \*Ajin\*

## Pavoučí podoba

**Boj:** V pavoučí podobě pavoučnatka spolehlá především na svůj silný jed. Když se

jí podaří útočníky otrávit, stáhne se, aby mohl působit.

**Stopy** obřího pavouka s dvoumetrovým rozpětím nohou

Pavoučí pach

Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** obří černý pavouk s dvoumetrovým rozpětím nohou

**Rychlosť:** na zemi 5

**Velikosť:** 6 (60 kg)

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

**Fyzička 3, Finesa 6, Duše 4, ❤ 8**

0

**Kusadla:** 6 + k6, 2 + 3 dávky *pavoučnatčina jedu*

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

**Latence:** 3 minuty

7 + k6 proti **Fyzičce**

- 5 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- křeče na několik minut (nevýhoda)
- paralýza nohou na několik desítek minut (nevýhoda)



## Pán zkázy

**Druh:** inteligentní démon

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

**Chování:** Menší a slabší tvorové jsou pro pána zkázy jsou podřadní, nehodní jeho pozornosti a vhodní pouze jako jeho služebníci. Pokud se někomu mocnému podaří ho přivolat a ovládnout, bude ho nade vše nenávidět a bude zcela posedlý touhou ho roztrhat a pozrít jeho ostatky. Pokud se rozhodne s někým uzavřít smlouvu, ujistí se, aby mu ho umožnila zabít, smlouvu zničit a nerušeně se pak věnovat svým vlastním plánům.

**Boj:** Pán zkázy má sílu jako obr. Dokáže odhodit člověka několik metrů daleko, utrhnut mu ruku v kloubu, rozpárat ho svými drápy, nebo na něj dupnout a zlá-

mat mu kosti. Umí létat, ale potřebuje na to dlouhý rozeběh nebo silný protivítr. Ve vzduchu není moc obratný. Když má možnost se rozběhnout nebo zaútočit z letu, nabere soupeře na rohy a odhodí ho.

**Příklady použití ve hře:**

- Mocný čaroděj přivolal pána zkázy na ochranu své věže.
- Čarodějův učeň v mistrově knihovně našel prastarý rituál a přemluvil své kamarády, aby mu ho pomohli vyzkoušet. Úspěšně přivolali pána zkázy, který učně posednul, zcela ho ovládnul a založil sekty kultistů, od kterých se necházá uctívat jako božstvo. V ruinách podzemního chrámu, kde pro něj vybudovali svatyni, je naučil přivolávat slabší démony a

ukázal jim, jak tvořit fanatické válečníky, kterým posednutí *dvouhlavým psem* dává nadlidskou sílu a zatemňuje mysl. Až bude jeho kult dost silný, pokusí se ovládnout nedaleké město.

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

 **Stopy** třímetrového dvounohého tvora s drápy na nohou a dlouhým ocasem

 **Silný** sirný zápach

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

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vzduchu 6

**Velikosť:** 9 (500 kg)

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

**Fyzička 7, Finesa 3, Duše 6, ❤ 16**

 2 (silná kůže), proti **ohni** 4

 **Obří dvojruční meč:** 7 + k6,  6

 **Drápy, rohy nebo kopyta:** 7 + k6,  5

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

**Dosah:** střední

**Rozsah:** všechno v kontaktní vzdálosti od cíle

 **Ohnivý déšť:**

**Dosah:** střední

**Rozsah:** všechno v krátké vzdálosti od určeného místa

**Trvání:** několik minut

Všichni v zasažené oblasti každé kolo čelí zranění 4kz **ohněm**.

 **Rozžhavení:**

**Rozsah:** 1 kovový předmět

**Dosah:** střední

**Trvání:** 3 kola, pod vodou jen 2

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

**Kouzla:** ohnivá koule \*Eš nešef\*, ohnivý déšť \*Eš gešem\*, ochrana před projektily \*Haganah týl\*, rozžhavení \*Lahat\*.

**Posednutí nebo vstoupení do předmětu:**

Když pán zkázy někoho posedne, zcela ho ovládne. To samé se stane, když někdo získá předmět, do kterého je zakletý. V boji si bude počítat **Fyzičku** a **Finesu** posednutého, obě zvýšené o +2, jeho **Životy** zvýšené o +5 a svou vlastní hodnotu **Duše**. Bude moci používat všechny schopnosti posednutého a navíc svá vlastní kouzla.



## Pegas

**Prostředí:** pláně, louky, pastviny

**Chování:** Pegas se chová jako divoký kůň. Není ho možné ochočit. Pokud na něm někdo chce jezdit, musí se s ním spřálet, 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:** Alchymista může z pegasových plic (prodej 75 zl) vydestilovat 17 kapek

kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar lé-tání* (prodej 150 zl).

↳ **Stopy neokovaného koně**

↳ **Pach koně**

**Vzhled:** okřídlený kůň

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 1, ve vzduchu 10

**Velikosť:** 9 (500 kg)

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

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 16**

↳ 0

☞ **Zuby:** 4 + k6, ☀ 3

☞ **Kopyta:** 4 + k6, ☀ 4



## Permoník

**Prostředí:** podzemní sluje, doly a tunely

**Chování:** Permoníci žijí v dobře organizované společnosti, mají své vládce, alchymisty, řemeslníky a armádu. Jsou neskutečně hrabiví a když jim jde o zlato nebo jiný drahý kov či kameny, dokáží být velice pracovití. Říká se, že hluboko pod zemí mají vlastní království, která mezi sebou neustále válčí. Přestože jsou velmi odvážní, nejsou to sebevrazi –

osamělý permoník před silnějším útočníkem uteče, schová se, nebo se vzdá. Ve větším počtu se ale nebojí pustit do křížku ani se lvem nebo medvědem. Ačkoliv je jejich výška v boji znevýhodňuje, 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.

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

#### Kořist:

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

**Stopy půlmetrového trpaslíka (obvykle nosí pevné, okované boty)**  
**Pach trpaslíka**

**Vzhled:** půlmetrový trpaslík

**Rychlosť:** na zemi 2

**Velikosť:** 3 (7 kg)

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

**Zranění za sílu:** -1

**Fyzička 2, Finesa 3, Duše 1, ❤ 4**

1 (lehká zbroj), se štítem 2

**Permonická kuše:** 3 + k6

*Dostřel:* střední

*Nabíjení:* 1 kolo

*Normální šipka:* 2

*Výbušná šipka:* 1 + výbuch za 4kz  
drcením

*Zápalná šipka:* 0 + 3 kola za 3kz  
**ohněm**

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

**Permonické kladivo:** 3 + k6, zranění

0

Permonické kladivo je lehká dvojruční zbraň, kvůli velikosti má ale zranění jen 1.

**Permonická sekera a štít:** 3 + k6, zranění -1

Permonická sekera je lehká jednoruční zbraň, kvůli velikosti má ale zranění jen 0.

**Lektvar ohnívého dechu:** 3 + k6,

4kz **ohněm**

*Rozsah:* všichni v kontaktní vzdálenosti před tebou

**Ohnívá hlína:** 3 + k6, 2kz **ohněm**

*Dostřel:* krátký

*Rozsah výbuchu:* všechno v kontaktní vzdálenosti

**Petarda:** 3 + k6, ohlušení a potíže s rovnováhou (nevýhoda)

*Dostřel:* krátký

*Rozsah výbuchu:* všichni v kontaktní vzdálenosti

**Trvání účinku:** počet kol rovný počtu úspěchů

**Oslepující kulička:** 3 + k6, oslepení na počet kol rovný počtu úspěchů

*Dostřel:* krátký

*Rozsah výbuchu:* všichni v kontaktní vzdálenosti

**Bomba:** 6 + k6, 5kz **drcením**

*Rozsah výbuchu:* všechno v kontaktní vzdálenosti

**Raketa:** 5 + k6, 0 **sekem**

*Dostřel:* dlouhý

*Rozsah výbuchu:* všechno v krátké vzdálenosti

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

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

*Dostřel:* střední

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

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

 **Kýchací prášek:** Způsobuje několik minut slzení a záхватu kýchání.



## Pes dvouhlavý

**Druh:** bestiální démon

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

**Chování:** Dokud žije ten, kdo ho přivolal, dvouhlavý pes mu věrně slouží. Ochotně celé dny a hodiny stráží určené místo, bojuje bez pudu sebezáchovy a na každý příkaz reaguje jako perfektně vycvičený pes. Po pánevě smrti obvykle zdivočí a zabíjí, i když nemá hlad. Občas ale tvr-

dohlavě pokračuje v plnění posledního příkazu. Není ho možné ochočit.

**Boj:** Dvouhlavý pes bojuje jako obyčejný velký pes, má ale dvě tlamy, takže může útočit na dva protivníky najednou, nebo se jednou zakousnout do končetiny a druhou jít po krku.

**Příklady použití ve hře:**

- Pastevci mluví o démonovi, který jím v noci zabíjí dobytek, ovce a kozy, sežere jen vnitřnosti a zby-

tek nechá. Někteří popíší pekelné zjevení se dvěma páry rudě žhnoucích očí.

- Vychrtlý dvouhlavý pes po smrti svého pána dále stráží určené místo.
- V chudinské čtvrti se temnou, bezměsícnou nocí rozlehá hrdelní štěkot a zlověstné vytí. Ráno hlídka najde roztrhaná lidská těla s částečně sežranými vnitřnostmi. Netvorem je

nezkušený přivolávač démonů, ktereho posedl dvouhlavý pes.

- Dvouhlavý pes zabil čaroděje, který ho přivolal, a je teď uvězněný v jeho věži. Když ho někdo pustí ven, začne terorizovat okolí.
- Neporazitelný gladiátor proslavený svou zuřivostí a nemilosrdností se nechal posednout dvouhlavým psem, aby získal nadlidskou sílu.

- Stopy velkého psa**  
 **Sirný zápach**

**Vzhled:** velký černý dvouhlavý pes (ve tmě mu rudě žhnou oči)

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 1

**Velikosť:** 7 (125 kg)

**Smysly:** jako pes – slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost, ale dobře vnímá pohyb a světlo), skvělý sluch a čich, *vidění v šeru* a hmatové vousy

**Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, ❤ 10**

0

**Zuby a drápy:** 5 + k6, 2

#### **Posednutí nebo vstoupení do předmětu:**

Když dvouhlavý pes po přivolání nebo při vymýtání někoho posedne nebo vstoupí do nějakého předmětu, nemá vůbec fyzické tělo a není s ním možné bojovat jinak než provedením vymítacího rituálu (viz heslo **Démoni**). Posednutému nebo majiteli předmětu se zvýší síla o 3 (+1 zranění v boji zblízka a při použití těžkých vrhacích zbraní), rychlosť na zemi o 1 a maximum životů o 3. Budou mu ale také ve tmě rudě žhnout oči a bude jednat impulzivně a přehnaně agresivně. Postupně také začne uznávat jen právo silnějšího.



## Pes honicí

**Druh:** zvíře (psovitá šelma)

**Chování:** Honicí psi jsou výborní stopaři a stejně jako vlci dokáží společně uštvat a skolit velkou zvěř. Jsou rychlí a obratní a díky dobrému zraku zvládnou chytit i rychlou, kličkující kořist, jako jsou královici nebo gazely.

👣 Stopy štíhlého psa

要闻 Psí pach

**Vzhled:** štíhlý pes

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 1

**Velkost:** 5 (30 kg)

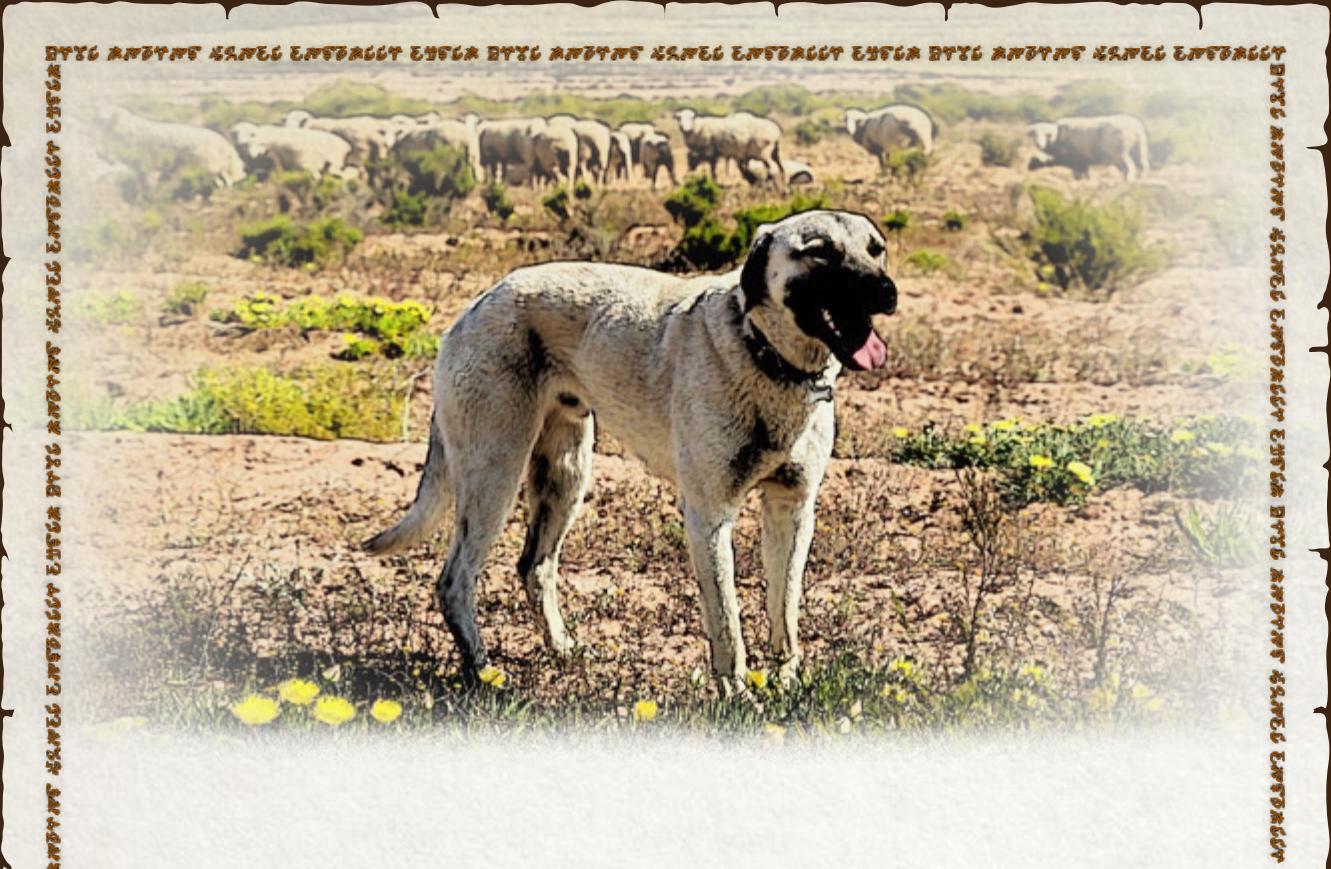
**Smysly:** dobrý zrak, skvělý sluch a čich,  
vidění v šeru a hmatové vousy

**Boj:** Honicí psi jsou rychlí a obratní běžci. Když kořist dostihnu, skolí ji na zem a prokousnou jí hrudlo. Drápy používají, jen když se v průběhu zápasu ocitnou na zemi.

**Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ❤️ 6**

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 3 + k6, 🌟 0



## Pes ovčácký

**Druh:** zvíře (psovitá šelma)

**Chování:** Ovčáctí psi udržují pohromadě stáda ovcí, koní nebo dobytka a chrání je před vetřelci. Jsou to výborní hlídaci a obranáři.

👉 Stopy velkého hafana

🔥 Psí pach

**Vzhled:** velký pes

**Rychlosť:** na zemi 7, ve vodě 1

**Velikosť:** 6 (60 kg)

**Smysly:** slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost, ale dobře vnímá pohyb a světlo), skvělý sluch a čich, vidění v šeru a hmatové vousy

**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.

**Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ❤️ 8**

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 3 + k6, 💥 1



## Pes tažný

Druh: zvíře (psovitá šelma)

**Chování:** Tažní psi jsou silní a vytrvalí, vydří běžet celý den. Používají se hlavně v zasněžených oblastech na tahání saní. Jsou to také dobrí pomocníci při lově a hlídači.

**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.

 Stopy středně velkého psa  
 Psí pach

**Vzhled:** středně velký pes

**Rychlosť:** na zemi 7, ve vodě 1

**Velikosť:** 5 (30 kg)

**Smysly:** slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost, ale dobře vnímá pohyb a světlo), skvělý sluch a čich, *vidění v šeru* a hmatové vousy

**Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ❤ 6**

 0

 Zuby nebo drápy: 3 + k6,  0



## Pes válečný

Druh: zvíře (psovitá šelma)

**Chování:** Váleční psi jsou velcí, silní a vyčiňení k zabíjení. Používají se také na zápasy v arénách.

↳ Stopy velkého psa  
↳ Psí pach

**Vzhled:** velký, robustně stavěný pes

**Rychlosť:** na zemi 7, ve vodě 1

**Velikosť:** 6 (60 kg)

**Smysly:** slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost, ale dobře vnímá pohyb a světlo), skvělý sluch a čich, vidění v šeru a hmatové vousy

**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.

**Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ❤ 8**

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 3 + k6, 💥 1



## Ploštice obří

Druh: hmyz

Prostředí: parky, aleje, hřbitovy, listnaté lesy

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

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

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

 Stopy dvoumetrového brouka  
 Pach velkého brouka

**Vzhled:** dvoumetrová ploštice  
**Rychlosť:** na zemi 2, ve vodě 1  
**Velikost:** 8 (250 kg)  
**Smysly:** slabý zrak (složené oči, vnímá hlavně pohyb) a sluch, dobrý čich, hmatová tykadla

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 13**

 svrchu 2 (tvrdé krovky), zespodu 0

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



## Poletucha

**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.

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

**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:** Z křídel poletuchy může alchymista vydestilovat dvě kapky kouzelné esence.

↳ Stopy půlmetrového humanoida  
🔥 Elfí pach

**Vzhled:** okřídlená bytost připomínající elfa, člověku zhruba po kolena

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vzduchu 5

**Velikosť:** 3 (7 kg)

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

**Fyzička 1, Finesa 3, Duše 4, ❤ 4**

🛡 0

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

Nejedná se o kouzlo, ale mohou to být věci, na které by kouzlo bylo potřeba: rozbitý předmět se opraví, rána se vylečí, jizva se zacelí. Poletuchy nikdy záměrně neškodí – raději se tedy vždy nejdřív hráčů zeptej, jestli o to, co tě napadlo, opravdu stojí.

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



## Poník

Poníci jsou překvapivě silní, v poměru ke svojí váze unesou více než koně. Lépe také snáší zimu a nepříznivé počasí.

**Druh:** jízdní a nákladní **zvíře**

**Prostředí:** stepi, tundry.

**Chování:** Poníci se vyskytují ve stejných variacích jako koně. Mohou tedy být klidní a povolní, ale také bujní a temperamentní.

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

 Otisky koňských kopyt

 Pach koně

**Vzhled:** malý kůň

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 1

**Velikosť:** 8 (250 kg)

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

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 13**

 0

 **Zuby:** 3 + k6, ☀ 1

 **Kopyta:** 3 + k6, ☀ 2



## Přízrak

### Druh: vyšší nemrtvý

Přízrak nejčastěji vzniká samovolně, například když někdo nesplní přísahu nebo nedokončí svěřený úkol. Může být ale také cíleně vytvořený na ochranu nějakého místa nebo objektu.

**Prostředí:** staré domy a paláce, zříceniny hradů a tvrzí

**Chování:** Přízrak žije v minulosti. Vidí kolem sebe dávno mrtvé osoby, hrad nebo dům pro něj stále stojí a sám se považuje za živého. Postavy jsou pro něj stejně přízračné jako on pro ně a dokud ho nebudou něčím obtěžovat, nejspíš si jich

nebude všímat. Pokud ho budou chvíli pozorovat, uvidí ho otevřít neexistující dveře, procházet skrz stěny, mluvit s imaginárními osobami a podobně.

**Boj:** Přízrak bojuje, jako kdyby byl živý, obvykle nějakou zbraní. Před jeho útokem je možné normálně uhýbat, jeho zbraně i tělo jsou ale nehmotné, takže bez odporu projdou štítem i zbrojí. Místo bolesti zasažený pocítí slabost v zasažené části těla a psychické následky za případné další úspěchy (apatii nebo hlubokou depresi).

**+ 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.



**Eye** Není vidět *ultrasluchem* a *infraviděním*

**Vzhled:** přízračná humanoidní postava

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikosť:** 6 (nic neváží)

**Smysly:** ve svém světě jako člověk, ze světa postav vidí jen přízračné obrazy tvorů s duší, nic neslyší a necítí

**Fyzička - , Finesa 5, Duše 3, ❤ 8**



0

**Zranitelnosť:** Přízrak je nehmotný, fyzické útoky (zbraně, **ohň**, **mráz**, **blesky**, **jed**, **žíravina**, **svěcená voda** a podobně) jím neškodně projdou. Zranit je ho možné pouze **duševními** útoky. Můžeš také dát do hry kouzelnou zbraň, která umožní přízrak zasáhnout (není to vlastnosť všech kouzelných zbraní, pouze těch k tomu přímo určených).

**Imunita** proti strachu a bolesti.

**Scimitar: Útok: 5 + k6**

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

**Vážné zranění:** bezvládnost končetiny nebo celková slabost (nevýhoda)

**Hrozný zjev:** 5 + k6 proti **Duši**

- strach (nevýhoda)
  - děs (postava v hrůze prchne a neodváží se k přízraku přiblížit)
  - naprostá hrůza (postava zkolabuje a nedokáže nic dělat)
- Použití:** 1 kolo, kdy přízrak neútočí  
**Trvání:** několik minut

Když se přízrak rozruší, spatřit ho je jako pohlédnutí do tváře smrti.

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

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

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



## Pták hrozivák

**Druh:** zvíře (nelétavý pták)

**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 hníza, do kterých snáší jedno až tři vejce. Když se cítí ohrožený, bud' rovnou uteče, nebo roztáhne svá krátká křídla, doširoka rozevře zobák a hlasitě křičí, aby útočníka zastrašil.

**Boj:** Pták hrozivák nelétá, zato ale rychle běhá. Útočí hlavně svým obrovským a

ostrým zobákem, umí ale také bolestivě kopat.

 **Stopy** čtyřmetrového nelétavého ptáka  
 **Pach** velkého nelétavého ptáka

**Vzhled:** čtyřmetrový šedohnědý nelétavý pták s masivním červeným zobákem a rudýma nohami

**Rychlosť:** na zemi 7, ve vodě 1

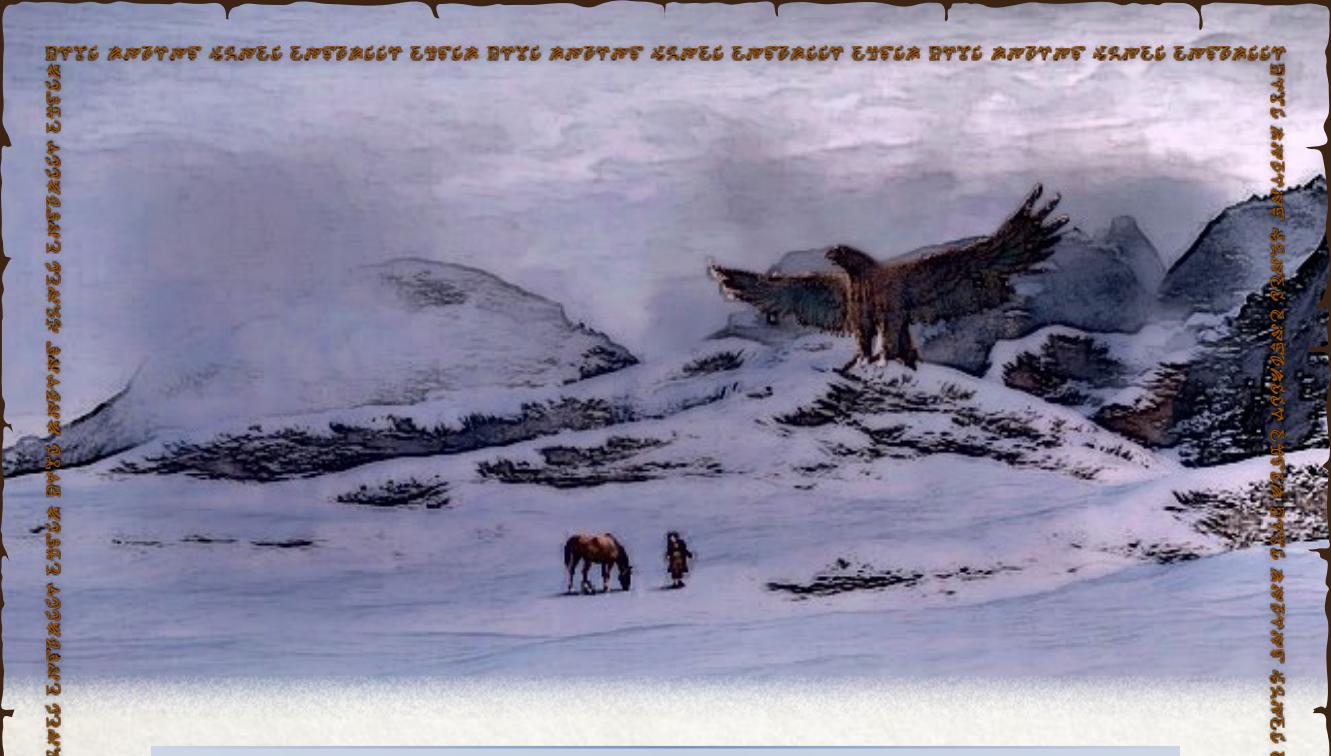
**Velikosť:** 9 (500 kg)

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

**Fyzička 5, Finesa 2, Duše 0, ❤ 16**

 1 (tuhé opeření)

 **Zobák nebo kopnutí:** 5 + k6,  4



## Pták Noh

**Druh: zvíře** (dravý pták)

**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 hla-

dový, nepohrdne ani člověkem nebo elfem.

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

**Suroviny:** Z každého vejce ptáka Noha může alchymista vydestilovat 7 kapek kouzelné esence.

↳ **Stopy gigantického dravého ptáka**  
↙ **Pach velkého dravého ptáka**

**Vzhled:** gigantický hnědý dravý pták

**Rychlosť:** na zemi 3, ve vzduchu 10, ve vodě 1

**Velikost:** 11 (2 tuny)

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

**Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, ❤ 25**

🛡 2 (tuhé opeření)

🦅 **Zobák nebo spáry:** 5 + k6, ☀ 4



## Puma

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

**Druh: zvíře** (kočkovitá šelma)

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

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

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

 Stopy pumy

 Pach pumy

**Vzhled:** velká béžově hnědá kočka (panter je velká černá kočka)

**Rychlosť:** na zemi 10 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

**Velikosť:** 6 (60 kg)

**Smysly:** slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

**Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, ❤ 8**

 0

 Zubý nebo drápy: 3 + k6,  1



## Roháč obří

Druh: hmyz

Prostředí: listnaté lesy

**Chování:** Obří roháči jsou aktivní hlavně večer. Živí se nektarem a štávou rostlin, vajíčka kladou do tlejícího dřeva. Přestože vypadají hrozivě, nejsou vůbec agresivní.

**Příklad použití ve hře:** Obří roháči utekli z líní v opuštěné podzemní laboratoři, kde s nimi dávní mágové dělali pokusy.

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

- 👣 Stopy dvoumetrového brouka
- 🔥 Pach velkého brouka
- 🔊 Při letu vydává hluboké bzučení

**Vzhled:** dvoumetrový hnědočerný brouk se silným chitinovým pancířem a obřími kusadly

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vzduchu 3, ve vodě 1

**Velikosť:** 9 (250 kg)

**Smysly:** slabý zrak (složené oči, vnímá hlavně pohyb) a sluch, dobrý čich, hmatová tykadla

**Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ❤ 16**

🛡 svrchu 3 (chitinový pancíř), zespodu 0

🗡 Kusadla: 4 + k6, ⚡ 3



## Rys

**Druh: zvíře** (kočkovitá šelma).

**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 v houštinách, ale když je hezky, rád se sluní.

**Boj:** Rys obvykle vyhlíží kořist z nějakého vyvýšeného místa. Pak se k ní připlíží nebo počká, až k němu přijde sama. Nakonec prudce vyrazí a zabije ji stiskem hrdla nebo prokousnutím šíje. Postavy

rys nenapadne, ani když se mu přiblíží k mláďatům.

 Stopy rysa

 Pach rysa

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

**Rychlosť:** na zemi 10 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

**Velikosť:** 5 (30 kg)

**Smysly:** slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

**Fyzička 3, Finesa 3, Duše 0, ❤ 6**

 0

 Zuby nebo drápy: 3 + k6,  0



## Řasnatka

**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.



Slabý západ spálené gumy

**Vzhled:** vznášející se fialová koule velká zhruba jako lidská hlava, ze které na jednom místě vyrůstá 8 chapadel

**Rychlosť:** ve vzduchu 1

**Velikosť:** 3 (7 kg)

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

**Fyzička 1, Finesa 2, Duše 3, ❤ 4**

🛡 0

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

💥 3kz **bleskem**

*Dosah:* krátký

*Rozsah:* 1 cíl

**Suroviny:** Z řasnatky může alchymista vydestilovat 2 kapky kouzelné esence.



## Sklípkan obří

**Druh: pavouk**

**Prostředí:** deštný prales, močály, bažiny

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

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

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

**Kořist:** V doupěti obřího sklípkana jsou do pavučin zamotané vysáte mrtvoly jeho obětí spolu s věcmi, které měly u sebe: zbraně, šperky a podobně.

- ⌚ Stopy obřího pavouka se čtyřmetrovým rozpětím nohou
- 要闻 Pavoučí pach
- 👁️ Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** obrovský rezavohnědý pavouk se čtyřmetrovým rozpětím nohou

**Rychlosť:** na zemi 5

**Velikosť:** 9 (500 kg)

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

**Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 16**

🛡️ 0

🗡️ **Kusadla :** 5 + k6, 💥 2 + 3 dávky jedu obřího sklípkana

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

**Latence:** 5 kol

☠️ 6 + k6 proti **Fyžičce**

- 💥 3 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- nevolnost a zvracení na několik minut (nevýhoda)
- dezorientace a zmatenosť na několik minut (nevýhoda)

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

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



## Skot

Skot je známý také jako hovězí dobytek nebo tur domácí, nebo prostě jako kráva, býk a vůl. Voli jsou díky své povolnosti a síle vhodní na tahání těžkých nákladů, býky lze naopak potkat v gladiátorských arénách. V některých náboženstvích je býk uctíván jako symbol plodnosti a býčí zápasy nebo skoky přes rohy jsou součástí obřadů.

**Druh: zvíře (tur)**

**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.

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

 **Stopy velkého sudokopytníka**

 0

 **Zápach hnoje**

 **Rohy: 3 + k6, ☀ 5**

 **Pach dobytku**

 **Kopyta: 3 + k6, ☀ 4**

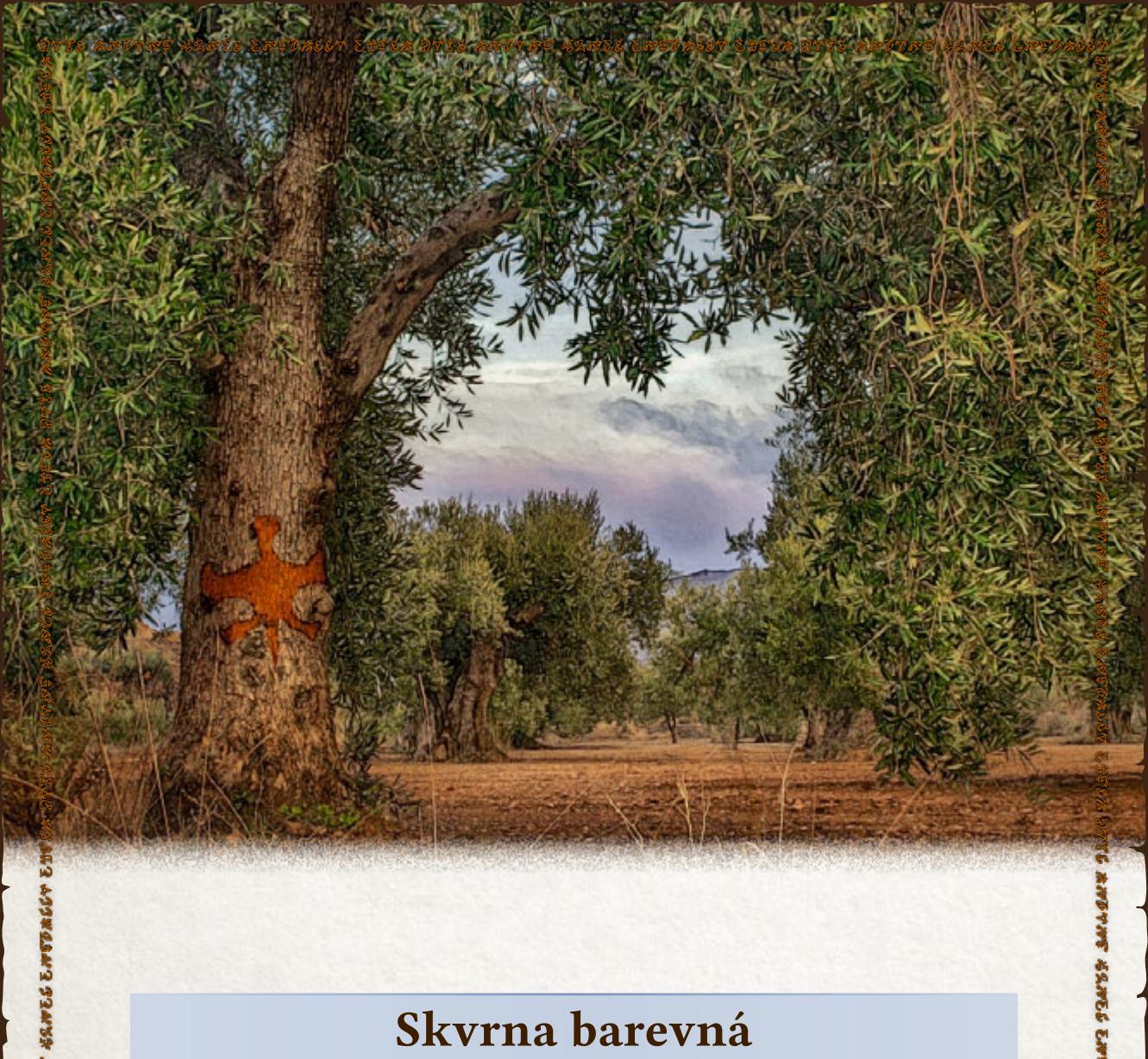
**Vzhled:** hovězí dobytek

**Rychlosť:** na zemi 5, ve vodě 1

**Velikosť:** 10 (1 tuna)

**Smysly:** dobrý zrak čich a sluch (širší rozsah sluchu než člověk)

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 20**



## Skvrna barevná

**Prostředí:** libovolné

**Chování:** Skvrna barevná se živí teplem. Ráda se vyhřívá na sluníčku, v tom případě změní svou barvu na černou, ale ještě raději přilne k nějakému teplokrevnému tvoru a vysává teplo z něj. Dotyčnému je pak stále větší zima, takže sám vyhledává teplá místa, což skvrně vyhovuje. Je tenká jako papír a pružná, udrží se na libovolném povrchu včetně vodní hladiny a protáhne se úzkými štěrbami.

nami, 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.



**Vzhled:** tenká barevná vrstva, která mění barvu podle pozadí

**Rychlosť:** na zemi 2

**Velikosť:** 0

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

**Fyzička 1, Finesa 8, Duše 5, ❤ 1**



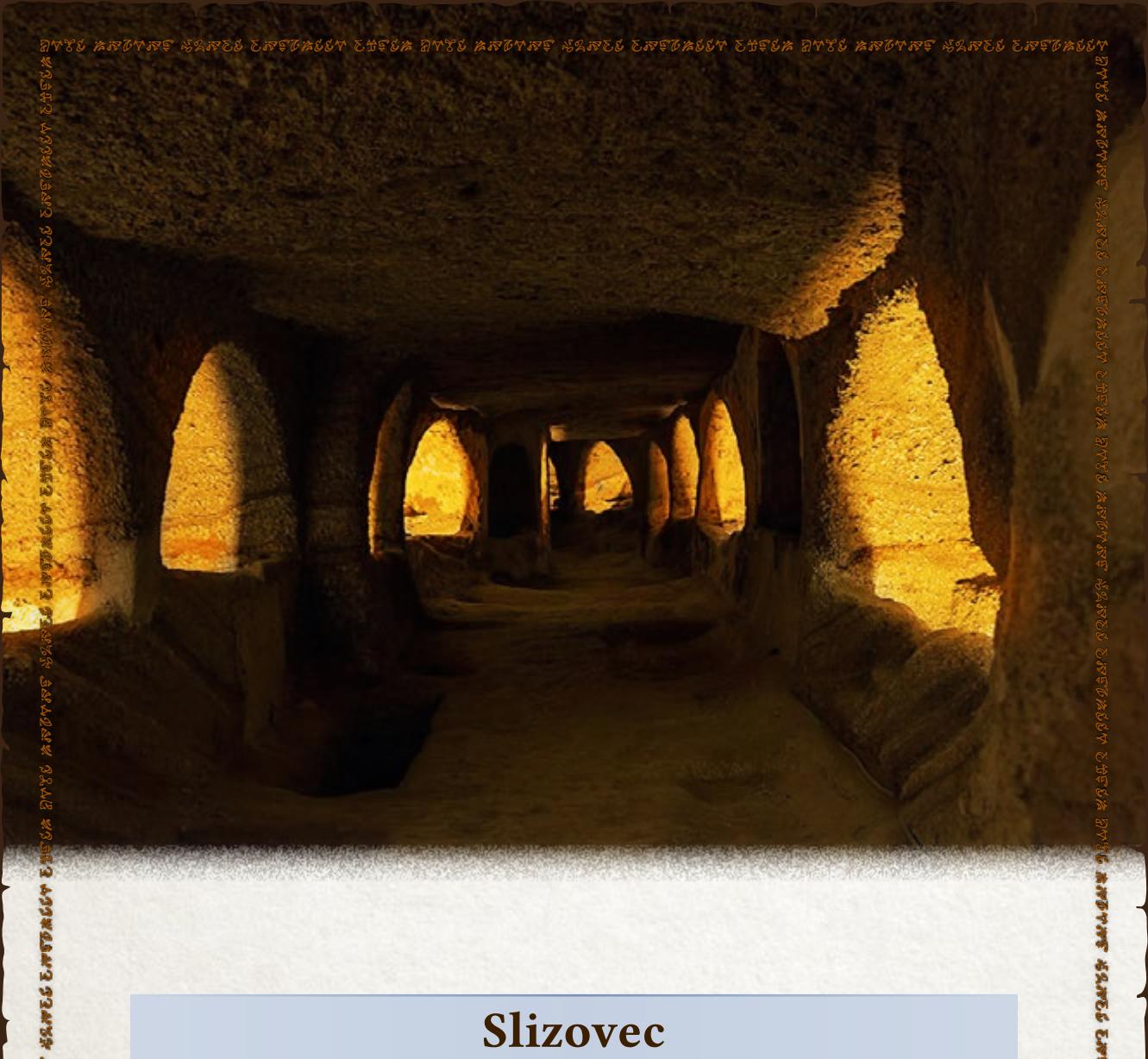
0

**Suroviny:** Alchymista může z pigmentu ze skvrny barevné (prodej 7 zl) vydesitilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *kouzelná líčidla* (prodej 15 zl).

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

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

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



## Slizovec

**Prostředí:** podzemní tunely a labyrinty

**Chování:** Slizovec dokáže ze svého těla vytvarovat 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 obvykle útočí tak, že se na postavy zřítí. Pokud se nestihnou prosekat ven, než je stráví, jejich osud je zpečetěn.

**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:**

- Alchymista může ze slizovce vydostilovat 27 kapek kouzelné esence.

**Vzhled:** několik prázdných chodeb a místností v podzemí

**Rychlosť:** na zemi 1

**Velikosť:** 12 (4 tuny)

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

- Slizovcovy trávící štávy jsou silná žíravina (zranění 6kz **žíravinou**), rozpouští ale jen rostlinnou a živočišnou hmotu. Vytěžit lze celkem 5 flakónů (prodej 2 zl za flakón).

**Fyzička 6, Finesa 3, Duše 4, ❤ 32**

🛡️ proti **drcení** 3, proti **bodu** 2, proti ostatním útokům 0

🗡️ **Leptání dotykem:** 6 + k6, 💥 6kz **žíravinou**

Trávicí štávy slizovce jsou silně žíravé, rozpouští ale jen rostlinnou a živočišnou hmotu.



## Slon

**Druh: zvíře (tlustokožec)**

**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.

 Sloní stopy

 Sloní pach

**Vzhled:** slon

**Rychlosť:** na zemi 5, ve vodě 1

**Velikosť:** 12 (4 tuny)

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

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 32**

 2 (silná kůže)

 **Kly:** 4 + k6,  6

 **Chobot:** 4 + k6,  4



## Socha čarodějky, křišťálová

**Druh:** oživlá socha

**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 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.

Stopy kamenné sochy

-

Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** křišťálová socha čarodějky s kouzelnickou holí

**Rychlosť:** na zemi 3

**Velikosť:** 7 (125 kg)

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

**Zranění za sílu:** +0

**Fyzička 3, Finesa 2, Duše 4, ❤ 12**

4 (proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 1)

**Imunita proti jedům.**

**Pěsti:** 4 + k6, 2

**Bílý blesk \*Lavan bárak\*:** 4 + k6 proti

**Fyzičce, 4kz bleskem**

**Dosah:** dlouhý

**Rozsah:** 1 cíl

**Ledová dýka \*Kerach pygion\*:** 4 + k6 proti **Finese, 6kz bodem**

**Dosah:** střední

**Rozsah:** 1 cíl

**Ohnivý oblouk \*Eš kešet\*:** 4 + k6 proti **Finese, 7kz ohněm**

**Rozsah:** vše v kontaktní vzdálenosti před tebou

**Třpytivá zář \*Misanver lehavah\*:** 4 + k6 proti **Finese**

**Rozsah:** všichni v krátké vzdálenosti  
**Účinek:** oslepení na počet kol rovný počtu úspěchů

**Zlom kouzlo \*Šavar kišuf\*:**

**Rozsah:** všude ve střední vzdálenosti kolem tebe

**Účinek:** ukončí působení jakéhokoliv kouzla s dlouhodobým účinkem, jehož sesílací formuli vyslovíš

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

**Dosah:** střední

**Rozsah:** 1–2 cíle

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

**Dosah:** střední

**Rozsah:** 1–3 cíle

**Levitace \*Rišef\*:** zpomalí pád

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 osoba nebo předmět

**Trvání:** několik minut

**Najdi neviditelné \*Matza ij ryjut\*:** uvidíš neviditelné tvory a předměty

**Trvání:** několik minut

**Návrat \*Hašavah\*:** přemístí osobu nebo předmět na místo, kde ji se-silatel viděl od svého posledního spánku

**Dosah:** dotyk

**Rozsah:** 1 osoba nebo předmět

**Kouzla:** bílý blesk \*Lavan bárak\*, ledová dýka \*Kerach pygion\*, levitace \*Rišef\*, najdi neviditelné \*Matza ij ryjut\*, návrat \*Hašavah\*, ohnivý oblouk \*Eš kešet\*, třpytivá zář \*Misanver lehavah\*, zlom kouzlo \*Šavar kišuf\*, zelený blesk \*Járak bárak\*

---

Dovednosti: čtení a psaní, řeč kouzel,  
staré jazyky

---



## Socha lva, železná

Druh: oživlá socha

Prostředí: hrady, paláce, chrámy, podzemní labirynty

**Chování:** V soše lva je zakleta duše humanoidního tvora, je tedy inteligentní a má znalosti, které měla za života. Může mluvit, rozumět jí ale budou jen postavy znalé starých jazyků. Většinu času tráví

jako socha. Ožije, jen když se k ní někdo přiblíží. I po staletích stále věrně plní svůj úkol.

**Boj:** Socha je mnohem těžší, silnější a pomalejší než živý lev, přesto ale běhá rychleji než člověk. Protivníka obvykle poválí a prokousne mu hrdlo nebo mu zlomí vaz.

 Stopy kovového lva

 Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** železná socha lva

**Rychlosť:** na zemi 6

**Velikosť:** 11 (2 tuny)

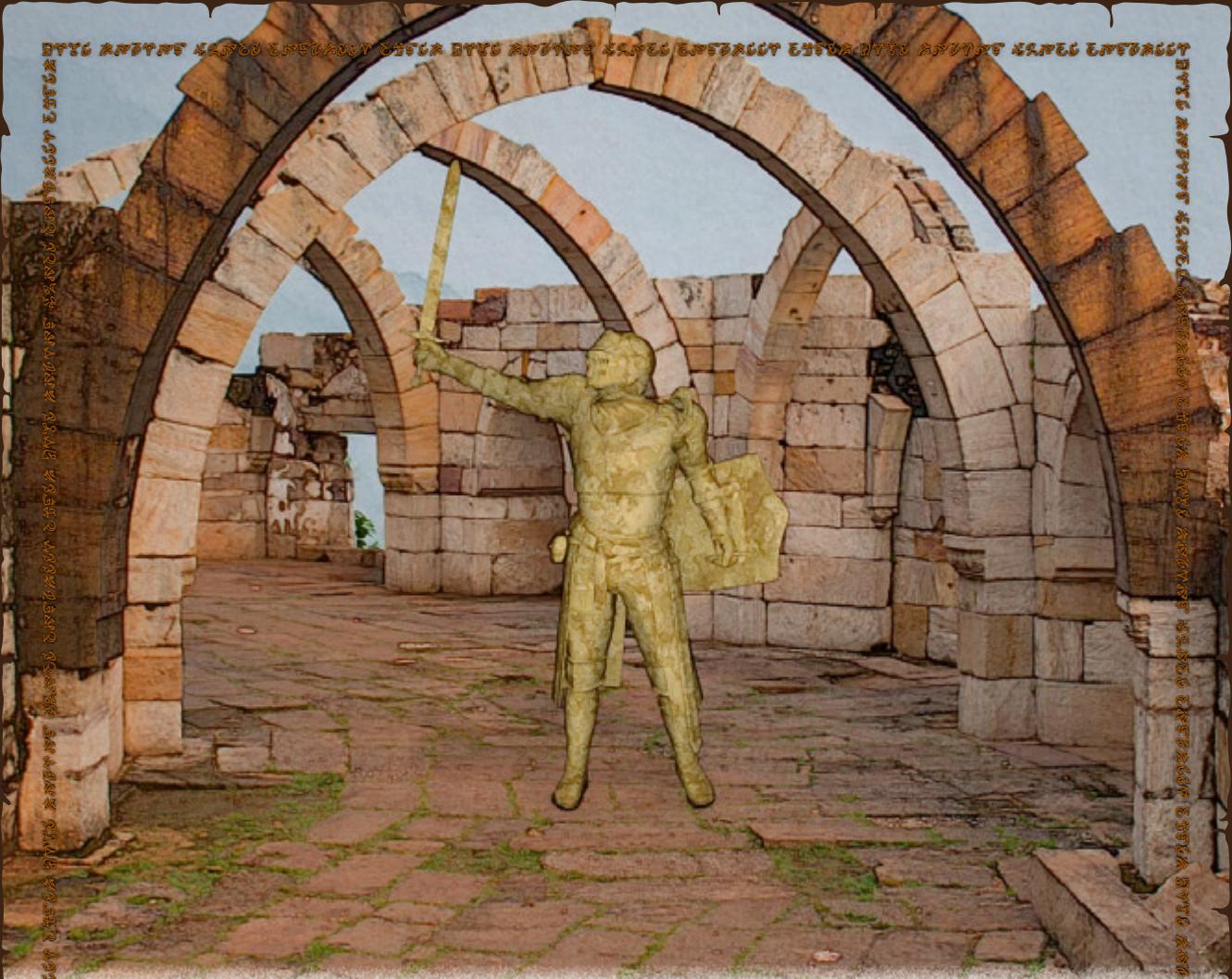
**Smysly:** magické smysly – dobrý zrak  
a sluch a vidí i v naprosté tmě, ale  
nemá čich ani chuť

**Fyzička 5, Finesa 3, Duše 2, ❤ 15**

 proti **duševním** útokům a **žíravině**  
leptající kovy 0, proti ostatním úto-  
kům 4

Imunita proti **jedům**.

 Zuby a drápy: 5 + k6,  5



## Socha strážce, kamenná

Druh: oživlá socha

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 dobré vyvcičený těžkooděnec.

 **Stopy kamenné sochy**

 **Není vidět *infraviděním***

**Vzhled:** kamenná socha bojovníka v těžké zbroji s mečem a štítem

**Rychlosť:** na zemi 3

**Velikosť:** 7 (125 kg)

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

**Zranění za sílu:** +0

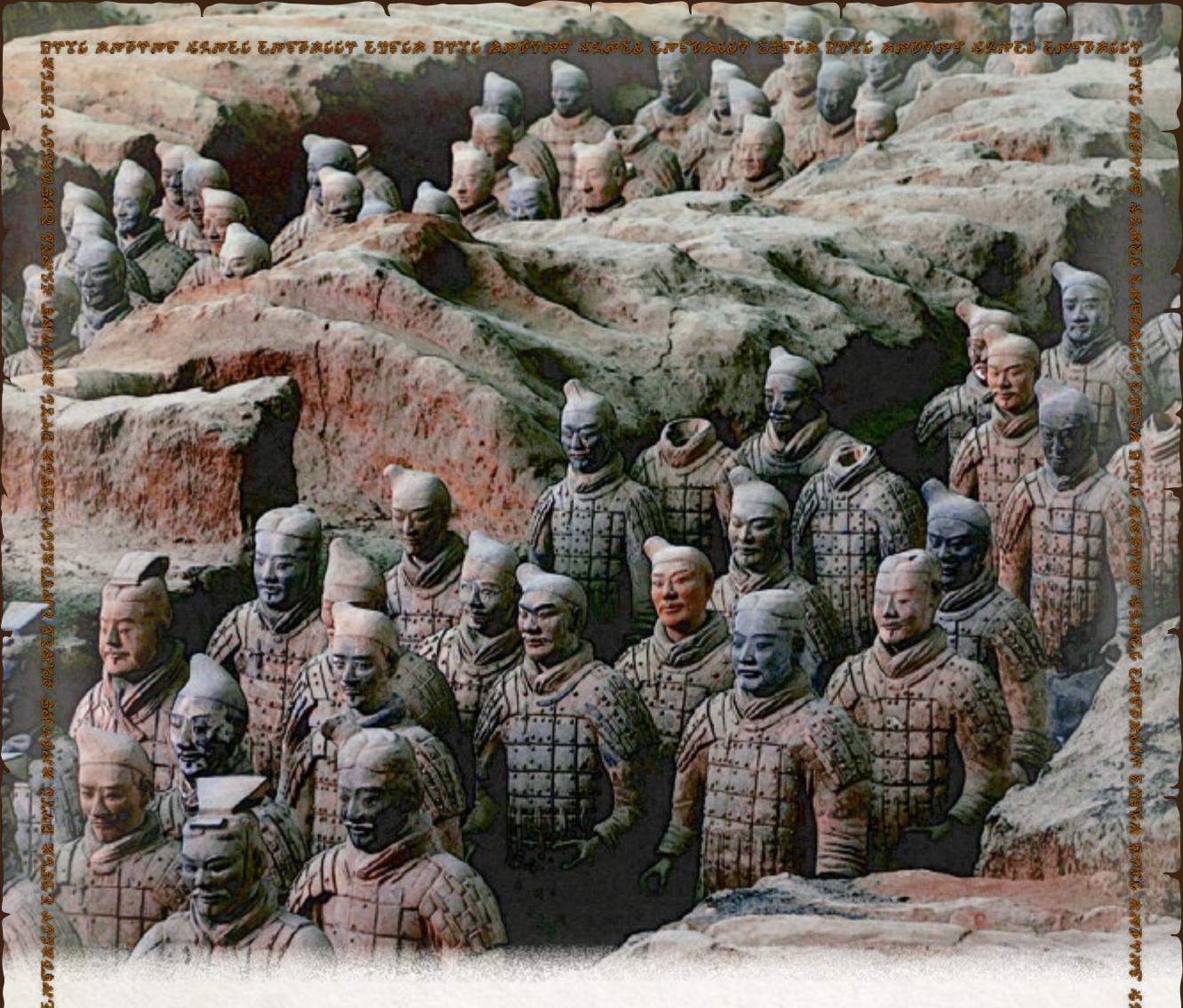
**Fyzička 4, Finesa 2, Duše 3, ❤ 12**

 4 (proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 2)

Imunita proti **jedům**.

 **Pěsti:** 4 + k6,  1

 **Meč a štít:** 4 + k6,  1



## 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 stále věrně plní svůj úkol, přestože stavby, které měly za úkol střežit, se kolem nich dávno rozpadly. Mohou vzniknout několika způsoby: do neživé sochy

může být přenesena duše živého člověka, přivolána duše někoho zesnulého, nebo může být částečně oživen někdo, kdo z nějakých důvodů zkameněl, třeba protože pohlédl do tváře medúzy. Zůstávají jim schopnosti, které měly za života, pokud jsou v nové podobě použitelné, a také původní znalosti a dovednosti. Vzhledem k materiálu, ze kterého jsou

vyrobené, jsou silnější a odolnější než stejně velký živý tvor.

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

**Smysly:** Oživlé sochy nemají funkční smyslové orgány, vnímají výhradně magicky. Živé tvory vidí ostře a jasně, neživé věci jsou pro ně mdlé a vybledlé. Magické smysly jsou stále vázané na příslušnou část těla, takže když například někdo soše urazí obě uši, připraví ji tím o sluch.

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

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

**Oživlé sochy v těchto pravidlech:** *socha čarodějky* (křištálová), *socha lva* (železná), *socha strážce* (kamenná)



## Sokol

**Druh: zvíře** (dravý pták)

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

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

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

 Stopy malého dravého ptáka

 Pach sokola

**Vzhled:** sokol (rozpětí křídel zhruba metr)

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vzduchu 14, ve vodě 1

**Velikosť:** 1 (1,5 kg)

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

**Fyzička 1, Finesa 3, Duše 0, ❤ 2**

 0

 Zobák nebo spáry: 1 + k6,  -2



## Spektra

**Druh:** vyšší nemrtvý

Spektra může vzniknout pouze mocným nekromantickým rituálem v jehož průběhu je třeba obětovat desítky humanoidních tvorů.

**Prostředí:** podzemní labyrinty, sídla mocných nekromantů

**Chování:** Při svém vzniku spektra ztratí veškerou lidskost, na předchozí život

jí zbyde jen mlhavá vzpomínka. Žene ji touha vysávat teplo ze živých tvorů.

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



👁 Není vidět *infraviděním*, *ultraslu-*  
*chem* je vidět jako nezřetelný oblak

**Vzhled:** vznášející se přízračné tělo ve  
vlající, roztrhané róbě

**Rychlosť:** ve vzduchu 3

**Velikosť:** 6 (60 kg)

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

**Fyzička 3, Finesa 6, Duše 5, ❤ 12**

🛡 proti **duševním** útokům a **svěcené**  
**vodě** 0, proti všem ostatním 4

🗡 **Mrazivý dotyk:** 6 + k6, ⚡ 2 **mrazem**

(neodečítá se zbroj ani štít)

Zásah spektru vylečí za tolik životů,  
kolik měla úspěchů.

Imunita proti strachu a bolesti.

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

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



## Strom oživlý

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

**Prostředí:** lesy, hvozdy, háje, džungle

**Chování:** Pokud strom oživil při probouzení hvozdu, není zcela příčetný a bude se snažit zničit nebo vyhnat všechny, kdo do něj nepatří, bez ohledu na jejich úmy-

sly. Postupně se uklidní a získá sebekontrolu. Velmi staré oživlé stromy bývají zkušené a moudré a mohou komunikovat prostřednictvím jiných lesních tvorů, nejčastěji skrze ústa *dryády*.

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

**Boj:** Oživlý strom se ohání větvemi a může také někoho zamotat do kořenů

a uškrtit ho. Má obrovskou sílu – neboj se popisovat, jak postavy odhaduje několik metrů daleko.

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

↳ Stopy po změti kořenů – vypadá to, jako kdyby tudy prošel strom

↙ Pach stromu

👁 Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** vykořenělý kráčející strom

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

**Velikosť:** 12 (4 tuny)

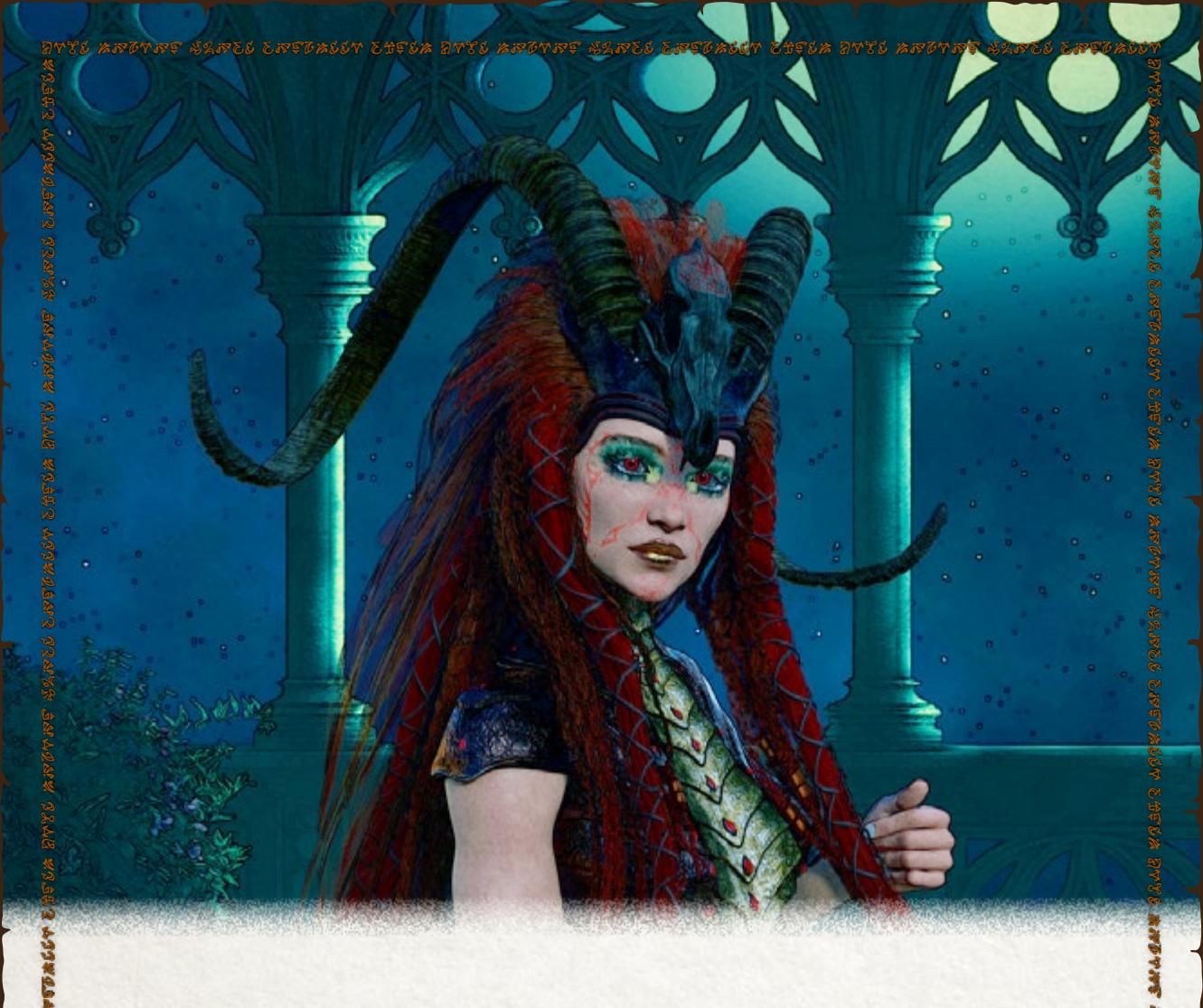
**Smysly:** žádné nemá, vnímá skrz hmyz, ptáky a jiné drobné tvory v okolí

**Suroviny:** Z kořenů oživlého stromu může alchymista vytěžit 33 kapek kouzelné esence.

**Fyzička 7, Finesa 1, Duše 5, ❤ 48**

🛡 proti **bodu** a **drcení** 3, jinak 0

🗡 **Větve, kořeny:** 7 + k6, ⚡ 5



## Sukuba

**Druh:** inteligentní démon

**Prostředí:** kdekoliv v civilizaci

**Chování:** Sukuba je zosobněním chtíče a sexuálních fantazií. Není ji možné zotročit, není s ní ale problém uzavřít smlouvu, pokud jí umožní nerušeně ukájet její choutky. Ti, kdo se rozhodnou sukubu přivolat, obvykle vědí, do čeho jdou a proč to dělají, takže smlouva obvykle

funguje k plné vzájemné spokojenosti a sukuba nemá potřebu v ní hledat skuliny.

**Boj:** Sukuba je mrštná a silná, obvykle ale nenosí zbraně a boji se vyhýbá. Když jí nic jiného nezbývá, brání se pomocí rohů a ostrých drápů.

**Příklady použití ve hře:**

- Znuděného, pohádkově bohatého kupce omrzela jeho harém a nechal

- si přivolat sukubu, aby rozšířila jeho obzory.
- Sukuba posedla mladého prince a užívá si teď v jeho těle.

↳ Otisky štíhlých nohou (obvykle v obuvi)  
↳ Omamná vůně parfému

**Vzhled:** vnadná štíhlá žena s plnými rty, dlouhými, rudými vlasy, tenkými, zkroucenými rohy a rudou kresbou na tváři (ve skutečnosti nelidský tvor, který ženu připomíná jen tvarem těla)

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikost:** 6 (60 kg)

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

**Zranění za sílu:** +1

**Fyzička 4, Finesa 6, Duše 5, ❤ 8**

🛡 0

⚔ Rohy a drápy: 6 + k6, ⚡ 2

**Kouzla:** oko \*Ajin\*, sugesce \*Hašáh\*, lazebník \*Sapar\*, přelud \*Ašlajah\*, přenos zvuku \*Hávarah kol\*, stěna ticha \*Šeket chomach\*.

- Mladá čarodějka se rozhodla vyřešit problém se svým nevalným vzhledem tím, že přivolala sukubu a nechala se od ní posednout. Teď je z ní vyhlášená krasavice a záletnice.

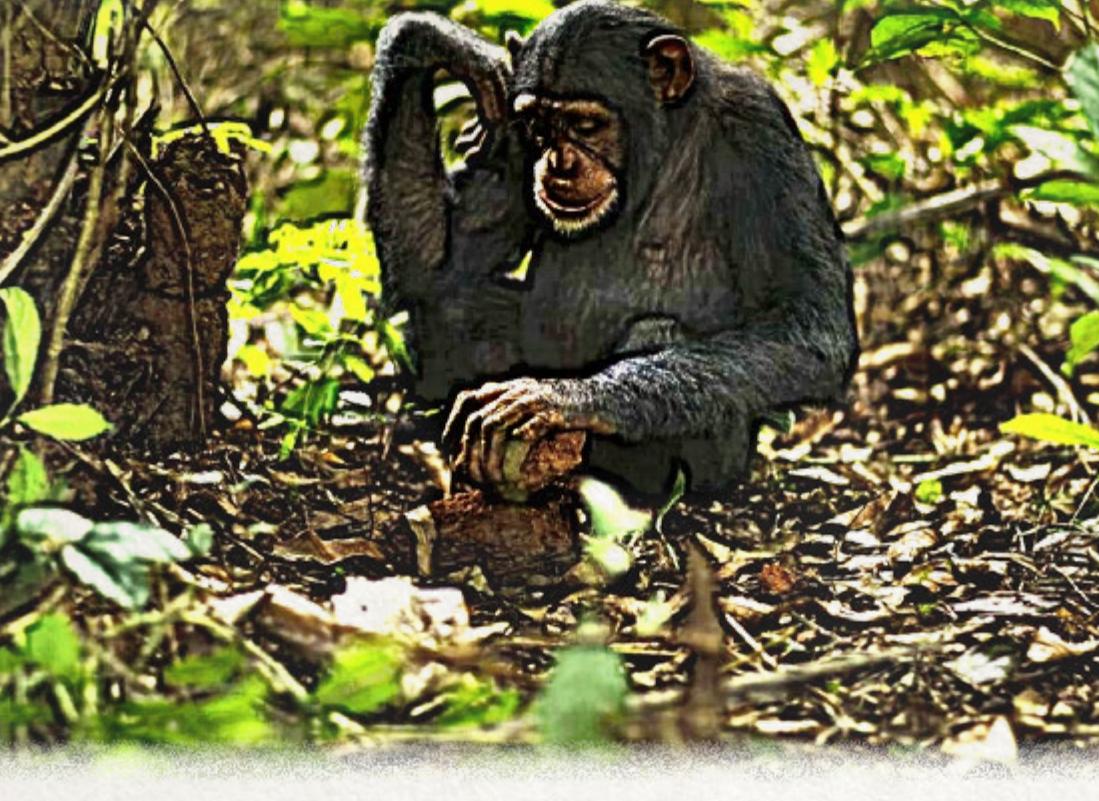
**Přitažlivá podoba:** Sukuba dokáže změnit svou podobu tak, aby druhým připadala přitažlivá.

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

**Polibek vášně:** Když sukuba někoho políbí, dotyčný se do ní vášnivě zamiluje a udělá pro ni vše, co jí uvidí na očích. Tato slepá láska trvá do chvíle, kdy sukuba políbí někoho jiného – potom ji na několik dní vystřídá zdrcující pocit zlomeného srdce.

**Posednutí nebo vstoupení do předmětu:**

Když sukuba po přivolání nebo při vymlýtání někoho posedne nebo vstoupí do nějakého předmětu, nemá vůbec fyzické tělo a není s ní možné bojovat jinak než provedením vymítacího rituálu (viz heslo **Démoni**). Posednutému nebo majiteli předmětu umožňuje používat svá kouzla a schopnosti, současně ho ale také naplňuje neukojitelným chticem.



## Šimpanz

**Druh: zvíře** (lidoop)

**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 samičemi s mláďaty. Jsou aktivní hlavně ve dne. Po rozbřesku vyrážejí za potravou a většinu času tráví krmením, odpočinkem a přesunem na další stanoviště. Na noc si staví hnízda. Jsou velice společenští. Starají se o blízké, spolupracují při lově,

dělí se o potravu, přátelí se. Tlupy šimpanzů mezi sebou občas válčí.

**Boj:** Šimpanz je silnější, než by odpovídalo jeho velikosti. Má navíc nízko těžiště, což z něj dělá skvělého zápasníka. Má také silné a ostré zuby. V boji šimpanzi dokáží spolupracovat, několik jich protivníka pevně chytí a společně ho roztrhají. Umí také házet velké kameny.

 **Stopy šimpanze** (při chůzi se opírá o klouby prstů na rukou)  
 **Pach šimpanze**

**Vzhled:** šimpanz

**Smysly:** jako člověk

**Velikost:** 6 (60 kg)

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Zranění za sílu:** +0

**Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ❤ 8**

 0

 **Zápas, zuby:** 4 + k6, ⚡ 1

 **Hod velkým kamenem:** 4 + k6, ⚡ 1

**Dostřel:** krátký



## Štír obří

**Druh:** štír

**Prostředí:** hory, pouště, polopouště, písčité pláže, jeskyně, lesy

**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 ocasem nebo dorazit kusadly. V jednom kole může bez postihu ohrozit až tři protivníky.

**Suroviny:** Z ostnů na ocase obřího štíra je možno získat nepoužité dávky jedu (prodej 3 zl za dávku).

 Stopy téměř dvoumetrového štíra  
 Štíří pach

**Vzhled:** dvoumetrový štír

**Rychlosť:** na zemi 5, ve vodě 2

**Velikosť:** 8 (250 kg)

**Smysly:** dobrý zrak (díky jednomu páru středových očí a pěti páry postranních vidí do všech směrů), sluch a čich, hmatová makadla

*Tělo*

**Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, ❤ 13**

*Ocas*

**Fyzička 1, Finesa 6, Duše 0, ❤ 4**

 tělo 3 (chitinový pancíř), nohy a ocas 1

 **Klepeta:** 5 + k6, ☀ 1

 **Kusadla:** 5 + k6, ☀ 3

 **Osten na ocasu:** 6 + k6, ☀ 1 + 6 dávek jedu obřího štíra

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

**Latence:** 15 minut

 7 + k6 proti **Fyzičce**

- ☀ 5 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- svalové záškuby na několik desítek minut (nevýhoda)
- křeče na několik desítek minut (nevýhoda)



## Tvorové mořští

**Smysly:** S rostoucí hloubkou ubývá světlo, takže hlubinní tvorové bud' nemají oči vůbec, nebo je mají upzpůsobené na vidění v šeru. Zvuky se napak vodou šíří velmi dobře a většina vodních tvorů skvěle slyší, přestože nemají uši. Vodou se také dobře šíří pachy, žralok například cítí čerstvou krev na několik stovek metrů.

**Mořští tvorové v těchto pravidlech:** *had mořský* (obří), *koník mořský* (obří), *krab* (obří), *kraken*, *panna mořská*, *žralok*



## Tygr

Druh: zvíře (kočkovitá šelma)

Prostředí: džungle, lesy

**Chování:** Tygr je samotář. Loví nejčastěji za svítání nebo za soumraku, kdy může využít svého výborného vidění v šeru.

👣 Tygří stopy

要闻 Tygří pach

**Vzhled:** tygr

**Rychlosť:** na zemi 8 (ale rychle se unaví),  
ve vodě 1

**Velikost:** 8 (250 kg)

**Smysly:** slabý zrak (ostře vidí jen na  
krátkou vzdálenost), skvělý sluch  
a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

**Boj:** Tygr se ke kořisti připlíží nebo si na ni pochází, pak k ní prudce vyrazí, skokem ji poválí, přidrží ji tlapami a prokousne jí hrdlo nebo rozdrtí vaz. Když mu uteče, běží za ní jen chvilku, pak to vzdá.

**Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 13**

🛡 0

🦅 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, 🌟 2



## Tygrodlak

Druh: lykantrop

**Prostředí:** Tygrodaci, stejně jako tygři, mají rádi džungle a lesy. Jsou ale doma také ve velkých městech a na námořních lodích.

**Chování:** Tygrodaci, u kterých převažuje lidská nátura, rádi žijí v luxusu. Považují se za nadřazené ostatním a často se stávají vládci vlastního panství. Jsou to vášniví lovci a rádi se svou kořistí chvástají.

### Příklady použití ve hře:

- Tygrodlak, který přišel o svůj palác a majetek, se toulá džunglí a zabíjí lidi, aby si zchladil svůj vztek.
- Tygrodlačka žije v paláci obklopená luxusem. Své bohatství získala vylovením královské pokladnice. Čas od času, když jí peníze dojdou, se znova pouští do podobně riskantních krádeží.
- Tygrodlak v mládí býval pirátským kapitánem, nyní žije v luxusním

městském domě a tajně provozuje flotilu pirátských lodí.

- Tygrodlak se živí jako lovec odměn a nestvůr.

⚠ *Pokud se rozhodneš použít tygrodlačku, zamysli se také nad tím, jak půjde vylečit lykantropie.*

**Suroviny:** Z krve tygrodlačka může alchymista vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit lektvar proměny do tygra (prodej 40 zl).

**Proměna v tygra:** Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné oblečení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.

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

**Ovládání tygrů:** Tygrodlačka poslouchají všichni tygři v doslechu kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.

**Regenerace:** Tygrodlaček regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená stříbrnou zbraní, ohněm, bleskem, mrazem nebo žíravinou.

⊕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si tygrodlaček léčí stejně jako člověk, účinkuje na ně tedy *hojivá mast*, *léčivý lektvar*, hraničářův *hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy stříbrnou zbraní – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

## Lidská podoba

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

Lidské stopy

Lidský pach

**Vzhled:** vysoký člověk se svalnatou, atletickou postavou a ryšavými vlasy, případně vousy

**Rychlosť:** na zemi 4, ve vodě 1

**Velikosť:** 6 (60 kg)

**Smysly:** jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

**Zranení za sílu:** +0

**Fyzička 4, Finesa 4, Duše 3, ❤ 8**

0

Imunita proti **jedům**.

**Šavle a zahnutá dýka:** 4 + k6, 3

## Tygří podoba

**Boj:** Ve své tygří podobě se tygrodlak ke kořisti obvykle připlíží nebo si na ni počítá, pak k ní prudce vyrazí, skokem ji

povaší, přidrží ji tlapama a prokousne jí hrdlo nebo rozdrtí vaz. Když mu uteče, běží za ní jen chvíliku, pak to vzdá.

Stopy tygra velkého jako kůň

Tygří pach

**Vzhled:** tygr velký jako kůň

**Rychlosť:** na zemi 8 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

**Velikosť:** 9 (500 kg)

**Smysly:** slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost), skvělý sluch a čich, vidění v šeru, hmatové vousy

**Fyzička 5, Finesa 4, Duše 3, ❤ 16**

1 (silná kůže)

Imunita proti **jedům**.

**Zuby nebo drápy:** 5 + k6, 3



## Druh: vyšší nemrtvý

Tajemství, jak vznikl první upír, je dávno zapomenuto. Upíra nyní může stvořit pouze jiný upír.

**Prostředí:** podzemní labyrinty, staré hrady a paláce

**Chování:** Upír se živí krví. Stačí mu jeden lok za den, pokud ale delší dobu hladoví, zatemní mu to mysl a následující oběť vysaje do poslední kapky. Jelikož ho zraňuje sluneční světlo, žije výhradně v noci, případně hluboko v podzemí. Svůj

předchozí život si pamatuje, v době vražedného řádění krátce po svém vzniku ale obvykle napáchá tolik škod, že se k němu nemůže vrátit.

### Příklady použití ve hře:

- Fešný upír pořádá noční seance, kam zve mladé dívky.
- Upír chce získat zpět hrad, který mu podle něj po právu patří.
- Ve městě řádí čerstvě stvořený upír.

**Suroviny:** Z rozdcených zubů upíra (prodej 45 zl) může alchymista vyrobit lektvar *vampirismu* (prodej 90 zl).

**Stvoření upíra:** Upír může stvořit dalšího upíra tím, že někomu kompletně vysaje krev a dá mu napít trochy své vlastní. Nově stvořeného upíra sužuje krutý hlad a žene ho k vražedné zuřivosti. Má stejně slabiny jako jeho stvořitel a zůstávají mu dovednosti, které měl za života, ztratí ale všechny ostatní schopnosti. Nemá ještě všechny upírské schopnosti – nedokáže se proměnit v mlhu ani obřího netopýra, nemůže iluzí maskovat svou podobu ani stvořit dalšího upíra a je možné ho normálně zabít. Následující měsíc musí každou noc zabít a do poslední kapky vysát nejméně jednoho humanoidního tvora, jinak zemře natrvalo. Poté se mu podaří hlad zkrotit a získá také zbylé upírské schopnosti.

**Tuhý kořinek:** Upír patří mezi nejobtížněji zabitelné nestvůry. Sluneční světlo, svěcená voda nebo oheň ho sice spálí na prach, dokud z něj ale zbývá byť jen hrstka popelu, jakmile ji potřísni čertvá krev, dokáže se celý zregenerovat. Znemožnit mu v tom jde například nasypáním popelu do tekoucí řeky nebo rozpráším do větru.

**Imunita proti strachu a bolesti.**

**⊖ Slabiny:**

- Když někdo probodne upírovo srdce dřevem, zcela ho tím znehybní a znemožní mu proměnit se do mlhy nebo obřího netopýra.
- Zranění stříbrnou zbraní si nemůže vyléčit sáním krve, léčí se mu rychlosť 1 život za noc. V mlžné podobě ho ale stříbrné zbraně nezraňují.
- Ve všech podobách je zranitelný **svěcenou vodou**.
- Ve všech podobách ho zraňuje **sluneční světlo** za 3kz každé kolo.

**⊕ Léčení:** Upír je nemrtvý a zranění se mu tedy samovolně nehojí. Léčí se výhradně sáním krve humanoidních tvorů. Sáním způsobí zranění za tolik životů, za kolik se vyléčí. Nemůže si takto vyléčit zranění, která utrpěl stříbrnou zbraní – ta se mu léčí rychlosť 1 život za noc. Vysát veškerou krev z člověka mu zabere několik minut.

## Humanoidní podoba

**Boj:** Upír je mnohem rychlejší než člověk, silnější než kroll a je neskutečně mrštný.

Obvykle používá lehké zbraně, ale dokáže zabíjet i holýma rukama.

Lidské stopy

Pach dobře vyschlé mrtvoly

Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** štíhlý humanoid s mrtvolně blehou tváří a dlouhými, ostrými špičáky

**Rychlosť:** na zemi 6, ve vodě 2

**Velikost:** 6 (60 kg)

**Smysly:** magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, skvělý sluch a čich, vidí i v naprosté tmě

**Zranění za sílu:** +1

**Fyzička 5, Finesa 7, Duše 6, ❤ 12**

beze zbroje 0, v lehké zbroji 1

Beze zbraně: 7 + k6, ★ 1

Dýka: 7 + k6, ★ 2

**Pouto krve:** Když někdo živý pozře kapku upírové krve, do úsvitu bude jeho věrným služebníkem.

**Proměna v oblak mlhy nebo obřího netopýra:** Upírový šaty, zbroj a vybavení při proměně popadají na zem. Proměna tam i zpět zabere 1 kolo. Znovu se může proměnit, ať už do mlhy nebo do obřího netopýra, až když se napije krve humanoidního tvora. Vlastnosti viz **Mlžná podoba** a **Podoba obřího netopýra**.

**Ovládání nižších nemrtvých:** Upíra poslouchají všichni ghulové, kostlivci a zombie.

**Ovládání zvířat:** Když se upír zadívá nějakému zvířeti do očí, získá jeho naprostou důvěru a zvíře pak bude až do úsvitu plnit všechna jeho přání. Nemůže ovládnout hraničářova zvířecího společníka.

**Lidská tvář:** Když se upír napije červité krve, může změnit svůj vzhled, jako kdyby uměl kouzlo *změna podoby*. Iluze vydrží do úsvitu.

**Dovednosti:** Jako za života.

## Mlžná podoba

V mlžné podobně může upír libovolně měnit svůj tvar, dokáže tedy například protéct klíčovou dírkou nebo skrz mříže. Nemůže se ale rozdělit na víc menších oblaků. Dokáže se pohybovat jen rychlostí chůze, silný vítr ho tedy odšoufne. Voda pro něj tvoří neprostupnou překážku.

**Boj:** V mlžné podobě upír nemůže útočit, může ale uhýbat – mlha se před ranou rozestoupí a pak se opět spojí.



Slabý západ vlhké zatuchliny  
Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** pohybující se oblak mlhy

**Rychlosť:** při zemi 2

**Smysly:** nevidí, neslyší a necítí, vnímá ale tvar toho, co obklopí nebo vyplní

**Fyzička -**, Finesa 7, Duše 6, ❤ 12



0

**Zranitelnost:** V mlžné podobě je upír zranitelný pouze **ohněm**, **bleskem**, **mrazem**, **duševními útoky**, **svěcenou vodou** a **slunečním světlem**.

## Podoba obřího netopýra

**Boj:** V podobě obřího netopýra upír nemá nadlidskou sílu, je ale nesmírně rychlý a obratný.

↳ Stopy netopýra velkého jako hobit  
Smiley Netopýří pach  
Speaker Kroll slyší ultrazvukové signály

**Vzhled:** netopýr velký jako hobit

**Rychlosť:** na zemi 2, ve vzduchu 8

**Velikosť:** 5 (30 kg)

**Smysly:** magické smysly – dobrý, ale černobílý zrak, skvělý sluch a čich, vidí i v naprosté tmě, *ultrasluch* na střední vzdálenost

**Fyzička 2**, Finesa 7, Duše 0, ❤ 9



0

→ **Zuby:** 2 + k6, ⚡ 0



## Varan

**Druh:** zvíře (ještěr)

**Prostředí:** bažiny, deštné pralesy, savany, pouště, polopouště

**Chování:** Varan je masožravec. Je aktivní výhradně ve dne, na noc zalézá do dou-

pěte vyhrabaného v zemi. Je to zdatný lovec, nepohrdne ale ani mršinou. Dokáže pozrít skoro tolik potravy, jako sám váží, následně pak několik týdnů nemusí žrát. Když se cítí ohrožený, otevře tlamu, kmitá ocasem a výhružně syčí.

## Varan obyčejný

**Boj:** Při lově varan většinou číhá v úkrytu. Pokud před ním kořist uteče na strom nebo jinou překážku, dokáže se postavit na zadní, aby na ni dosáhl.

**Suroviny:**

- Z varanovy kůže je možno vyrobit lehkou zbroj (prodej 2,5 zl).

- Z varanových jedových žláz je možno získat nepoužité dávky jedu (prodej 5 st za dávku).

**Stopy třímetrového ještěra**

**Ještěří pach**

**Není vidět *infraviděním***

**Vzhled:** třímetrový hnědošedý ještěr s dlouhým ocasem

**Rychlosť:** na zemi 3, ve vodě 1

**Velikosť:** 6 (60 kg)

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

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 8**

**1 (silná kůže)**

**Zuby nebo drápy: 3 + k6, ⚡ 1 + 6 dávek jedu varana**

**Příznaky:** silná bolest, otok a intenzivní krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

**Latence:** 15 minut

**6 + k6 proti Fyzičce**

- ⚡ 1 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost na několik desítek minut (nevýhoda)
- rozostřený zrak a závratě na několik minut (nevýhoda)

## Varan obří

**Suroviny:**

- Kůži obřího varana je možno prodat za 6 zl nebo z ní vyrobit lehkou zbroj, která má proti **drcení** kvalitu 2 (prodej 12 zl).
- Z jedových žláz obřího varana je možno získat nepoužité dávky jedu (prodej 1 zl za dávku).

Stopy šestimetrového ještěra

Ještěří pach

Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** šestimetrový hnědošedý ještěr s dlouhým ocasem

**Rychlosť:** na zemi 3, ve vodě 1

**Velikosť:** 9 (500 kg)

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

**Boj:** Při lově varan většinou číhá v úkrytu. Pokud před ním kořist uteče na strom nebo jinou překážku, dokáže se postavit na zadní, aby na ni dosáhl.

**Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ❤ 16**

2 (silná kůže)

Zuby nebo drápy: 4 + k6, 3 + 6 dávek *jedu obřího varana*

**Příznaky:** silná bolest, otok a intenzivní krvácení v okolí rány, později silné bušení srdce, intenzivní pocení, hučení v uších a nápadná bledost

**Latence:** 10 minut

7 + k6 proti **Fyzičce**

- 1 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- slabost na několik desítek minut (nevýhoda)
- rozostřený zrak a závratě na několik minut (nevýhoda)



## Vážka obří

**Druh:** hmyz

**Prostředí:** kdekoliv u vody

**Chování:** Vážky jsou dravci a výborní letci, létají a loví přes den.

**Boj:** Vážka bojuje ze vzduchu. Hbitě manévruje a útočí svými kusadly. Menší ko-

řist může také chytit nohama a zvednout do vzduchu.

**Suroviny:** Alchymista může z hlavy obří vážky (prodej 15 zl) vydestilovat 5 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar ticha* (prodej 30 zl).

⌚ Stopy obří, metro dlouhé vážky

🚬 Pach velkého létavého hmyzu

**Vzhled:** metrová vážka s dvoumetrovým rozpětím křídlem

**Rychlosť:** na zemi 0, ve vzduchu 7

**Velikost:** 4 (15 kg)

**Smysly:** skvělý zrak (složené oči), dobrý čich, hmatová tykadla, ale neslyší

**Fyzička 1, Finesa 5, Duše 0, ❤️ 5**

🛡 0

🗡 Kusadla: 5 + k6, ⚡ 1

**Aura ticha:** V krátké vzdálenosti kolem obří vážky nejsou slyšet žádné zvuky a nejdou zde tedy ani sesílat kouzla.



## Velbloud

Když se velbloud 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.

**Druh:** jízdní a nákladní zvíře

**Prostředí:** pouště, polopouště

**Chování:** Velbloudi jsou klidní až flegmatictí. Divocí velbloudi žijí ve stádech čítajících kolem 30 kusů.

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

 Otisky velbloudích kopyt

 Velbloudí pach

**Vzhled:** velbloud

**Rychlosť:** na zemi 8, ve vodě 1

**Velikosť:** 8 (250 kg)

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

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 13**

 0

 Zubý: 3 + k6, ☀ 1

 Kopyta: 3 + k6, ☀ 2



## Vlk

**Druh:** zvíře (psovitá šelma)

**Prostředí:** pouště, stepi, lesy, tundry

**Chování:** Vlci jsou vytrvalí běžci, za den urazí až 200 kilometrů. Žijí ve smeč-

kách o šesti až třiceti jedincích, které vede nejsilnější samec. Když ho některý z mladších porazí, bude novým vůdcem a z původního se stane samotář. Smečka společně loví a brání mláďata.

👣 Vlčí stopy

🔥 Vlčí pach

**Vzhled:** vlk

**Rychlosť:** na zemi 7, ve vodě 1

**Velikost:** 5 (30 kg)

**Smysly:** slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost, ale dobře vnímá pohyb a světlo), skvělý sluch a čich, vidění v šeru a hmatové vousy

**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.

**Fyzička 3, Finesa 2, Duše 0, ❤️ 6**

🛡 0

🗡 Zuby nebo drápy: 3 + k6, 💥 0



## Vlk lítý

**Prostředí:** pouště, stepi, lesy, tundry

**Chování:** Lítí vlci jsou vytrvalí běžci, za den urazí až 200 kilometrů. Žijí v menší smečkách o čtyřech až osmi jedincích, které vede nejsilnější samec. Když ho některý z mladších porazí, bude novým vůdcem a z původního se stane samotář. Smečka společně loví a brání mláďata.

**Boj:** Lítý vlk kořist obvykle strhne na zem a prokousne jí hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.

 Stopy vlka velkého jako medvěd  
 Vlčí pach

**Vzhled:** vlk velký jako medvěd

**Rychlosť:** na zemi 7, ve vodě 1

**Velikosť:** 8 (250 kg)

**Smysly:** slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost, ale dobře vnímá pohyb a světlo), skvělý sluch a čich, *vidění v šeru* a hmatové vousy

**Fyzička 4, Finesa 2, Duše 0, ❤ 13**

 0

 Zuby nebo drápy: 4 + k6,  2



## Vlkodlak

**Druh: lykantrop**

**Prostředí:** Pokud se vlkodlak rozhodne žít mezi lidmi, obvykle netouží po luxusu a vyhýbá se bohatým čtvrtím velkých

měst. Když žije mezi vlky, stejně jako oni preferuje lesy nebo pláně.

**Chování:** Vlkodlaci obvykle tvoří smečku, která společně žije a loví a zdraví a silní v

ní zuřivě brání mláďata a zraněné druhy. Vede ji největší a nejsilnější samec a všechna mláďata jsou jeho potomci. Když ho některý z mladších porazí v souboji, stane se novým vůdcem a z původního se stane samotář. Ten pak zbytek života stráví v ústraní, nebo si vytvoří novou smečku z obyčejných lidí nebo vlků.

#### Příklady použití ve hře:

- Vlkodlak vede smečku *vlků*.
- Vlkodlak je kapitánem žoldnéřské kumpanie nebo důstojníkem v armádě.

**Imunita** proti jedům včetně vlčího moru. Zbraň potřená vlčím morem ho neotráví, ale způsobí, že zranění nedokáže zregenerovat.

**Proměna ve vlka:** Proměna tam i zpět mu zabere jedno kolo. Nemůže se proměnit, když má na sobě zbroj nebo něco podobně pevného. Obyčejné obléčení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.

**Lykantropie:** Každý humanoidní tvor kousnutý vlkodlakem se nakazí lykantropií (viz heslo **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.

- Smečka vlkodlaků se živí jako potulní umělci, kočovní pastevci nebo nájemní žoldáci.

⚠ *Smečka vlkodlaků představuje smrtelné nebezpečí i pro družinu na mistrovských úrovních a je velmi obtížné před ní utéct.*

⚠ *Pokud se rozhodneš použít vlkodlaky, zamysli se také nad tím, jak půjde vyčít lykantropie.*

**Suroviny:** Z krve vlkodlaka může alchymista vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar proměny do vlka* (prodej 40 zl.).

**Regenerace:** Vlkodlak regeneruje zranění rychlostí 2 životy za kolo. Nedokáže ale regenerovat zranění způsobená stříbrnou zbraní, ohněm, bleskem, mrazem, žíravinou nebo zbraní potřenou vlčím morem.

➕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže zregenerovat, si vlkodlak léčí stejně jako člověk, účinkuje na ně tedy *hojivá mast*, *léčivý lektvar*, hraničářův *hojivý dotyk*, léčivé kameny a podobně. Výjimkou jsou zásahy stříbrnou zbraní – ty nejen že nemůže regenerovat, ale nevyléčí je ani magické prostředky a hojí se mu tedy jen přirozenou cestou, což trvá několik týdnů nebo i měsíců.

## Lidská podoba

**Boj:** V lidské podobě vlkodlak preferuje zbraně na blízko. Nejraději má dýku nebo dlouhý meč, může ale použít libo-

volné zbraně. Obvykle nenosí zbroj, protože by mu bránila v proměně.

👣 Lidské stopy

🚬 Lidský pach

**Vzhled:** vysoký, šlachovitý člověk se sverepými rysy

**Rychlosť:** 4

**Velikost:** 6 (60 kg)

**Smysly:** jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

**Zranění za sílu:** +0

**Fyzička 3, Finesa 3, Duše 3, ❤ 8**

🛡 0

🗡 **Dlouhý meč:** 3 + k6, ⚡ 2, 🍃 3

🗡 **Dýka:** 4 + k6, ⚡ 1

## Vlčí podoba

**Boj:** Ve své zvířecí podobě vlkodlak útočí hlavně svými zuby. Drápy používá, jen když se v průběhu zápasu ocitne na zemi.

Když vlkodlaci loví ve smečce, společně kořist uštívou, zakousnou se jí do končetin, svalí ji na zem a prokousnou jí hrdlo.

**Vzhled:** vlk velký jako lev

👣 Stopy vlka velkého jako lev

🚬 Vlčí pach

**Rychlosť:** 7

**Velikost:** 7 (125 kg)

**Smysly:** jako vlk – slabý zrak (ostře vidí jen na krátkou vzdálenost, ale dobře vnímá pohyb a světlo), skvělý sluch a čich, vidění v šeru a hmatové vousy

**Fyzička 4, Finesa 3, Duše 3, ❤ 10**

🛡 0

🗡 **Zuby nebo drápy:** 5 + k6, ⚡ 2



## Všežrout odporný

**Prostředí:** bažiny, močály, jeskyně, vlhké podzemní tunely

**Chování:** Všežrout žere všechno kromě kamenů. Nejraději má železo, ale nepohrdne ani čerstvým masem.

**Boj:** Všežrout se pohybuje se obřími, několikametrovými skoky. Slabší postavy snadno polaví. Dokáže také vystřelit lepkavý jazyk a kořist si jím přitáhnout. V tlamě má silné, tupé zuby a jeho sliny jsou silně žíravé, rozpouští i kovy.

**Suroviny:** Ze slinných žláz všežrouta odporného může alchymista vydestilovat 7

kapek kouzelné esence nebo z nich kdokoliv může odebrat flakón *slin všežrouta odporného* (prodej 3 zl).

 **Stopy dvoumetrové žáby**

 Žabí pach

**Vzhled:** dvoumetrová slizká ropucha

**Rychlosť:** na zemi 4 (dlouhé skoky), ve vodě 2

**Velikosť:** 8 (250 kg)

**Smysly:** jako žába – dobrý zrak, sluch a čich

**Fyzička 4, Finesa 3, Duše 2, ❤ 13**

 0

 **Zuby, povalení:** 4 + k6,  3 + 6kz **ží-ravinou**

 **Vystřelení jazyka:** 3 + k6 proti **Finese**

- zachycení kořisti (v příštím kole si ji přitáhne)
- přitažení kořisti
- přitažení kořisti a zranění kousnutím

**Obří skoky:** Všežrout dokáže jedním skokem překonat krátkou vzdálenost.



## Vzluha

**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.

**Suroviny:** Alchymista může z mozku vzluhy (prodej 15 zl) vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit elixír ukládání vzpomínek (prodej 33 zl).

 **Stopy od netopýřích křídel**

 **Netopýří pach**

**Vzhled:** tvor připomínající netopýří křídla z černého sametu

**Rychlosť:** ve vzduchu 4

**Velikosť:** 1 (1,5 kg)

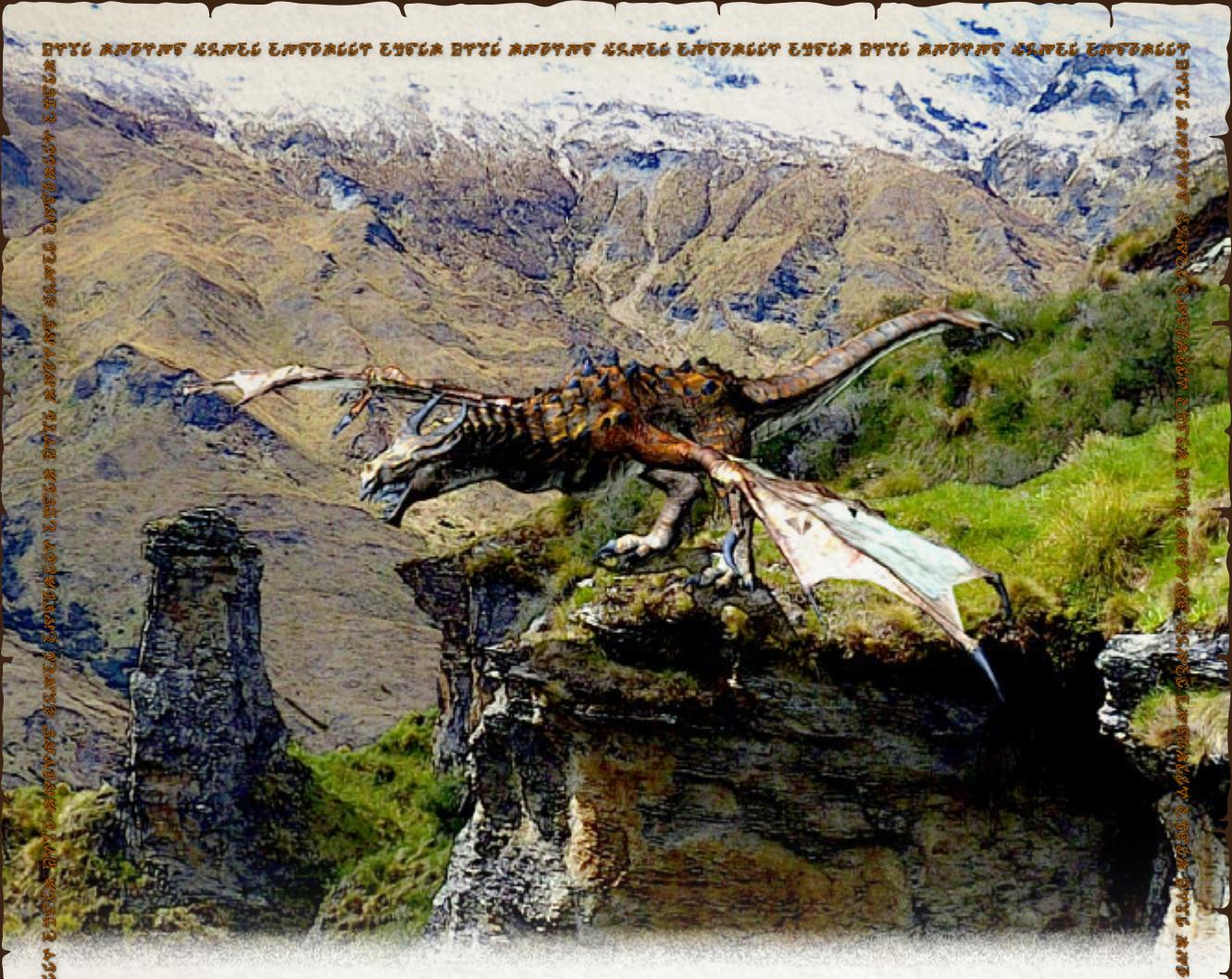
**Smysly:** dobrý zrak, sluch a čich a přitahuje ji mysl intelligentních tvorů

**Fyzička 2, Finesa 3, Duše 5, ❤ 2**

 0

**Vysávání vzpomínek:** Vzluha vysává vzpomínky spíš inteligentním tvůrům. 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 léty a k někomu se tulily.

Pokud budou chtít postavy získat své vzpomínky zpět, mohou vzlahu celkem snadno vystopovat, protože každou noc vyrobí nejméně jednu oběť se ztrátou paměti.



## Wyverna

**Prostředí:** hory, pláně, pahorkatiny

**Chování:** Wyverny žijí v párech. Nejsou inteligentní, chovají se podobně jako velcí draví ptáci. Loví přes den, případně za soumraku či úsvitu. Hnízdo si staví na skalách nebo útesech, obvykle se k němu dá snadno dostat jen ze vzduchu. Jeden z rodičů ho vždy hlídá.

**Boj:** Wyverna výborně létá, na zemi je ale poněkud neohrabaná. Útočí nejradiji ze vzduchu. Ve spárech unese i koně.

**Příklad použití ve hře:** Goblini ovládají wyverny pomocí prastarých magických rituálů a létají na nich do boje.

### Suroviny:

- Kůži z wyverny je možné prodat za 7 zl nebo z ní vyrobit lehkou zbroj, která má proti **bodu** kvalitu 2 (prodej 14 zl).
- Z vejce wyverny může alchymista vytěžit 5 kapek kouzelné esence.

👣 Stopy dvounohého okřídleného ještěra velkého jako krokodýl

🔥 Ještěří pach

👁️ Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** okřídlený ještěr s jedním párem nohou velký jako krokodýl

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

**Velikosť:** 10 (1 tuna)

**Smysly:** skvělý zrak, čich a sluch

**Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 20**

🛡️ 2, proti **bodu** 3 (silná kůže)

🗡️ **Zuby a spáry:** 5 + k6, ⚡ 6

🗡️ **Ocas:** 5 + k6, ⚡ 5



## Zlobr

**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. Se-

žere prakticky cokoliv včetně lidí, skřetů, elfů a podobně.

**Boj:** Zlobr je pomalý, ale silný a odolný. Když soupeře dožene, roztrhá ho svými drápy, případně ho rozdupe. Může také bojovat nějakou masivní těžkou zbraní, například důlním kladivem.

👉 Stopy třímetrového humanoida se silnými drápy

🔥 Silný zápach moči a potu

**Vzhled:** třímetrový zavály humanoid se zelenou kůží a silnými drápy

**Rychlosť:** na zemi 3, ve vodě 1

**Velikost:** 9 (500 kg)

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

**Zranění za sílu:** +1

**Fyzička 6, Finesa 2, Duše 1, ❤️ 16**

🛡️ 2 (silná kůže)

🗡️ Drápy: 6 + k6, 💥 2

⚔️ Důlní kladivo: 6 + k6, 💥 4

### Příklady použití ve hře:

- Postavy narazí na skupinu putujících zkamenělých zlobů.
- Goblini nosí zlobrovi potravu a on je na oplátku chrání.

**Suroviny:** Z krve zlobra (prodej 30 zl) může alchymista vydestilovat 17 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar regenerace* (prodej 60 zl).

**Regenerace:** Zlobr regeneruje všechna zranění kromě těch způsobených **ohněm**, **bleskem**, **mrazem** nebo **žíravou** rychlostí 2 životy za kolo.

**Slabiny:** Pokud na zlobra dopadne přímé sluneční světlo, zkamení. V této podobě má **Finesu** 0, **🛡️ 4** (proti **drtivým** útokům a kamenickým nástrojům jen 2) a nemůže regenerovat zranění. Jakmile na něj sluneční světlo dopadat přestane, zase obživne a z případného poškození se stane stejně velké zranění, které následně zregeneruje.



## Zmije

**Druh: zvíře** (jedovatý had)

**Prostředí:** stepi, tajgy, hory, nížiny, louky, rašeliniště, mokřady

**Chování:** Zmije je aktivní přes den, případně za soumraku. Ráda se sluní na horských stráních, na kamenech či na skalách. Přes noc bývá zalezlá v dutinách stromů, ve skalních štěrbinách nebo v opuštěných termitištích. V zimě hibernuje pod zemí, obvykle v klubku s několika dalšími hady či obojživelníky.

Zaskočená zmije se stočí do spirály, esovitě vztyčí přední část těla a hrozí

útočníkovi, popřípadě proti němu provádí výpady hlavou. Uštkne jen toho, kdo se na ni pokusí šlápnout nebo ji vzít do ruky.

**Boj:** Při 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 Zubů zmije je možno získat nepoužité dávky *jedu ze zmije* (prodej 5 st za dávku).

- 👣 Stopa méně než metr dlouhého hada
- ♨️ Hadí pach
- 👁️ Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** Necelý metr dlouhý šedý had s tmavou klikatou čárou na hřbetě.

**Rychlosť:** na zemi 1, ve vodě 1

**Velikosť:** 0 (pod 1 kg)

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

**Fyzička 0, Finesa 4, Duše 0, ❤️ 1**



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

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

**Latence:** 5 minut

💀 5 + k6 **jedem** proti **Fyzičce**, 💥 3 (nezpůsobuje vážné zranění)

- zranění
- slabost a malátnost na několik desítek minut (nevýhoda)
- zpomalení na několik desítek minut (nevýhoda a neschopnost běhu)



## Zombie

**Druh:** nižší nemrtvý

**Prostředí:** hrobky, hřbitovy, bojiště, podzemí kobky, prokletá místa

**Chování:** Zombie je mrtvé tělo bez duše – ta je obvykle vázána k nějakému místu, kde se případně může zjevit jako přízrak, a zombie se od ní nemůže příliš vzdálit. Chová se jako nemyslící stroj. Ze svého života si nic nepamatuje, její jedinou potřebou je utišit svůj sžíratavý hlad.

Nemá vůbec pud sebezáchovy, bez váhání například vstoupí do hořících plamenů, když za nimi cítí potravu. Pokud kolem nic k pozrení není, upadne do stavu hluboké letargie, kdy je k nerozeznání od skutečné mrtvoly, a probudí ji jen přítomnost nové kořisti.

**Boj:** Zombie je pomalá, pohybuje se klátilivým, 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

- ↳ Stopy humanoidního tvora pohybujícího se klátivým krokem
- ☞ Silný mrtvolný zápací
- 🕒 Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** oživlá tlející mrtvola

**Rychlosť:** na zemi 1

**Velikosť:** 6 (60 kg)

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

**Zranění za sílu:** +0

kořist uteče z dohledu a doslechu a ztratí její pachovou stopu.

**Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤ 12**

🛡 0

↗️ **Zuby nebo pařaty:** 3 + k6, ⚡ 0

**Imunita** proti strachu a bolesti.

➕ **Léčení:** Zombie je nemrtvý, zranění se jí tedy samovolně nehojí a nepůsobí na ni ani magická léčba. Léčí se výhradně požíráním mozků nebo vnitřností – několika minutami krmení se vyléčí do plných životů.



## Zvířata

V Dračáku slovem zvíře míníme obyčejné, nefantastické tvory, jako třeba lva, gorilu, sokola nebo krokodýla, a to včetně jejich obřích variant jako *obří krysa* nebo *lítý vlk* a případných prehistorických zvířat, pokud se je rozhodneš použít. Neřadí se mezi ně mořští tvorové, hmyz, pavouci, štíři a podobně.

Zvířata většinou nebývají příliš nebezpečná, protože bez dobrého důvodu neútočí. Býložravci obvykle bojují, jen když jsou napadeni, případně když brání mláďata nebo své teritorium. Šelmy se většinou rozhodnou na postavách smlsnout jen v případě, že z něja-

kého důvodu nemohou lovit svou obvyklou kořist. Zato ještěři, krokodýli a velcí hadi takhle vybíráví nejsou a když mají hlad a příležitost, zaútočí. Všechna zvířata také mohou být pod vlivem nějakého kouzla nebo kletby, která je přinutí útočit, i když by to normálně neudělala. Nezřídka se také postavy dostanou do boje se zvířaty, která někdo ovládá. Orkové například s oblibou jezdí na *obřích varanech*, goblini na *lítých vlcích*.

Zvířata také pomáhají vykreslit prostředí a jsou důležitá pro hraničáře, kteří s nimi dokáží mluvit, dívat se jejich očima a vybírají si z nich svého zví-

řecího společníka. Ve hře rovněž existují kouzla, schopnosti a kouzelné předměty, které postavám nebo jejich protivníkům umožní zvířata ovládat, proměnit se do nich, nebo je využívat jako nenápadné špehy.

**Nebezpečnost:** Zvířata stejného druhu nejsou vždy stejně nebezpečná. Mláďata a staří nebo nemocní jedinci nebojují tak dobře a mají proto **Fyzičku** a **Finesu** o 1 nižší (nejméně 1). Občas se také vyskytne obzvláště nebezpečný jedinec, například vůdce vlčí smečky, který má **Fyzičku** a **Finesu** o 1 vyšší.

**Vzrůst:** Samice některých druhů zvířat jsou výrazně menší, nebo naopak větší než samci. Statistiky v bestiáři to pro jednoduchost nezohledňují a ani ty to dělat nemusíš, pro hru to není až tak podstatné. Pokud ti ale na detalech záleží, sníž velikost menšího pohlaví o 1 a podle kapitoly **Tvorba nestvůr** přepočítej životy, **Fyzičku** a zranění. Stejně můžeš vytvořit obzvláště velkého nebo malého jedince.

## Býložravci

**Hlodavci:** *dikobraz* (obyčejný, obří), *krysa* (obyčejná, obří, hejno krys)

**Koně a osli:** *kůň* (jezdecký, obří, tažný, válečný), *mezek*, *mula*, *osel*, *poník*

**Prasata:** *kanec* (obyčejný, obří)

**Tloustokožci:** *hroch*, *nosorožec*, *slon*

**Tuři:** *bizon*, *skot*

**Velbloudi:** *velbloud*

**Smysly:** Býložravci mírají dobrý zrak, spoléhají se ale více na sluch a čich.

Jsou neustále na pozoru, větrí a nastavují uši, aby si včas všimli případného nebezpečí. Postavy, které samy tak dobré smysly nemají, toho mohou využít a získat tak včasné varování.

### Příklady použití ve hře:

- Krysa je hraničářovým zvířecím společníkem a slouží mu jako špeh.
- Město sužují hejna krys. Krysař rozhlasil, že je odvede pryč, až vládce splní, co mu kdysi slíbil.
- Ve stokách pod městem se zabýdleli krysolaci. V případě ohrožení svolají krysy z okolí.
- Orkové jezdí do boje na nosorožcích.
- Ve městě se konají býčí zápasy.
- Součástí náboženského obřadu je rituální souboj s býkem.
- Goblini používají slony na tahání těžkých nákladů.

## Hadi

**Jedovatí hadi:** *chřestýš*, *kobra*, *mamba*, *zmije*

**Škrťiči:** *anakonda* (obří, obyčejná), *hroznýš* (obří, obyčejný)

**Smysly:** Většina hadů má slabý zrak a vnímá hlavně pohyb. Výjimkou jsou denní hadi, například *mamba černá*. Sluch mají také slabý, zato čich výborný – kmitajícím jazykem neustále „ochutnávají“ vzduch. Dokáží také vnímat vibrace, proto se doporučuje dupat, chce-li je člověk upozornit na svou přítomnost. Chřestýši, hroznýši a krajty na kontaktní vzdálenost roz znají nepatrné rozdíly v teplotě, takže „vidí“ podobně jako trpaslík.

## Opice a lidoopi

**Opice:** *kočkodan, pavián*

**Lidoopi:** *gorila* (obyčejná, obří), *orangutan* (obyčejný, obří), *šimpanz*

**Smysly:** Opice a lidoopi stejně jako člověk spoléhají hlavně na svůj zrak a špatně se tedy orientují po tmě.

**Příklady použití ve hře:**

- Místnost plná hadů.
- Had se zabydlel v truhle s pokladem.
- Kult nebo divoký kmen uctívá obřího hada a předkládá mu oběti.
- Velekněz hadího kultu se umí proměnit v obřího hroznýše.

## Ještěri a krokodýli

**Krokodýli:** *aligátor, krokodýl*

**Ještěři:** *varan* (obří, obyčejný)

**Smysly:** Ještěři a krokodýli mají dobrý zrak, skvělý sluch a čich. Krokodýli také dobře vidí v šeru.

**Příklady použití ve hře:**

- Cesta vede přes řeku plnou krokodýlů.
- Goblini žijí v bažině mezi aligátory, uctívají je jako posvátná zvířata a přináší jim oběti.
- Orkové jezdí na obřích varanech.

## Netopýři

**Netopýři:** *netopýr* (obří, obyčejný)

**Smysly:** Netopýři, stejně jako krollové, dokáží vydávat lidským uchem neslyšitelné zvuky a podle jejich odrazů detektovat blízké překážky. Jsou to díky tomu nepřekonatelní noční letci.

**Příklady použití ve hře:**

- Vstup do podzemního chrámu je v jeskyni obydlené obřími netopýry.
- Orkský šaman používá netopýry jako nenápadné zvědy.

## Draví ptáci

**Dravci:** *orel* (obyčejný, obří), *pták Noh, sokol*

**Nelétaví ptáci:** *pták hrozivák*

**Smysly:** Draví mají skvělý zrak, z velké výšky rozeznají drobnou kořist. Jsou to díky tomu skvělí průzkumníci.

**Příklady použití ve hře:**

- Skřetí šaman kouzlem ovládá ptáka Noha a používá ho v boji proti nepřátelům.
- Vznešení elfové létají na obřích orlech.
- Hraničář, který nabízí převod přes hory, má jako svého zvířecího spo-

lečníka orla a používá ho na průzkum okolí.

## Šelmy

**Kočkovité šelmy:** kočka, lev, *levhart*, puma, rys, tygr

**Lasicovité šelmy:** lasice

**Medvědi:** *baribal*, brtník, grizzly, kodiak, lední medvěd

**Psovité šelmy:** liška, pes (honicí, ovčáký, tažný, válečný), vlk (obyčejný, lítý)

**Smysly:** Šelmy mají většinou slabší zrak, ale skvělý čich a sluch a často dobře vidí v šeru.

**Příklady použití ve hře:**

- Vzdálené vlčí vytí je skvělým nástrojem k budování atmosféry.
- Goblini chovají líté vlky a jezdí na nich.
- Vůdcem vlčí smečky je vlkodlak.
- Vesničany zabijí tygr, kterému lovecká past zchromila nohu, takže nemůže lovit svou obvyklou kořist.
- Hraničářovým zvířecím společníkem je velký hnědý medvěd.
- Královský vyzvědač používá cvičenou lasičku na likvidaci cizích zvířecích špehů.



## Žralok

**Druh:** mořský tvor

**Prostředí:** moře

**Chování:** Postavy nepatří mezi obvyklou žralokovou kořist, takže si jich nebude všímat. Když se ale do vody dostane byť jen malinkatá kapka krve, přitáhne pozornost žraloků ze širokého okolí, a když jí je hodně, může je vybudit až k dravé zuřivosti.

**Boj:** Žralok se do kořisti zakousne velkou tlamou plnou ostrých zubů a začne ji zuřivě trhat.

**Suroviny:** Žraločí kůži je možno prodat za 5 zl nebo z ní vyrobit lehkou zbroj, která má proti **seku** kvalitu 2 (prodej 10 zl).

 Žraločí pach

 Není vidět *infraviděním*

**Vzhled:** velký šedý žralok s bílým břichem

**Rychlosť:** ve vodě 5

**Velikosť:** 12 (4 tuny)

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

**Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, ❤ 32**

 2 (silná kůže s pevnými šupinami)

 **Zuby:** 5 + k6,  5

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