

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 inspirovaná hrou Dračí doupě vydávanou nakladatelstvím Altar. Děkuji všem jejím autorům i ostatním spolupracovníkům:

AUTOR PROJEKTU: Martin Klíma

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

AUTOŘI STARŠÍCH VERZÍ A SPOLUPRACOVNÍCI: Michael Bronec, Vladimír Chvátíl, 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 ocením Vaše názory a komentáře. Pište je, prosím, nejlépe do diskuse na RPG fóru nebo D20.cz.

Obsah

Aligátor.....	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
Díblík.....	25	Kraken.....	106
Dikobraz.....	27	Krysa.....	108
Draci.....	29	Krysodlak.....	111
Drak bílý.....	32	Křížák 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
Gargoyla.....	46	Mamba černá.....	129
Ghůl.....	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	Tygradlak.....	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 honící.....	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		

Aligátor

Druh: zvíře (krokodýl)

Prostředí: močály, řeky, bažiny, jezera

Chování: Aligátoři 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 sklouznou do vody. V oblastech s nedostatkem vody si hloubí jámy, které ji dlouho udrží.


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

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

 Stopy čtyřmetrového aligátora

 Pach aligátora

 Není vidět *infraviděním*

Vzhled: čtyřmetrový aligátor

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

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


Velikost: 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 rozevívá, 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. Obvyčejná anakonda sice dokáže ulovit a pozřít člověka, preferuje ale menší kořist. Pro obří anakondy 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

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 2

Velikost: 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

 **Škracení:** 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

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 2


Velikost: 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

 **Škracení:** 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 poušť.

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

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

chytřejší než 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 zabydledl 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 *žiravého dechu baziliška* (prodej 4 zl), a to i když svůj žiravý dech použil.
- Kůži z baziliška je možno prodat za 6 zl, nebo z ní vyrobit lehkou zbroj, která má proti **žiravině** 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 zápach žiraviny, ještěří pach

👁️ Není vidět *infraviděním*

Vzhled: zelený, osmimetrový ještěr s kostěným hřebenem na zádech

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 11 (2 tuny)

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

Fyzička 6, Finese 5, Duše 7, ❤️ 25

🛡️ 2 (silná kůže)

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

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

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).

👁️ **Žiravý dech:** 5 + k6 proti **Finese**

- 🌟 6kz **žiravinou**
- +1 ke zranění **žiravinou**
- další +1 ke zranění **žiravinou**

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před baziliškem

Baziliškov dech je žiravý plyn. Rostliny v něm zhnědnou a zchřadnou, kůže zvrásní a popraská. Zásah v průběhu několika minut zničí oblečení 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 **Fyzičce**

- 🌟 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, lesostepi, polopouště

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

Boj: Bizon nejraději útočí z rozběhu (obvykle s výhodou za přípravy), 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


Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Velikost: 10 (1 tuna)

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně pohyb), 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 nezabíjí, kořist pouze uvedou do transu a zavedou ji do záhuby – obvykle

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

Boj: Bludička sama nedokáže nikoho zranit.

Příklady použití ve hře:


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

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

Suroviny: 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

Rychlost: ve vzduchu 1


Velikost: 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 pás v bažině, zamotaný do šlahounů *dravého keře*, ve spárech *bahenního netvora* a podobně.

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

Brouk ohnivec

Druh: hmyz

Prostředí: mokřady, vlhké podzemní chodby a jeskyně

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

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

Příklady použití ve hře:

- Skřeti nebo goblini chovají brouky ohnivce kvůli osvětlení svého podzemního doupěte.

- Brouky ohnivce v noci přiláká teplo ohně a odletí až po rozednění, nebo když ho postavy uhasí.

Suroviny: 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 lampu spotřebuje oba orgány), která svítí trvale, nebo z nich vydestilovat 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 ru-dooranžovým světlem

Rychlost: na zemi 2, ve vzduchu 5, ve vodě 1

Velikost: 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 kterým dokáže šplhat i po hladké kolmé zdi, na stropě se ale neudrží. Na předmětech, kterých se dotkne, ulpívají kusy zatuhlého slizu. Vypadají jako matné bílé sklo a jsou pevné jako kámen.

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

Příklady použití ve hře:

- Skřeti v odpadní jámě chovají obřího červa 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 červa (prodej 6 zl) vyrobit láhev

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.

👉 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

Rychlost: na zemi 1

Velikost: 8 (250 kg)

Smysly: skvělý hmat (celým tělem), skvělý čich

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 neroztluče

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

Démoni

Démoni jsou tvorové z jiných světů. Nemohou přijít sami, musí je vždy někdo magicky přivolat. Přivolaný démon může:

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

Posednutí démonem

Posednutí nemusí být jen negativní – může dávat nadlidskou sílu, rychlost, výdrž, znalost určitých kouzel nebo jiné schopnosti. Jak ale démonova nátura 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, rychlost 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 dotek brní a je možné se s ním sladit a zjistit tak, co dělá – démoni ovšem obvykle 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, rychlost 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 nenávratně 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 obsahující démona je obvykle možné normálně zničit, například spálit, rozbít, roztavit 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 ocasy, několik párů končetin, rohy, kopyta, drápy, ostny a podobně.

Privolávání 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 předešlé 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 dobře nakreslili ochranný kruh, démon z něj nedokáže uniknout, ani je jakkoliv 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 seženou 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 demony 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 výslovně napsáno. Pokud tedy text není jednoznačný, nebo něco výslovně 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 nepřezeneš – 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 určitý 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 čaru.

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 započítím rituálu je vhodné nakreslit ochranný kruh, protože vyhnatý démon se obvykle pokusí posednout někoho jiného, nejčastěji samotného vymítače, 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 posedl *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 zajímavému 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 víc, než u ní bylo běžné, a postupně jeho konzumaci stupňovat, až nakonec bude prakticky pořád v lihu. Zdůrazni 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 krvežíznivosti, démon nenávisti, démon obžerství, démon touhy po moci*

Bestiální démoni

Bestiální démoni se obvykle chovají jako divoká zvířata, řídí se hlavně svými pudry a instinkty. Nelíbí 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 přivolaný 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 opakovaně, obvykle místní jazyky znají.

Když inteligentní démon někoho posedne, tak s ním podle své síly 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 nelíbí, 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 teď ve městě.
- Mág přivolal diblíka v době, kdy byl ještě čarodějným učněm. Zakázal mu opustit budovu a pak ho pustil z hlavy. Diblík od té doby žije v jeho věži a skrývá se před ním.
- Diblík usiluje o smrt svého pána a hledá někoho, kdo by to pro něj udělal. Namluví mu, že se tím stane jeho novým pánem.

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

 Stopy zhruba metrového dvounohého tvora s drápy na nohách

 Slabý sirný zápach

Vzhled: zhruba metrový chlupatý ďáblík s holou, protáhlou hlavou a ostrými drápy na ruce i na nohou

Rychlost: na zemi 3



Velikost: 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 **Finese**,  6kz **ohněm**

Dosah: střední

Rozsah: 1 cíl

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

Posednutí nebo vstoupení do předmětu:

Když diblík po přivolání nebo při vymítání 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**). 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

Rychlost: na zemi 1


Velikost: 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 šípky do luku, šípky do kuše nebo vrhací šípky.

 Stopy dikobraza velkého jako medvěd

 Dikobrazí pach

Vzhled: dikobraz velký jako medvěd


Rychlost: na zemi 2

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Velikost: 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 ještěřů. 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. Humanoïdní tvorové jsou pro ně bezvýznamní, asi jako pro nás hmyz. Nemají potřebu hromadit poklady, nemají pro ně využití. Nezřídka se ale stává, že drak zabije vladaře, který neměl dost rozumu, aby ho nechal na pokoji, a obsadí jeho palác se všemi cennostmi.

Stáří draků: Čím je drak starší, tím je větší a nebezpečnější. Mladí draci jsou menší a mají o 1 nižší hodnoty vlastností, prastaří 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. Jednak 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 říši se nikdy nepodařilo obnovit.

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

Draci v 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 zbrojř 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: dostat 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 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 někde, 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

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 8, ve vodě 6

Velikost: 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 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 svalov-

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 nadechnout, použije svůj dech. Černý drak vydechuje černý, žíravý dým.

Suroviny: viz **Draci**. Z plic 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 ostrých zubů

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 8, ve vodě 6

Velikost: 12 (4 tuny)

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

Fyzička 6, Finesa 5, Duše 7, ♥ 32

 4 (dračí šupiny)

Imunita proti **žířavině**.

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

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

-  9kz **žířavinou**

- +1 ke zranění **žířavinou**

- další +1 ke zranění **žířavinou**

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

Dech černého draka je silná žířavina, 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 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 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

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 8, ve vodě 6

Velikost: 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 vzdálenosti před drakem

Příprava: jedno kolo hlubokého nádechu

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 nadechnout, použije svůj dech. Rudý drak vydechuje žhavé plameny.

Suroviny: viz **Draci**

 Dračí stopy

 Dračí pach

 Není vidět *infraviděním*

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

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 8, ve vodě 6

Velikost: 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 **Finese**

-  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 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 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 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 svalov-

at 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. Zelený drak vydechuje jedovatý plyn.

Suroviny: viz **Draci**. Z plic 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 ostrých zubů

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 8, ve vodě 6

Velikost: 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 uhynie, 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. V lese se dokáží skvěle plížit a mohou také kompletně splynout se stromem a být tak zcela neviditelné, případně se "teleportovat" do jiného stromu a útočit tak z nových, nečekaných úhlů.

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

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1



Velikost: 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 paz-
ourkovými hroty) + *jed ze zmije*
Dostřel: dlouhý

 **Jed ze zmije:**

Příznaky: intenzivní bolest v ráně,
otok, brnění, zanícení kůže a cit-
livost na dotyk, později nevolnost
a potíže s dýcháním, otok a mod-
řiny 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 neschop-
nost 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 stromu stejného druhu,
se kterým je ten její spojen kořeny.
Tento „přesun“ nezabere žádný čas,
dryáda tedy může v jednom kole vstou-
pit do dubu v jedné části lesa a v dal-
ším vystoupit z dubu vzdáleném něko-
lik dní cesty.

Léčení stromu: Když se dryáda něko-
lik minut dotýká stromu, zcela ho vy-
léčí. Veškeré jeho neduhy tím ale pře-
jdou 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 ritu-
álu přesune.

Tanec dryád: Kdo se k němu přidá, pro-
padne kouzlu a bude s dryádami tanco-
vat až do rána.

Fext

Druh: vyšší **nemrtvý**

Fexta 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 pleť 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.

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

 Stopy humanoidního tvora

 Pach staré, vysušené kůže

 Není vidět *infraviděním*

Vzhled: člověk se strnulým obličejem a světle šedou kůží

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 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 hrotem, 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.

 **Dvě sekery:** 6 + k6,  3

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

Dosah: krátká vzdálenost

Rozsah: 1 cíl

Každý úspěch sníží **Fyzičku** a **Finesu** cíle o 1 (nejniž na 0) a vyléčí 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 inteligentních humanoidů. Celý proces zabere několik hodin. **Fyzičku** a **Finesu** takto vysátých tvorů není možné nijak obnovit.

Ostatní schopnosti a dovednosti: jako za života

Gargoyla

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


rády sluneční světlo – když už na něm musí být, přechájejí ho obvykle v podobě sochy.

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

Příklady použití ve hře:

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

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

 Stopa čtyřnohého tvora velkého jako pes s dlouhými ostrými drápy

 –

 Není vidět *infraviděním*


Vzhled: socha čtyřnohé, okřídlené nestvůry velké jako pes


Rychlost: na zemi 5, ve vzduchu 5

Velikost: 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 nevýhodu.

 **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 vyléčí všechna zranění. Může ale schválně zůstat poškozená.

Ghůl


Druh: nižší **nemrtvý**

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

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

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

Boj: Ghůl bojuje jako člověk.

 Stopy humanoidního tvora velikosti člověka

 Mrtvolný pach

 Není vidět *infraviděním*

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

Rychlost: 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 pařáty:** 4 + k6,  1

Cizí tvář: Když ghůl pozře něčí maso, získá jeho podobu a chvíli bude vypadat jako živý. Jelikož ale nemá funkční vnitřní orgány, nové tělo začne podléhat mrtvolnému rozkladu – do půl hodiny se jeho kůže odkrví a zbělá. Po několika hodinách mu ztuhnou svaly, takže 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:** Ghůl je nemrtvý a zranění se mu tedy samovolně nehojí. Léčí se výhradně požíváním humanoidního masa nebo vnitřností – několika minutami krmení se vyléčí do plných životů. Tím také získá podobu dotyčné osoby, viz *cizí tvář*. Na rozdíl od zombie mu nestačí maso zvířat.

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 dávných 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 tajemství 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 dobře skryté hlídky.

Goblini často chovají lité 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, Šhvara, Šugura

Mužská jména: Čagruš, Gháš, Grišnág, Hašág, Huršüg, Hušnág, Mašgul, Šagrul, Šarkûf, 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 pronášejí v *řeči kouzel*. Slovům ale nerozumí, mají je naučena nazpaměť.


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 síly, utečou.

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

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

Kořist: 1–3 z následujících věcí: talisman, olůvko, křída, hrací kostky vyrobené z kostí, dřevěná lžice, loďka 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

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 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 záľudnosti. Obvykle stříľí 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

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 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 ropuchy

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

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 nejsílenější a nejodvážnější z goblinů.

Boj: Gobliní alchymista u sebe mívá 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

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1


Velikost: 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:** Vyléčí 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 jakákoliv 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 vyléčí 2 životy), léčitelské potřeby.

 Stopý humanoidního tvora velkého jako hobit

 Gobliní pach

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

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1



Velikost: 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 4, ♥ 6

 0

 **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 demony či rozzuřené 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 nefeš*: 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 nepřítelů, 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

Proudý 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 sesílateli 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 pociťují nával síly a počítají si výhodu na všechny hody na útok a na obranu.

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


Dovednosti: plavání a potápění

Gobliní stařešina

Chování: Stařešina 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.

Boj: Stařešina 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).

 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

Rychlost: na zemi 3, ve vodě 1

Velikost: 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 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 zláme kosti nebo mu prokousne hrdlo.

 Stopy gorily (při chůzi se opírá o pěsti)

 Pach gorily

Vzhled: gorila

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 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 povalí na zem a následně mu zláme kosti nebo mu prokousne hrdlo.

 Stopy třímetrové gorily (při chůzi se opírá o pěsti)

 Pach gorily

Vzhled: třímetrová gorila

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 10 (1 tuna)

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 lesem, protože se mu v nich špatně létá. Je to velmi chytrá dravá šelma. Není ho

možné ochočit, jde se s ním ale spřátelit. Je na něm možné létat, nosit bude ale jen toho, koho sám bude chtít.

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

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 orlí hlavou, pařáty a křídly

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

Velikost: 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 loď a rozlomit ji vejpůl.

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

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


Rychlost: ve vodě 5

Velikost: 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)

 **Zuby:** 5 + k6,  5

 **Škrčení:** 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 *duševní úder*. Ve spárech unese tolik, kolik sama váží, dokáže tedy odnést hobita nebo kudůka.


Příklady použití ve hře:

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

předměty a odnesou je do svých hnízd vysoko ve skalách.

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

 Stopy velkého dravého ptáka

 Pach dravého ptáka smíšený s lidským

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



Rychlost: na zemi 1, ve vzduchu 8

Velikost: 5 (30 kg)


Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Fyzička 3, Finesa 3, Duše 3, ♥ 6

 0

 **Spáry:** 3 + k6,  0

 **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 bahně jsou hroši téměř neviditelní a před útokem nijak nevarují, rovnou se vrhají na cíl. Dokáží snadno

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

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

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

 Hroší stopy

 Hroší pach


Vzhled: hroch

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

Velikost: 11 (2 tuny)

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich

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** (škrtič)


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 lovu se obvykle schovává, ať už ve vodě, na zemi nebo na stromě, a nehybně čeká, až se k němu kořist přiblíží. Pak se znenadání vy-

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

 Stopa po mohutném, čtyřmetrové
hadím těle

 Hadí pach

 Není vidět *infraviděním*

Vzhled: čtyřmetrový červenohnědý had
s trojúhelníkovou hlavou a oranžovo-
vou kresbou na zádech

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 1

Velikost: 6 (60 kg)

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně po-
hyb) a sluch, skvělý čich, detekce
vibrací

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ♥ 8

 0


 **Kousnutí:** 3 + k6, ☀ 0

 **Škracení:** 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 vyvrhne,
zakousne se do ní a obtočí ji, aby ji uškr-
til. Postupně jí znehybní končetiny a zne-

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

 Stopa po mohutném, osmimetrové
hadím těle

 Hadí pach

 Není vidět *infraviděním*


Vzhled: osmimetrový červenohnědý had
s trojúhelníkovou hlavou a oranžovo-
vou kresbou na zádech

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 1


Velikost: 9 (500 kg)

Smysly: slabý zrak (vnímá hlavně po-
hyb) a sluch, skvělý čich, detekce
vibrací

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 16

 1 (silná kůže)

 **Kousnutí:** 4 + k6, ☀ 2

 **Škracení:** 4 + k6, ☀ 4

Hmyz

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

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, roháč 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. Živí se libovolnou rostlinnou nebo živočišnou hmotou. Loví většinou rozdělený na osm částí. Když jedna narazí na potravu, brzy se objeví ostatní a postupně se spojí 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

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1

Velikost: 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 žíravinou

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

Rozdělení nebo spojení: Plíživý hnus se umí rozdělit na dva menší (a ty se mohou dělit dál). Dva menší hnusy se naopak mohou spojit do většího. Každé rozdělení 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, rozdělený 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 skrýši (na půdě čarodějčiny chýše, v dutině stromu, ve vývratu, v puklině ve skále, v jezevčí noře a podobně), za teplých dnů se ale rád vyhřívá na slunci. Na lov vyráží za soumraku, kdy může využít svého výborného vidění v šeru. Loví

jako obyčejná kočka, blesky používá jen na obranu.

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

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

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

 Kočičí stopy

 Kočičí pach

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

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1


Velikost: 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 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 znovu.

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 sešle *zelený blesk*.

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

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

 Kočičí stopy

 Kočičí pach

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

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1



Velikost: 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, ♥ 3

 0

 **Zuby nebo drápy:** 2 + k6,  -1

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

Dosah: střední

Rozsah: 1–2 cíle

Příprava: jedno kolo naježení

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

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 i 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 pozřít velké množství potravy a několik týdnů pak nemusí žrát. Když se cítí ohrožená, otevře tlamy, kmitá ocasem a výhružně syčí.

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

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


Příklady použití ve hře:

- Hydra se zabydlela ve stříbrném dole a 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 afrodiziakum (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.

- 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).

 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

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 2

Velikost: 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

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

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

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 lovu 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 světlymi kosočtverci na hřbetě a chřestidlem na konci ocasu


Rychlost: na zemi 1, ve vodě 1

Velikost: 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

 0

 **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 lykantrie). 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

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1

Velikost: 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 zabydlí na vesnici nebo si postaví osamělý statek. Když žije mezi divočáky, preferuje staré listnaté lesy s bohatým podrostem a dostatkem příležitostí k bahenním koupelím.

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

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. Obvyčejné oblečení 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 regenerovat, si kancodlak léčí stejně jako člověk, účinkuje 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

 Lidský pach

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

Rychlost: 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 rozzuřený, vydává svými klektáky charakteristické cvakavé zvuky.

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

 Stopy velkého divokého prasete

 Pach divokého prasete

Vzhled: kanec velký jako medvěd

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Velikost: 8 (250 kg)

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

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 staří samci. Preferují oblasti s příležitostmi pro bahenní koupele a dostatkem keřů nebo jiného podrostu, aby se mohli ukrýt před predátory. Postavám se obvykle vyhnou, pokud se ale cítí ohroženi, zaútočí. Zvláště nedůtklivé jsou bachyně s mláďaty. Rozzuřený 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

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Velikost: 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.

Rychlost: na zemi 5, ve vodě 1

Velikost: 9 (500 kg)

Smysly: slabý zrak, skvělý čich a sluch

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ❤️ 16

 0

 **Kly:** 3 + k6, ☀️ 3

Keř dravý

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

Příklady použití ve hře:

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

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

 Pach tlejícího masa

 Není vidět *infraviděním*

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

Rychlost: –

Velikost: 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 roztáhne krk do široké kápě. Přitom hlasitě syčí. Když se útočník nenechá odradit, plivne mu jed do očí, případně se ho pokusí uštknout. Když loví, varováním se nezdržuje a rovnou kořist uštkne.

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

Suroviny: Z jedových 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 rudými skvrnami na krku

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 1

Velikost: 3 (7 kg)

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

Fyzička 1, Finesa 4, Duše 0, ❤️ 4


 0

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

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 **Finese**, ☀️ -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

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Velikost: 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, lesostepi, lesy, zalesněné hory, bažiny

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

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

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


Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Velikost: 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 hrozbou se pokusí uplavat.

Boj: Mořský koník vůbec neútočí, snaží se uplavat.

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



Pach mořského koníka



Není vidět *infraviděním*

Vzhled: mořský koník velký jako poník

Rychlost: ve vodě 6

Velikost: 8 (250 kg)

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich

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, podzemí kobky, věže a hrady nekromantů, sídla upírů

Chování: Kostlivec je oživlá, krácející 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

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

Velikost: 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.


 **Pařáty:** 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 navlhl žábry. Je to všežravec, sní všechno, co se mu připlave 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 příborem. Zuby nemá v ústech, ale v žaludku.

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

 Stopy obřího kraba se čtyřmetrovným rozpětím nohou

 Krabí pach

 Není vidět *infraviděním*

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

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

Velikost: 10 (1 tuna)

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

Tělo


Fyzička 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 přechkávají v prostorných norách, které si vyhrabávají pod břehem.

Samci jsou teritoriální, v období páření hlasitě řvou a neváhají napadat jiné krokodýly. Mláďata při líhnutí kvákají podobně jako kachny. V případě nebezpečí přivolávají matku kvákáním a pištěním.

Boj: Krokodýl obvykle číhá ve vodě, případně pomalu a nenápadně plave ke kořisti. Pak náhle prudce vyrazí a sevře ji do svých čelistí, dokáže se přitom vymrštit až dva metry nad hladinu. Následně ji buď stáhne pod vodu, aby ji

utopil, nebo ve vodě začne „válet sudy“ a krouživým pohybem z ní vytrhne 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

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

Velikost: 9 (500 kg)


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

Fyzička 4, Finesa 1, Duše 0, ♥ 16

 2 (tvrdá, zrohovatělá 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 rozevívá, 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, ať 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 útočit na lodě, jejichž kapitán před vyplutím neobětoval mořskému božstvu.

 Stopy gigantické krakatice

 Pach krakatice

 Není vidět *infraviděním*

Vzhled: obří krakatice se šesti desetimetrovými a dvěma dvacetimetrovými chapadly

Rychlost: ve vodě 5

Velikost: 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

 **Škrčení 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 stromech, 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. Nejvíc 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

 Krysí pach

Vzhled: krysa

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 1

Velikost: 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 povalit, na větších se buď udrží, nebo je kousne do krku či obličeje a zase seskočí.

 Stopy krysy velké jako pes

 Krysí pach

Vzhled: krysa velká jako pes

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1

Velikost: 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 povalit a přehrnout

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

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

 Stopy mnoha krys

 Pach mnoha krys

Vzhled: záplava šedých krysích těl

Rychlost: 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 luky sice zabije pár krys, na velikosti hejna se to ale skoro neprojeví. Hejnu tedy způsobují zranění pouze plošné útoky jako třeba *bomba* nebo *ohnivá koule*.

 **Zuby, povalení:** **Fyzička + k6, ☀ 0**

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 neomalení, 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 zabýdleli 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 vyléčit 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 oblečení se při proměně roztrhá, výbava popadá na zem.

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

Ovládání krysy: 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 **žířavinou**.

+ Léčení: Zranění, která nedokáže regenerovat, si krysodlak 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.

⊘ 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

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 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

Kryší podoba

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

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

 Stopy krysy velké jako puma

 Kryší pach

Vzhled: obří krysa velká jako puma


Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 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 vysáté 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

Rychlost: na zemi 5

Velikost: 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 počítají.

 **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 nohama. 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


Rychlost: 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


 **Zuby:** 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 ohroženi.

 Stopy neokovaného koně velkého jako slon

 Koňský pach

Vzhled: kůň velký jako slon


Rychlost: 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


 **Zuby:** 4 + k6, ☀ 4

 **Kopyta:** 4 + k6, ☀ 5

Kůň tažný

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

 Stopy těžkého okovaného koně

 Pach koně

Vzhled: velký, svalnatý kůň

Rychlost: na zemi 7, ve vodě 1

Velikost: 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 vycvičeni, neplaší se ani v nejzúřivější bi-

tevní vřavě. Dokáží dokonce na povel útočit kopyty.

 Stopy těžkého okovaného koně

 Pach koně


Vzhled: velký, svalnatý kůň

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1

Velikost: 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 šterbinách, 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 propížit.

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 nohama a mléčně hnědou srstí s bělavým břichem a náprsenkou

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 0 (pod 1 kg)

Smysly: dobrý zrak, skvělý čich a sluch

 0

Fyzička 1, Finesa 4, Duše 0, ♥ 1

 **Zuby nebo drápy:** 1 + k6, ✨ -3

Lev

Druh: zvíře (kočkovitá šelma)

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

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

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

 Lví stopy

 Lví pach

Vzhled: lev

Rychlost: na zemi 10 (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

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.

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

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 dálky nebo tři do výšky. Obvykle číhá v koruně stromů nebo schovaný za kamenem, skočí na svou kořist zezadu, přidrží

 Levhartí stopy

 Levhartí pach

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

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

Velikost: 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

Rychlost: na zemi 5, ve vodě 1

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

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

nechtě promění do 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, křoviny a řídké lesy

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

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 třímetroovém hadím těle

 Hadí pach

 Není vidět *infraviděním*

Vzhled: štíhlý, třímetrový šedý had


Rychlost: na zemi 2, ve vodě 1

Velikost: 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 chuť 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, křoví na březích řek, řídké lesy, jeskyně


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

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

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

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

Velikost: 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**

-  8 **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 uctívačů a služebníků, kteří dobře vědí, že na ni nesmí pohlednout.

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

Příklady použití ve hře:

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

⚠ *Medúza je extrémně nebezpečná, protože kdokoliv jí pohlédne do tváře, zkamení. Pokud se ji rozhodneš použít, dej do hry několik možností, jak se o tom hráči mohou předem dozvědět. Schopnost medúzy proměňovat v kámen je obecně známá, takže říct jim to může prakticky kdokoliv, komu se o medúze zmíní. Kolem jejího sídla navíc bývají nápadně realistické „sochy“ jejích předchozích obětí zachycené uprostřed pohybu. Můžeš také před zraky postav nechat zkamenět nějakou cizí postavu, tím navíc posílíš pocit, že jde opravdu o život. Ve skutečnosti ale tato schopnost pro hráče nebezpečná není, pouze je nutí, aby si s ní nějak poradili. Mohou například používat zrcátka, zavázat si oči a podobně. 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 vyléčí 5kz + 3 životů. Po několika hodinách se ale zkazí a za stejnou hodnotu zraňuje.
- Alchymista může z čerstvé krve extrahovat *lektvar z krve medúzy* (prodej 75 zl – léčí stejně jako čerstvá krev, ale nekazí se) nebo vydestilovat 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

 Hadí pach smíšený s lidským

 Není vidět *infraviděním*

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

Rychlost: na zemi 2, ve vodě 2

Velikost: 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 zeslábnutí tepu


Latence: 2 minuty

 7 + k6 proti **Fyzičce**

-  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 povalí, přidrží ho drápy a prokousne mu hrdlo. Když se brání přesile, sedne si na zem a ohání se předními tlapami, aby si útočníky udržel od těla.

 Stopy menšího medvěda s černou srstí

 Medvědí pach

Vzhled: menší černý medvěd s kulatou hlavou

Rychlost: 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 popalí, 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

Rychlost: na zemi 6, 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 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 povalí, přidrží ho drápy a prokousne mu hrdlo. Když se brání přesile, sedne si na zem a ohání se předními tlapami, aby si útočníky udržel od těla.

 Stopy velkého medvěda s šedohnědou srstí

 Medvědí pach

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

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Velikost: 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.

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

 Stopy velkého medvěda s hnědooranžovou srstí

 Medvědí pach

Vzhled: velký medvěd s kulatou hlavou a světle hnědooranžovou srstí

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Velikost: 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

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 tlapami, aby si útočníky udržel od těla.

 Stopy velkého medvěda s bílou srstí

 Medvědí pach


Vzhled: velký bílý medvěd s dlouhým krkem a protáhlou hlavou

Rychlost: na zemi 5, ve vodě 2

Velikost: 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 medvědo-dlaččina 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 vyléčit 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 oblečení 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 **žířavinou**.

⊕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže regenerovat, 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 nevyлéčí 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. Nejradyji 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

Rychlost: 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 medvědlak 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 tlapama, aby si udržel útočníky od těla.

Fyzička 5, Finesa 2, Duše 3, ♥ 20

 Stopy obrovského medvěda


 Medvědí pach

Vzhled: obrovský medvěd

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Velikost: 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 buď znehybní nebo se pokusí utéct.

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

 Otisky kopyt mezka

 Pach mezka

Vzhled: zvíře podobné malému koni


Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Velikost: 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

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, kolmé 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 moucha s lidskou hlavou, rukama a horní částí trupu

Rychlost: na zemi 2, ve vzduchu 4

Velikost: 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 královnou jsou také vždy perfektně koordinovaní, ve spletitych 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 krutými nepřáteli hluboko v podzemí.
- Mravenci se prohrabali do prastarého 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

Rychlost: 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 léhat. 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

Rychlost: na zemi 3, ve vzduchu 4

Velikost: 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

Rychlost: na zemi 3, ve vzduchu 4

Velikost: 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 *telepatií*.

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 buď znehybní nebo se pokusí utéct.

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

 Otisky kopyt muly

 Pach muly

Vzhled: zvíře podobné koni



Rychlost: na zemi 7, ve vodě 1

Velikost: 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

 **Zuby:** 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 zlobr, 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 přísluhovači ji v tom bludu udržují.

 Stopy humanoidního tvora zabaleného do starých ob vazů

 Slabý zápach balzamovacích olejů

 Není vidět *infraviděním*

Vzhled: mumie

Rychlost: na zemi 3

Velikost: 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

 **Pařáty:** 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 ponořená, 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 když například někdo zombii usekne hlavu, připraví ji tím o zrak, sluch i čich a zbyde jí jen hmat.

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

požíváním 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 náležitým 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: *ghúl, 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:** Obyčejní 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

Rychlost: na zemi 2, ve vzduchu 8

Velikost: 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

Rychlost: na zemi 2, ve vzduchu 8

Velikost: 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 inteligentní, chová se jako zvíře. Je to mistr ve skrývání a vydrží až hodinu bez nadechnutí. Obvykle číhá v mlze, kterou sám průběžně vytváří a díky infravidění a skvělému čichu se v ní perfektně orientuje, ponořený ve vodě nebo bahně podobně jako krokodýl.

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

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

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

 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

Rychlost: na zemi 3, ve vodě nebo bahně 2

Velikost: 8 (250 kg)

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

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 lapených duší vznikne zárodek neviděného – *spící hrůza*. Ten následně klidně i celé věky čeká, až se k němu přiblíží dostatečně slabý inteligentní tvor. Když ho zabije, vysaje jeho duševní sílu, probudí se na další stupeň a stane se z něj *plíživá*

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

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. Jinak se léčit nemůže.


Použití ve hře: Neposílej málo probuzeného neviděného proti družině, nech ho raději řídit 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 zabeďňovat ve svých domech, později začnou z kraje prchat – nejdříve po

jednom, pak po stále větších skupinách.

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

Suroviny: 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.

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

 Pach velkého predátora

 Není vidět zrakem ani *infraviděním*

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

Rychlost: 6

Velikost: 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

 4 + k6,  0

 0

Velikost 5 (30 kg)

Na další stupeň: 1 duše

Plíživá hrůza

Fyzička 4, Finesa 4, Duše 3, ♥ 8

 4 + k6,  1

 0

Velikost 6 (60 kg)

Na další stupeň: 4 duše

Pomalá hrůza

Fyzička 4, Finesa 4, Duše 4, ♥ 10

 4 + k6,  2

 1

Velikost 7 (125 kg)

Na další stupeň: 12 duší

Tichá hrůza

Fyzička 5, Finesa 4, Duše 4, ♥ 13

 5 + k6,  2

 1

Velikost 8 (250 kg)

Na další stupeň: malá vesnice

Chtivá hrůza

Fyzička 5, Finesa 5, Duše 4, ♥ 16

 5 + k6,  3

 1

Velikost 9 (500 kg)

Na další stupeň: velká vesnice

Lačná hrůza

Fyzička 5, Finesa 5, Duše 5, ♥ 20

 5 + k6,  4

 2

Velikost 10 (1 tuna)

Na další stupeň: malé město nebo městská čtvrť

Čirá hrůza

Fyzička 6, Finesa 5, Duše 5, ♥ 25

 6 + k6,  4

 2

Velikost 11 (2 tuny)

Na další stupeň: střední město

Krvavá hrůza

Fyzička 6, Finesa 6, Duše 5, ♥ 32

 6 + k6,  5

 2

Velikost 12 (4 tuny)

Na další stupeň: velké město

Vražedná hrůza

Fyzička 6, Finesa 6, Duše 6, ♥ 40

 6 + k6,  6

 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 krunýře 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

 Želví pach

Vzhled: téměř dvoumetrová želva se třemi hlavami

Rychlost: na zemi 1

Velikost: 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 znovu doroste. Nestane se to, pokud jsou vyřazeny 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

Rychlost: na zemi 7, ve vodě 1

Velikost: 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 obyčejně obývají velkou jeskyni, případně zaberou osamělý hrad nebo tvrz. Jsou velcí, silní, ale nepřilíš chytrí. 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

Rychlost: na zemi 4

Velikost: 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 chapadel 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.

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

 Stopa dvanáctimetrového červa

 Nepříjemný, dráždivý zápach

 Není vidět *infraviděním*

Vzhled: dvanáctimetrový červ s chomáčem chapadel na jednom konci těla

Rychlost: na zemi 2


Velikost: 10 (1 tuna)

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

Fyzička 6, Finesa 3, Duše 4, ♥ 20

 0

 **Kusadla:** 6 + k6,  5

 **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, zalesněné bažiny

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

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

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

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

 Pach orangutana

Vzhled: orangutan

Rychlost: na zemi 4, na stromech 2

Velikost: 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 povalí na zem a následně mu zláme kosti nebo mu prokousne hrdlo.

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

 Pach orangutana

Vzhled: orangutan velký jako zlobr

Rychlost: na zemi 4, na stromech 2

Velikost: 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 dohlížíjí 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 orkské 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.

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

👤 Stopy humanoida velkého jako kroll
👃 Orkský pach

Vzhled: prostě oděný bezvlasý svalnatý humanoid velký jako kroll se šedozelenou pletí, vyčnívajícími špičáky a krátkými drápy

Rychlost: 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 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 arogantní, chvástaví, rádi ukazují svou sílu a odvalu.

Boj: Orkští bojovníci si nejvíce cení osobní odvahy a úspěchů v boji, obvykle proto bojuje každý za sebe a snaží se pobít co nejvíc nepřátel. 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.

Kořist:

- *hojivá mast* (prodej 1 st, po vydatném spánku vyléčí 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)

 Stopy humanoida velkého jako kroll
 Orkský pach

Vzhled: bezvlasý svalnatý humanoid v těžké zbroji velký jako kroll se šedozelenou pletí, vyčnívajícími špičáky a krátkými drápy (na bojové výpravě mívá válečné malování)


Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 7 (125 kg)

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Zranění za sílu: +0

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

Dostřel: krátký

 **Oštěp:** 4 + k6, ☀ 1

Dostřel: 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 nenesí 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 vyléčí 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 šedozelenou pletí, vyčnívajícími špičáky a krátkými drápy velký jako kroll (na bojové výpravě mívá válečné malování)

Rychlost: 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), rychlost na zemi o 1 a nebude na ně působit strach, nebudou ale moci ustoupit ani z beznadějného boje.

Hojivý rituál: Všem účastníkům tohoto několikaminutového rituálu se vyléčí 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 vyléčí 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 nevýhodu 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, zlobr, 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 vyléčí 2 životy)
- vak se sušeným masem
- měch na vodu
- náhrdelník z drápů velké šelmy (prodej 1 zl)
- *orksý 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)

 Stopy humanoida velkého jako kroll
 Orkský pach

Vzhled: bezvlasý svalnatý humanoid v těžké zbroji velký jako kroll se šedozelenou pletí, vyčnívajícími špičáky, krátkými drápy a náhrdelníkem z drápů velké šelmy (na bojové výpravě mívá válečné malování)

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 7 (125 kg)

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Zranění za sílu: +1

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 vrací.

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)

Rychlost: na zemi 1, ve vzduchu 15, ve vodě 1

Velikost: 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 tolik, kolik sám váží.

 Stopy dravého ptáka velkého jako medvěd

 Pach orla


Vzhled: obrovský orel s osmimetrovým rozpětím křídel

Rychlost: na zemi 1, ve vzduchu 15, ve vodě 1

Velikost: 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. Buď bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

Druh: jízdní a nákladní **zvíře**

Prostředí: stepi, pláně, savany, polo-pouště, kamenité pouště

Chování: Divoce žijící osli jsou aktivní hlavně za úsvitu nebo za soumraku, horkou část dne tráví někde ve stínu. V případě nebezpečí nejprve v klidu zkoumají situaci a až pak se rozhodnou, co

udělají. Domestikovaní osli jsou klidní a poslušní.

 Otisky oslích kopyt

 Pach osla

Vzhled: osel


Rychlost: 8 (ale nerad běhá tryskem)

Velikost: 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, jelikož to ale moc často nedělají, mívají problém s výslovností. Dá se s nimi obcho-

dovat – mají rády šperky a jsou ochotny za ně vyměnit perly nebo různá tajemství o tom, co se skrývá v mořských hlubinách. Rády se nechávají tahat obřími mořskými koníky.

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

Příklady použití ve hře:


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

Kořist: Mořské panny u sebe mohou mít například:

- Perlový náhrdelník (prodej 10 zl)

- 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)

 Stopy tvora s lidským tělem a rybím ocasem

 Lidský pach smíšený s rybím

Vzhled: dívka s rybím ocasem místo nohou

Rychlost: na zemi 1, ve vodě 4





Velikost: 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,  2, při vrhu 1

Dostřel: krátký

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

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

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

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

 Stopy opice velké jako kudůk

 Pach paviána

Vzhled: světle šedá opice se stříbřitou
hřívou velká jako pes


Smysly: jako člověk

Velikost: 5 (30 kg)

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Fyzička 2, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 6

 0

 **Zuby, 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 trávicí šťávy a nechají je působit, aby ji po čase mohli celou vysát.

Smysly: Pavouci mají podle druhu až osm očí. Hlavní oči jsou největší, vidí dopředu a rozeznávají i barvy. Vedlejší oči 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 štěrby na povrchu těla. Jiným druhem chloupků vnímá pachy 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 moucha 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 buď 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 kdekoli v civilizaci

Chování: Pavoučnatka obvykle žije hluboko v temném hvozdě nebo v jeskyních, kam nepronikne sluneční světlo, v paláci

utkaném z pavoučích sítí, strážena několika obřími pavouky. Občas se jí ale zasteskne po společnosti a vydá se do civilizace. Jelikož ji zraňuje sluneční světlo, ven vychází výhradně v noci. Ráda svádí bohaté, mladé kudůky a hobity a nechává se od nich obdarovávat.

Suroviny:

- Alchymista může z těla pavoučnatky vydestilovat 23 kapek kouzelné esence.

- Pokud pavoučnatka umře ve své pavoučí podobě, z jejích kusadel je možno získat nepoužité dávky jedu (prodej 5 zl za dávku).

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.

Slabiny: Sluneční světlo pavoučnatku zraňuje každé kolo za 3kz.

Léčení: Přes noc se pavoučnatce vyléčí všechna zranění.

Kudůcká podoba

Boj: V kudůcké podobě má pavoučnatka na obranu skrytou dýku, případně sešle

černý blesk. Když jí jde o život, promění se do pavouka.

 Stopy malého humanoida

 Kudůcký pach

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

Rychlost: 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 kudůcké podobě může pavoučnatka používat následující kouzla: *černý blesk* *Kedar báarak*, *detekční runy* *Gilah otim*, *návrat* *Hašavah*, *neviditelná zbroj* *Ij ryjut širion*, *neviditelnost* *Ij ryjut*, *oko* *Ajin*

Pavoučí podoba

Boj: V pavoučí podobě pavoučnatka spoléhá 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



Rychlost: na zemi 5

Velikost: 6 (60 kg)

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

Fyzička 3, Finesa 6, Duše 4, ❤️ 8


 0

 **Kusadla:** 6 + k6,  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 pozřít 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, utrhnout 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 sektu kultistů, od kterých se nechává uctívat jako božstvo. V ruinách podzemního chrámu, kde pro něj vybudovali svatyni, je naučil přivolávat slabší demony 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 ne-daleké město.

- Černokněžný král přivolal pána zkázy do čela svého vojska. Slíbil mu za to každodenní lidské oběti.
- Pán zkázy je uvězněn 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

Rychlost: na zemi 4, ve vzduchu 6


Velikost: 9 (500 kg)



Smysly: dobrý zrak, skvělý sluch a čich, infravidění

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 vzdálenosti od cíle

 **Ohnivý déšť:**

Dosah: střední

Rozsah: všechno v krátké vzdálenosti 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 tři kola čelí každé kolo zranění 3kz **ohněm** (neodečítá se zbroj).

Kouzla: *ohnivá koule *Eš nešef*, ohnivý déšť *Eš gešem*, ochrana před projektily *Haganah tyl*, 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 spřátelit, nebo ho ovládnout nějakým kouzlem, schopností či magickým předmětem.

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

Příklady použití ve hře:

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

Suroviny: Alchymista může z pegasových plic (prodej 75 zl) vydestilovat 17 kapek

kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar létání* (prodej 150 zl).

 Stopy neokovaného koně

 Pach koně

Vzhled: okřídlený kůň



Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1, ve vzduchu 10



Velikost: 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 štěrby, 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 leštadlo, 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 nálezů.
- Po kapsách mají alchymistické výrobky, které nestihli spotřebovat.

 Stopy půlmetrového trpaslíka (obvykle nosí pevné, okované boty)

 Pach trpaslíka

Vzhled: půlmetrový trpaslík

Rychlost: na zemi 2

Velikost: 3 (7 kg)

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

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 ohnivého dechu:** 3 + k6,  4kz **ohněm**

Rozsah: všichni v kontaktní vzdálenosti před tebou

 **Ohnivá 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:** Vyléčí 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*)

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

 **Kýchací prášek:** Způsobuje několik minut slzení a záchvatů 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 pánově 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 jim 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, bezměsíčnou nocí rozléhá hrdelní štěkot a zlověstné vytí. Ráno hlídka najde roztrhaná lidská těla s částečně sežranými vnitřnostmi. Netvorem je

nezkušený přivolávač démonů, kterého 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)

Rychlost: na zemi 6, ve vodě 1

Velikost: 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), rychlost 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, klíčující kořist, jako jsou králíci nebo gazely.

Boj: Honicí psi jsou rychlí a obratní běžci. Když kořist dostihnou, skolí ji na zem a prokousnou jí hrdlo. Drápy používají, jen když se v průběhu zápasu ocitnou na zemi.

 Stopy štíhlého psa

 Psí pach

Vzhled: štíhlý pes

Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1

Velkost: 5 (30 kg)

Smysly: dobrý zrak, 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 ovčácký

Druh: **zvíře** (psovitá šelma)

Chování: Ovčáckí psi udržují pohromadě stáda ovcí, koní nebo dobytka a chrání je před vetřelci. Jsou to výborní hlídači a obránáři.

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 velkého hafana

 Psí pach

Vzhled: velký pes

Rychlost: na zemi 7, ve vodě 1

Velikost: 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

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, vydrží běžet celý den. Používají se hlavně v zasněžených oblastech na tahání saní. Jsou to také dobří pomocníci při lovu 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

Rychlost: 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

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 vy-cvičení k zabíjení. Používají se také na zápasy v arénách.

Boj: Pes se do útočníka pevně zakousne, strhne ho na zem a prokousne mu hrdlo. Drápy používá, jen když se v průběhu zá-pasu ocitne na zemi.

 Stopy velkého psa

 Psí pach

Vzhled: velký, robustně stavěný pes

Rychlost: na zemi 7, ve vodě 1

Velikost: 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

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 houfech. Jsou zcela neškodné, živí se šťávou 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

Rychlost: 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 křídél poletuchy může alchymista vydestilovat dvě kapky kouzelné esence.

 **Stopy** půlmetrového humanoida

 **Elfí pach**

Vzhled: okřídlená bytost připomínající elfa, člověku zhruba po kolena

Rychlost: na zemi 2, ve vzduchu 5

Velikost: 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 nechtějí.

Nejedná se o kouzlo, ale mohou to být věci, na které by kouzlo bylo potřeba: rozbitý předmět se opraví, rána se vyléčí, jizva se zacílí. Poletuchy nikdy záměrně neškodí – raději se tedy vždy nejdříve 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 víc než koně. Lépe také snášejí 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. Buď bije předními kopyty, nebo vykopne zadními nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

 Otisky koňských kopyt

 Pach koně

Vzhled: malý kůň


Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1

Velikost: 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 otevírat neexistující dveře, procházet skrz stěny, mluvit s imaginárními osobami a podobně.

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

+ **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.



-



-



-

👁 Není vidět *ultrasluchem* a *infraviděním*

Vzhled: přízračná humanoidní postava

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 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

Zranitelnost: Přízrak je nehmotný, fyzické útoky (zbraně, **ohně**, **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 ho dokáže zranit (není to vlastnost všech kouzelných zbraní, pouze těch k tomu přímo určených).

Imunita proti strachu a bolesti.



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)

Zásah nebolí, způsobuje slabost v zasažené části těla.



Hrozivý zjev: 5 + k6 proti **Duši**

- strach (nevýhoda)
- děs (postava v hrůze prchne a neodvážá se k přízraku přiblížit)
- naprostá hrůza (postava zkolabuje a nedokáže nic dělat)

Použití: 1 kolo, kdy přízrak neútočí

Trvání: několik minut

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

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

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 hnízda, do kterých snáší jedno až tři vejce. Když se cítí ohrožený, buď rovnou uteče, nebo roztáhne svá krátká křídla, doširoka rozevře zobák a hlasitě křičí, aby útočníka zastrašil.

Boj: Pták hrozivák nelétá, zato ale rychle běhá. Útočí hlavně svým obrovským a

ostrým zobákem, umí ale také boletivě kopat.

 Stopy čtyřmetrového nelétavého ptáka

 Pach velkého nelétavého ptáka


Vzhled: čtyřmetrový šedohnědý nelétavý pták s masivním červeným zobákem a rudýma nohama

Rychlost: na zemi 7, ve vodě 1

Velikost: 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

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

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

 Stopy pumy

 Pach pumy

Vzhled: velká béžově hnědá kočka (panter je velká černá kočka)

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

Velikost: 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

Roháč obří

Druh: hmyz

Prostředí: listnaté lesy

Chování: Obří roháči jsou aktivní hlavně večer. Živí se nektarem a šťávou rostlin, vajíčka kladou do tlejícího dřeva. Přestože vypadají hrozně, nejsou vůbec agresivní.

Příklad použití ve hře: Obří roháči utekli z líhní v opuštěné podzemní laboratoři, kde s nimi dávní mágové dělali pokusy.

Boj: Roháč sice umí létat, bojuje ale raději na zemi. Jeho obří kusadla sice vypadají hrozně, jsou ale příliš slabá na to, aby jimi mohl někoho účinně kousnout. Používá je tedy spíš jako 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 chitínovým pancířem a obřími kusadly

Rychlost: na zemi 2, ve vzduchu 3, ve vodě 1

Velikost: 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 (chitínový 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

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

Velikost: 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 zápach spálené gumy

Vzhled: vznášející se fialová koule velká zhruba jako lidská hlava, ze které na jednom místě vyrůstá 8 chapadel

Rychlost: ve vzduchu 1

Velikost: 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 vysáté mrtvoly jeho obětí spolu s věcmi, které měly u sebe: zbraně, šperky a podobně.

🦋 Stopy obřího pavouka se čtyřmetrovým rozpětím nohou

👃 Pavoučí pach

👁️ Není vidět *infraviděním*

Vzhled: obrovský rezavohnědý pavouk se čtyřmetrovým rozpětím nohou

Rychlost: na zemi 5

Velikost: 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 sklípkanu*

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

Latence: 5 kol

💀 6 + k6 proti **Fyzičce**

- ☀️ 3 **jedem** (nezpůsobuje vážné zranění)
- nevolnost a zvracení na několik minut (nevýhoda)
- dezorientace a zmatenost na několik minut (nevýhoda)

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

Pavučina: Sklípkan si ze své pavučiny staví doupě a kolem něj soustavu křivolakých tunelů. Na některých místech z ní 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 vhodné 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 nejraději útočí z rozběhu (obvykle s výhodou za přípravu), snaží se protivníka nabrat na rohy a odhodit.

 Stopy velkého sudokopytníka

 Zápach hnoje, pach dobytku

Vzhled: hovězí dobytek


Rychlost: na zemi 5, ve vodě 1

Velikost: 10 (1 tuna)

Smysly: dobrý zrak čich a sluch (širší rozsah sluchu než člověk)

Fyzička 3, **Finesa** 1, **Duše** 0, ❤️ 20

 0

 **Rohy:** 3 + k6, 🌟 5

 **Kopyta:** 3 + k6, 🌟 4

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 tvorů a vysává teplo z něj. Dotyčným je pak stále větší zima, takže sám vyhledává teplá místa, což skvrně vyhovuje. Je tenká jako papír a pružná, udrží se na libovolném povrchu včetně vodní hladiny a protáhne se úzkými štěrbi-

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.

Suroviny: Alchymista může z pigmentu ze skvrny barevné (prodej 7 zl) vydestilovat 13 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *kouzelná líčidla* (prodej 15 zl).

 –

 –

Vzhled: tenká barevná vrstva, která mění barvu podle pozadí

Rychlost: na zemi 2


Velikost: 0


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

Fyzička 1, Finesa 8, Duše 5, ♥ 1

 0

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

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

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

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 prosekát 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 vydestilovat 27 kapek kouzelné esence.

- Slizovcovy trávící šťávy jsou silná žíravina (zranění 6kz **žíravinou**), rozpouští ale jen rostlinnou a živočišnou hmotu. Vytěžit lze celkem 5 flakónů (prodej 2 zl za flakón).

Vzhled: několik prázdných chodeb a místností v podzemí

Rychlost: na zemi 1

Velikost: 12 (4 tuny)

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

Fyzička 6, Finesa 3, Duše 4, ♥ 32



proti **drcení** 3, proti **bodů** 2, proti ostatním útokům 0



Leptání dotykem: 6 + k6, ☀ 6kz **žíravinou**

Trávící šťávy 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

Rychlost: na zemi 5, ve vodě 1

Velikost: 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


Rychlost: na zemi 3

Velikost: 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, Finese 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 *Járah 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 *Rišeť*:** 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 sesílatel viděl od svého posledního spánku
Dosah: dotyk
Rozsah: 1 osoba nebo předmět

Kouzla: **bílý blesk *Lavan bárak***, **ledová dýka *Kerach pygion***, **levitace *Rišeť***, **najdi neviditelné *Matza ij ryjut***, **návrat *Hašavah***, **ohnivý oblouk *Eš kešet***, **třpytivá zář *Misanver lehavah***, **zlom kouzlo *Šavar kišuf***, **zelený blesk *Járah bárak***

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

Socha lva, železná

Druh: oživlá socha

Prostředí: hrady, paláce, chrámy, podzemní labyrinty

Chování: V soše lva je zakleta duše humanoidního tvora, je tedy inteligentní a má znalosti, které měla za života. Může mluvit, rozumět jí ale budou jen postavy znalé *starých jazyků*. Většinu času tráví

jako socha. Ožije, jen když se k ní někdo přiblíží. I po staletích stále věrně plní svůj úkol.

Boj: Socha je mnohem těžší, silnější a pomalejší než živý lev, přesto ale běhá rychleji než člověk. Protivníka obvykle povalí a prokousne mu hrdlo nebo mu zlomí vaz.

 Stopy kovového lva

 –

 Není vidět *infraviděním*


Vzhled: železná socha lva

Rychlost: na zemi 6

Velikost: 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 **žířavině** leptající kovy 0, proti ostatním útokům 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 dobře vytrénovaný těžkoodětec.

 Stopy kamenné sochy

 –

 Není vidět *infraviděním*

Vzhled: kamenná socha bojovníka v těžké zbroji s mečem a štítem


Rychlost: na zemi 3

Velikost: 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 oživé

Oživé 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 stiletích stále věrně plní svůj úkol, přestože stavby, které měly za úkol střežit, se kolem nich dávno rozpadly. Mohou vzniknout několika způsoby: do neživé sochy

může být přenesena duše živého člověka, přivolána duše někoho zesnulého, nebo může být částečně oživen někdo, kdo z nějakých důvodů zkameněl, třeba protože pohlédl do tváře medúzy. Zůstávají jim schopnosti, které měly za života, pokud jsou v nové podobě použitelné, a také původní znalosti a dovednosti. Vzhledem k materiálu, ze kterého jsou

vyrobené, jsou silnější a odolnější než stejně velký živý tvor.

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

Smysly: Oživé 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: Oživé 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.

Oživé sochy v těchto pravidlech: *socha čarodějky (křišťálová), socha lva (železná), socha strážce (kamenná)*


Sokol


Druh: zvíře (dravý pták)

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

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

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

 Stopy malého dravého ptáka

 Pach sokola

Vzhled: sokol (rozpětí křídel zhruba metr)

Rychlost: na zemi 1, ve vzduchu 14, ve vodě 1

Velikost: 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*, *ultrasluchem* je vidět jako nezřetelný oblak

Vzhled: vznášející se přízračné tělo ve vlající, roztrhané róbě

Rychlost: ve vzduchu 3

Velikost: 6 (60 kg)

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

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 vyléčí za tolik životů, kolik měla úspěchů.

Imunita proti strachu a bolesti.

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



Léčení: Spektra je nemrtvý a zranění se jí tedy samovolně nehojí. Léčí se vysáváním 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 ožil při probouzení hvozdu, není zcela přičetný 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 odhazuje několik metrů daleko.

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

Suroviny: Z kořenů oživlého stromu může alchymista vytěžit 33 kapek kouzelné esence.

👣 Stopy po změti kořenů – vypadá to, jako kdyby tudy prošel strom

👃 Pach stromu

👁️ Není vidět *infraviděním*

Vzhled: vykořenělý krácející strom

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

Velikost: 12 (4 tuny)

Smysly: žádné nemá, vnímá skrz hmyz, ptáky a jiné drobné tvory v okolí

Fyzička 7, Finesa 1, Duše 5, ❤️ 48

🛡️ proti **bod**u a **drcení** 3, jinak 0

✂️ **Větve, kořeny:** 7 + k6, ☀️ 5

Sukuba

Druh: inteligentní **démon**

Prostředí: kdekoliv v civilizaci

Chování: Sukuba je zosobněním chtíce a sexuálních fantazií. Není ji možné zotročit, není s ní ale problém uzavřít smlouvu, pokud jí umožní nerušeně ukázat 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 nezbyvá, 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.

- 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.

 Otisky štíhlých nohou (obvykle v obuvi)

 Omamná vůně parfému

Vzhled: vlnadná 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)

Rychlost: 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*.

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

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

Polibek vášně: Když sukuba někoho políbí, dotýčný 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 zloženého srdce.

Posednutí nebo vstoupení do předmětu: Když sukuba po přivolání nebo při vymýtání 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 chtíčem.

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 samičkami s mláďaty. Jsou aktivní hlavně ve dne. Po rozbřesku vyražejí za potravou a většinu času tráví krmením, odpočinkem a přesunem na další stanoviště. Na noc si staví hnízda. Jsou velice společenští. Starají se o blízké, spolupracují při lovu,

dělí se o potravu, přátelí se. Tlupy šimpanzů mezi sebou občas válčí.

Boj: Šimpanz je silnější, než by odpovídalo jeho velikosti. Má navíc nízko těžiště, což z něj dělá skvělého zápasníka. Má také silné a ostré zuby. V boji šimpanzi dokáží spolupracovat, několik jich protivníka pevně chytí a společně ho roztrhají. Umí také házet velké kameny.

 Stopy šimpanze (při chůzi se opírá o klouby prstů na ruce)

 Pach šimpanze

Vzhled: šimpanz

Smysly: jako člověk


Velikost: 6 (60 kg)

Rychlost: 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 ostnu na ocase obřího štíra je možno získat nepoužité dávky jedu (prodej 3 zl za dávku).

 Stopy téměř dvoumetrového štíra
 Štíří pach

Vzhled: dvoumetrový štír

Rychlost: na zemi 5, ve vodě 2

Velikost: 8 (250 kg)


Smysly: dobrý zrak (díky jednomu páru středových očí a pěti párům 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**

-  8 **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 buď nemají oči vůbec, nebo je mají uzpůsobené na vidění v šeru. Zvuky se naopak vodou šíří velmi dobře a většina vodních tvorů skvěle slyší, 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.

Boj: Tygr se ke kořisti připlíží nebo si na ni počíhá, pak k ní prudce vyrazí, skokem ji povalí, přidrží ji tlapami a prokousne jí hrdlo nebo rozdrtí vaz. Když mu uteče, běží za ní jen chvilku, pak to vzdá.

 Tygří stopy

 Tygří pach

Vzhled: tygr

Rychlost: 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

Fyzička 4, Finesa 3, Duše 0, ♥ 13

 0

 **Zuby nebo drápy:** 4 + k6, ✨ 2

Tygrodlak

Druh: lykantrop

Prostředí: Tygrodlaci, stejně jako tygři, mají rádi džungle a lesy. Jsou ale doma také ve velkých městech a na námořních lodích.

Chování: Tygrodlaci, u kterých převažuje lidská nátura, rádi žijí v luxusu. Považují se za nadřazené ostatním a často se stávají vládci vlastního panství. Jsou to vášniví lovci a rádi se svou kořistí chvástají.

Příklady použití ve hře:

- Tygodlak, který přišel o svůj palác a majetek, se toulá džunglí a zabíjí lidi, aby si zchladil svůj vztek.
- Tygodlačka žije v paláci obklopená luxusem. Své bohatství získala vyloupením královské pokladnice. Čas od času, když jí peníze dojdou, se znovu pouští do podobně riskantních krádeží.
- Tygodlak v mládí býval pirátským kapitánem, nyní žije v luxusním

městském domě a tajně provozuje flotilu pirátských lodí.

- Tygodlak se živí jako lovec odměn a nestvůr.

⚠ *Pokud se rozhodneš použít tygodlaka, zamysli se také nad tím, jak půjde vyléčit lykantropie.*

Suroviny: Z krve tygodlaka 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 tygodlakem se nakazí lykantropií (viz heslo **Lykantropové**).

Ovládání tygrů: Tygodlaka poslouchají všichni tygři v doslechu kromě těch, se kterými má pouto nějaký hraničář.

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

⊕ **Léčení:** Zranění, která nedokáže regenerovat, si tygodlak 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 tygodlak 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

Rychlost: na zemi 4, ve vodě 1

Velikost: 6 (60 kg)

Smysly: jako člověk – dobrý zrak, sluch a čich

Zranění 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 počíhá, pak k ní prudce vyrazí, skokem ji

povalí, přidrží ji tlapama a prokousne jí hrdlo nebo rozdrtí vaz. Když mu uteče, běží za ní jen chvilku, pak to vzdá.

 Stopy tygra velkého jako kůň

 Tygří pach

Vzhled: tygr velký jako kůň

Rychlost: na zemi 8 (ale rychle se unaví), ve vodě 1

Velikost: 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

Upír

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 rozdrčených 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 stejné slabiny jako jeho stvořitel a zůstávají mu dovednosti, které měl za života, ztratí ale všechny ostatní schopnosti. Nemá ještě všechny upírské schopnosti – nedokáže se proměnit v mlhu ani obřího netopýra, nemůže iluzí maskovat svou podobu ani stvořit dalšího upíra a je možné ho normálně zabít. Následující měsíc musí každou noc zabít a do poslední kapky vysát nejméně jednoho humanoidního tvora, jinak zemře natrvalo. Poté se mu podaří hlad zkrotit a získá také zbylé upírské schopnosti.

Tuhý kořínek: Upír patří mezi nejobtížnější zabíjelné nestvůry. Sluneční světlo, svčená voda nebo oheň ho sice spálí na prach, dokud z něj ale zbývá byť jen hrstka popelu, jakmile ji potřísní čerstvá krev, dokáže se celý zregenerovat. Znemožnit mu v tom jde například nasypáním popelu do tekoucí řeky nebo rozpráším do větru.

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 rychlostí 1 život za noc. V mlžné podobě ho ale stříbrné zbraně nezraňují.
- Ve všech podobách je zranitelný **svčenou 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 rychlostí 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 bledou tváří a dlouhými, ostrými špičáky

Rychlost: 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 upírový 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 čerstvé krve, může změnit svůj vzhled, jako kdyby uměl kouzlo *změna podoby*. Iluze vydrží do úsvitu.

Dovednosti: Jako za života.

Mlžná podoba

V mlžné podobě může upír libovolně měnit svůj tvar, dokáže tedy například protéct klíčovou dírkou nebo skrz mříž. Nemůže se ale rozdělit na víc menších oblaků. Dokáže se pohybovat jen rychlostí chůze, silný vítr ho tedy odfoukne. 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 zápach vlhké zatuchliny



Není vidět *infraviděním*

Vzhled: pohybující se oblak mlhy

Rychlost: 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



Netopýří pach



Kroll slyší ultrazvukové signály

Vzhled: netopýr velký jako hobit

Rychlost: na zemi 2, ve vzduchu 8

Velikost: 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 (ještěř)

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 pozřít skoro tolik potravy, jako sám váží, následně pak několik týdnů nemusí žrát. Když se cítí ohrožený, otevře tlamu, kmitá ocasem a výhruzně syčí.

Varan obyčejný

Boj: Při lovu varan většinou číhá v úkrytu. Pokud před ním kořist uteče na strom nebo jinou překážku, dokáže se postavit na zadní, aby na ni dosáhl.

Suroviny:

- 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



Rychlost: na zemi 3, ve vodě 1

Velikost: 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

Rychlost: na zemi 3, ve vodě 1



Velikost: 9 (500 kg)

Smysly: dobrý zrak a sluch, skvělý čich

Boj: Při lovu varan většinou číhá v úkrytu. Pokud před ním kořist uteče na strom nebo jinou překážku, dokáže se postavit na zadní, aby na ni dosáhl.

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 dvoumetrovným rozpětím křídlem

Rychlost: 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. Buď bije předními kopyty, nebo vykopne zadníma nohama. Kouše jen jako varování, nebo když nemůže použít kopyta.

 Otisky velbloudích kopyt

 Velbloudí pach

Vzhled: velbloud


Rychlost: na zemi 8, ve vodě 1

Velikost: 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

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

Rychlost: 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 lýtý

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

Rychlost: na zemi 7, ve vodě 1

Velikost: 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.

- 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 vy léčit lykantropie.*

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

Imunita proti **jedům** včetně vlčího moru. Zbraň potřená vlčím morem ho neotráví, ale způsobí, že zranění nedokáže regenerovat.

Proměna ve vlka: 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 roztrhává, 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.

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 regenerovat, 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 svě-
řepými rysy

Rychlost: 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 uštvou, 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

Rychlost: 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 povalí. Dokáže také vystřelit lepkavý jazyk a kořist si jím přitáhnout. V tlamě má silné, tupé zuby a jeho sliny jsou silně žíravé, rozpouští i kovy.

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



Rychlost: na zemi 4 (dlouhé skoky), ve vodě 2

Velikost: 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 **žirafinou**

 **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

Rychlost: ve vzduchu 4

Velikost: 1 (1,5 kg)

Smysly: dobrý zrak, sluch a čich a přitahuje ji mysl inteligentních tvorů

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

 0

Vysávání vzpomínek: Vzluha vysává vzpomínky spícím inteligentním tvorům. Musí se jich při tom dotýkat, je ale tak něžná, že je nevzbudí. Nejraději má čerstvé vzpomínky, pokud se tedy družina v její blízkosti zdrží delší dobu, každou noc vysaje jinou postavu. Za každou hodinu dotyku vysaje jeden den vzpomínek. Pokud ji tedy celou noc nic nevyruší, její oběť se ráno probudí a nebude si pamatovat poslední týden. Při smrti vzluhy se všem jejím obětem ztracené vzpomínky vrátí a současně získají i vzpomínky její – budou tedy mít vcelku příjemný pocit, že v noci létaly a k někomu se tulily.

Pokud budou chtít postavy získat své vzpomínky zpět, mohou vzluhu 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 nejraději ze vzduchu. Ve spárech unese i koně.

Příklad použití ve hře: Goblini ovládají wyverny pomocí prastarých magických rituálů a létají na nich do boje.

Suroviny:

- 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

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

Velikost: 10 (1 tuna)

Smysly: skvělý zrak, čich a sluch

Fyzička 5, Finesa 3, Duše 0, ❤️ 20

 2, proti **bodů** 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.


Příklady použití ve hře:

- Postavy narazí na skupinu putujících zkamenělých zlobrů.

- Goblini nosí zlobrovi potravu a on je na oplátku chrání.

Suroviny: Ze srdce zlobra (prodej 30 zl) může alchymista vydestilovat 17 kapek kouzelné esence nebo vyrobit *lektvar regenerace* (prodej 60 zl). Tomu, kdo se napije čerstvé zlobří krve, se po nejbližším spánku vyléčí 1 život navíc k účinku *hojivé masti*.

 Stopy třímetrového humanoida se silnými drápy

 Silný zápach moči a potu

Vzhled: třímetrový zavalitý humanoid se zelenou kůží a silnými drápy

Rychlost: 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

Regenerace: regeneruje všechna zranění kromě **ohně**, **blesku**, **mrazu** a **žíraviny** 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

útočnickovi, popřípadě proti němu provádí výpady hlavou. Uštkne jen toho, kdo se na ni pokusí šlápnout nebo ji vzít do ruky.

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

Suroviny: Z jedových 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 čarou na hřbetě.



Rychlost: na zemi 1, ve vodě 1

Velikost: 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

 0

 **Uštknutí:** 4 + k6,  -4 + 3 dávky *zmíjího 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 zjevovat 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 šířavý hlad.

Nemá vůbec pud sebezáchovy, bez váhání například vstoupí do hořících plamenů, když za nimi cítí potravu. Pokud kolem nic k pozření není, upadne do stavu hluboké letargie, kdy je k nerozeznání od skutečné mrtvoly, a probudí ji jen přítomnost nové kořisti.

Boj: Zombie je pomalá, pohybuje se klátivým, potácivým krokem. Necítí vůbec bolest a žene ji krutý hlad, takže když

zaslechne, ucítí nebo spatří cokoliv, co může sežrat, zuřivě se po tom vrhne a zastaví ji jen naprosté zničení, nebo když jí

kořist uteče z dohledu a doslechu a ztratí její pachovou stopu.

 Stopy humanoidního tvora pohybu-
jícího se klátivým krokem

 Silný mrtvolný zápach

 Není vidět *infraviděním*

Vzhled: oživlá tlející mrtvola

Rychlost: na zemi 1

Velikost: 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

Fyzička 3, Finesa 1, Duše 0, ♥ 12

 0

 **Zuby nebo pařáty:** 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 požíváním 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 vybíraví 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. Mláděta a staří nebo nemocní jedinci nebojují tak dobře a mají proto **Fyzičku** a **Finesu** o 1 nižší (nejméně 1). Občas se také vyskytne obzvláště nebezpečný jedinec, například vůdce vlčí smečky, který má **Fyzičku** a **Finesu** o 1 vyšší.

Vzrůst: Samice některých druhů zvířat jsou výrazně menší, nebo naopak větší než samci. Statistiky v bestiáři to pro jednoduchost nezohledňují a ani ty to dělat nemusíš, pro hru to není až tak podstatné. Pokud ti ale na detailech záleží, sniž velikost menšího pohlaví o 1 a podle kapitoly **Tvorba nestvůr** přepočítej životy, **Fyzičku** a zranění. Stejně můžeš vytvořit obzvláště velkého nebo malého jedince.

Býložravci

Hlodavci: *dikobraz* (obyčejný, obří), *krysa* (obyčejná, obří, hejno krys)

Koně a osli: *kůň* (jezdecký, obří, tažný, válečný), *mezek*, *mula*, *osel*, *poník*

Prasata: *kanec* (obyčejný, obří)

Tlustokožci: *hroch*, *nosorožec*, *slon*

Tuři: *bizon*, *skot*

Velbloudi: *velbloud*

Smysly: Býložravci mívají dobrý zrak, spoléhají se ale víc na sluch a čich.

Jsou neustále na pozoru, větří a nastavují uši, aby si včas všimli případného nebezpečí. Postavy, které samy tak dobré smysly nemají, toho mohou využít a získat tak včasné varování.

Příklady použití ve hře:

- Krysa je hraničářovým *zvířecím společníkem* a slouží mu jako špeh.
- Město sužují hejna krys. Krysař rozhlásil, že je odvede pryč, až vládce splní, co mu kdysi slíbil.
- Ve stokách pod městem se zabydleli krysodlaci. V případě ohrožení svolají krysy z okolí.
- Orkové jezdí do boje na nosorožcích.
- Ve městě se konají býčí zápasy.
- Součástí náboženského obřadu je rituální souboj s býkem.
- Goblini používají slony na tahání těžkých nákladů.

Hadi

Jedovatí hadi: *chřestýš*, *kobra*, *mamba*, *zmije*

Škrtiči: *anakonda* (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, hroznější a krajty na kontaktní vzdálenost rozpoznají nepatrné rozdíly v teplotě, takže „vidí“ podobně jako trpaslík.

Příklady použití ve hře:

- Místnost plná hadů.
- Had se zabydlel v truhle s pokladem.
- Kult nebo divoký kmen uctívá obřího hada a předkládá mu oběti.
- Velekněz hadího kultu se umí proměnit v obřího hroznýše.

Ještěři a krokodýli

Krokodýli: *aligátor, krokodýl*

Ještěři: *varan* (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 přinášejí 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 detekovat blízké překážky. Jsou to díky tomu neprekonatelní noční letci.

Příklady použití ve hře:

- Vstup do podzemního chrámu je v jeskyni obydlené obřími netopýry.
- Orkský šaman používá netopýry jako nenápadné zvědy.

Opice a lidoopi

Opice: *kočkodan, pavián*

Lidoopi: *gorila* (obyčejná, obří), *orangutan* (obyčejný, obří), *šimpanz*

Smysly: Opice a lidoopi stejně jako člověk spoléhají hlavně na svůj zrak a špatně se tedy orientují po tmě.

Příklady použití ve hře:

- Ruiny dávného města obsadila početná tlupa kočkodanů.
- Šimpanz s kouzelnou korunou, která mu dává lidskou inteligenci, vládne opičímu království.
- Za městem se zabydlela obří gorila. Obyvatelé jí přinášejí obětiny, aby je nechala na pokoji.
- Kapitán pirátské lodi má mluvící opičku, která pro něj odkrývá různá tajemství.

Draví ptáci

Dravci: *orel* (obyčejný, obří), *pták Noh*, *sokol*

Nelétaví ptáci: *pták hrozivák*

Smysly: Draví mají skvělý zrak, z velké výšky rozeznají drobnou kořist. Jsou to díky tomu skvělí průzkumníci.

Příklady použití ve hře:

- Skřetí šaman kouzlem ovládá ptáka Noha a používá ho v boji proti nepřítelům.
- 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*

Psovitě šelmy: *liška, pes* (honicí, ovčácký, tažný, válečný), *vlk* (obyčejný, lýtý)

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 lité vlky a jezdí na nich.
- Vůdcem vlčí smečky je vlkodlak.
- Vesničany zabíjí tygr, kterému lovecká past zchromila nohu, takže nemůže lovit svou obvyklou kořist.
- Hraničářovým *zvířecím společníkem* je velký hnědý medvěd.
- Královský vyzvědač používá cvičnou lasičku na likvidaci cizích zvířecích špehů.

Žralok

Druh: mořský tvor

Prostředí: moře

Chování: Postavy nepatří mezi obvyklou žralokovu 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

Rychlost: ve vodě 5

Velikost: 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.