

BÁNŠÍ

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
- **18 (+4)** - **12 (+1)** **14 (+2)**

Životy: 35 **Úroveň:** 5 **Vyšší moc:** 18
Pohyblivost: 50 levitace **Velikost:** A-C (dle rasy)
ÚČ: (4 + 5 / +2) = 9 / +2 (pařáty) 2x
ZO: (4 + 4) = 8
OČ: (4 + 4 + 3) = 11 2x
Imunita: jed, krvácení, nemagické zbraně, nestříbrné zbraně, ovlivnění mysli, zkamenění, oheň
Slabina: stříbro
Výskyt: vodní toky, bažiny, vodní plochy
Vycitění života: Bánší dokáže vycítit živé tlukoucí srdce na vzdálenost 20 sáhů.
Útok skrz zbroj: Ignoruje všechny fyzické překážky (zbroje a štíty)
Zakvílení: 1x za 10 kol. Kdokoliv v okolí 10 sáhů hází proti pasti Vůle (CHAR) vs. 10. Při neúspěchu se dává na 1 směnu na úprk. Je-li výsledek hodu 2 a méně, postavě se na místě hrůzou zastaví srdce. Lze bránit ochranou před temnotou či aarou proti temnotě.

PPZ

Zkušenosti: 350

97

BAZILIŠEK

Magický tvor

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
23 (+6) **14 (+2)** **18 (+4)** **3 (-4)** **7 (-2)**

Životy: 135 **Úroveň:** 7
Pohyblivost: 30 **Velikost:** D
ÚČ: (6 + 6 / +3) = 12 / +3 (zuby)
(6 + 5 / +3) = 11 / +3 (drápy) 2x
(6 + 6 / +2) = 12 / +2 (ocas)
ZO: (2 + 8) = 10 (šupiny)
OČ: (2 + 8) = 10 (šupiny) 2x
Rezistence: jed, nemagické zbraně, zkamenění
Výskyt: jeskyně, ruiny, džungle
Jed: Baziliščí kousnutí může způsobit otravu - past ODO vs. 10, jednorázová otrava za 2k6 životů.
Výpad: Jednou za 3 kola může neuvěřitelně rychle vyběhnout vpřed a zaútočit. Pohybuje se přímo dvojnásobnou rychlostí a útočí s Výhodou (+5).
Zkamenění: Nejstrašlivější schopností baziliška je jeho pohled. Každý, kdo se mu zbližka (10 sáhů) dívá do očí, se může proměnit v kámen - past Vůle (CHAR) vs. 13.

PPZ

Zkušenosti: 1300

98

BLUDIČKA

Magický tvor

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
- **19 (+4)** **7 (-2)** **3 (-4)** **5 (-3)**

Životy: 1 **Úroveň:** 1
Pohyblivost: 45 létání, 1 na zemi **Velikost:** A0
ÚČ: - (neútočí)
ZO: (4 + 5) = 9
OČ: (4 + 8) = 12
Imunita: ovlivnění mysli
Výskyt: bažiny, vodní plochy, pohřebiště, lesy
Zmámení: Bludičky své oběti zmámí a ovlivní tak jejich mysl, pak je vedou do záhuby. Kdokoliv vidí jejich hru světla, hází proti pasti Vůle (CHAR) vs. 7. Je-li je bludiček víc, jde o akce celku. Při neúspěchu bude postava poletující bludičky následovat rychlostí 1/10 své Pohyblivosti a nevšímá ničeho jiného. Zmámení trvá dokud postava bludičky vidí a 1 směnu poté. Lze zrušit kouzlem Rozptyl kouzlo nebo Prosbou Ochrana před temnotou.
Vidění ve tmě: Obecná schopnost která umožňuje vidět tvorům ve tmě.

PPZ

Zkušenosti: 50

99

BROUK OBŘÍ, ROHÁČ

Hmyz

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
17 (+3) **9 (-1)** **17 (+3)** **0** **-**

Životy: 38 **Úroveň:** 3
Pohyblivost: 25 **Velikost:** C
ÚČ: (3 + 5 / +3) = 8 / +3 (kusadla)
ZO: (-1 + 7) = 6 (skeleton)
OČ: (-1 + 7) = 6 (skeleton)
Imunita: ovlivnění mysli
Výskyt: jeskyně, lesy, džungle, hory
Drcení: Roháč dokáže svými kusadly svou oběť doslova rozdrtit. Pokud uspěje ve svém útoku, chytne svou oběť a nepřestává ji držet. V následujícím kole jí začne smýkat na strany a své sevření ještě zesílí. Od této chvíle působí drcením cíli zranění za 2k6+2 životů za kolo. Pokračuje, dokud se jeho oběti nepodaří vyprostit nebo dokud není brouk zabit či nenapadne někoho jiného. Vyproštění se provádí jako ověřovací hod Atletika (SIL) vs. 10.
Vidění ve tmě: Obecná schopnost která umožňuje vidět tvorům ve tmě.

PPZ

Zkušenosti: 350

100

BROUK OBŘÍ, SMRDUDEC

Hmyz

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
14 (+2) **10 (+0)** **15 (+2)** **0** **-**

Životy: 26 **Úroveň:** 2
Pohyblivost: 30 **Velikost:** B
ÚČ: (2 + 6 / +3) = 8 / +3 (kusadla)
ZO: (0 + 6) = 6 (skeleton)
OČ: (0 + 6) = 6 (skeleton)
Imunita: ovlivnění mysli
Výskyt: ruiny, jeskyně, vězení a katakomby
Oblak plynu: 2 x denně. Před bojem brouk ze žláz na zadečku vypustí svůj sekret. Ten se při kontaktu se vzduchem mění na páchnoucí zelený oblak plynu. Za kolo se zamoří okolí pěti sáhů od smrdutce. Kdokoliv v zasažené oblasti hází na past ODO vs. 7. Při neúspěchu začne silně zvracet a utrpí postih -3 ke všem svým hodům. Tento stav trvá obvykle ještě minutu (10 kol). Při kontaktu s otevřeným ohněm okamžitě vzplane. Kdokoliv v dosahu hází proti pasti Reflex (OBR) vs. 10. Neúspěch znamená zranění ohněm za 2k6 životů, úspěch zranění za polovinu.

PPZ

Zkušenosti: 150

101

ČERV HLUBINNÝ

Hmyz

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
1 (-5) **12 (+1)** **12 (+1)** **0** **-**

Životy: 1 **Úroveň:** 1
Pohyblivost: 30 plavání, 1 na zemi **Velikost:** A0
ÚČ: - (neútočí)
ZO: (1 + 5) = 6 (maso)
OČ: (1 + 5) = 6 (maso)
Imunita: ovlivnění mysli
Výskyt: vodní plochy, vodní toky
Přichycení: Jakmile se červ přichytí ke své oběti, vyloučí ze své přísavky znečistivující sekret, které dané místo umrtví. Parazita lze vyříznout hodem na Léčitelství (OBR) vs. 7. Při úspěchu ztratí hostitel 1 život a parazit je odstraněn, jinak ztratí oběť 2 životy a červ zůstane zakousnutý. Parazit nesnáší jasné denní světlo a pokud je mu vystaven, vyplaší se a svou oběť sám pustí.
Prožírání: Jakmile se červ přisaje, začne se oběti krmit. Sežere 1 život za kolo, dokud červ nepozře tkáň za 10 životů. Poté se použít a odplouvá trávit.

PPZ

Zkušenosti: 50

101

ČERV MASNÝ

Hmyz

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
18 (+4) **8 (-1)** **13 (+1)** **0** **-**

Životy: 42 **Úroveň:** 3
Pohyblivost: 30 **Velikost:** C
ÚČ: (4 + 5 / +4) = 9 / +4 (kusadla)
ZO: (-1 + 6) = 5 (maso)
OČ: (-1 + 6) = 5 (maso)
Imunita: ovlivnění mysli
Výskyt: lesy, džungle, bažiny, pohřebiště
Vycitění otřesů: Červ nerozumí žádné řeči, ale většinou dobře cítí počet a váhu tvorů, kteří se pohybují po povrchu nad ním. Pokud se rozhodne útočit, celé jedno kolo mu trvá, než se vyhrabe ven, většinou má tak oběť dostatek času utéct nebo se připravit k boji.

PPZ

Zkušenosti: 300

102

DRYÁDA

Magický tvor

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
10 (+0) **17 (+3)** **15 (+2)** **13 (+1)** **15 (+2)**

Životy: 36 **Úroveň:** 4
Pohyblivost: 40 **Velikost:** B
ÚČ: (3 + 10 / +1) = 13 / +1 (trnový bič)
ZO: (3 + 4) = 7 (dřevěná kůže)
OČ: (3 + 4) = 7 (dřevěná kůže)
Rezistence: nemagické zbraně
Imunita: ovlivnění mysli
Slabina: oheň
Výskyt: lesy, džungle, hvězdy
Procházení stromy: Dryáda může vstupovat do stromů a vyhlížet z nich. Každý, má Nevýhodu (-5) k ověřovacímu hodu na Postřeh (INT) vs. 12.
Ochrana lesa: Dryáda dočasně oživit les. Rostliny a keře povyrostou a začínou se omotávat kolem rukou a nohou vetřelců. Alternativně může dryáda nechat na postavy zaútočit strom.
Ochrana zvířat: V nouzi dokáže dryáda přivolat na pomoc zvěř z okolí (kruh o poloměru 500 sáhů).

PPZ

Zkušenosti: 300

103

DUCH

Nemrtvý

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
- **18 (+4)** - **8 (-1)** **11 (+0)**

Životy: 29 **Úroveň:** 4 **Vyšší moc:** 10
Pohyblivost: 40 levitace **Velikost:** A-C (dle rasy)
ÚČ: (4 + 4) = 8 / 0 (doteč)
ZO: (4 + 4) = 8
OČ: (4 + 4) = 8
Imunita: jed, nemagické zbraně, oheň, ovlivnění mysli, krvácení, zkamenění
Slabina: svícené zranění, stříbro
Výskyt: pohřebiště, vězení a katakomby, jeskyně, magická místa
Vysátí úrovně: Zranění duchem navíc odsaje 1 úroveň (viz strana 56). To se projeví formou "stárnutí". Pokud klesne úroveň na 0, umírá. Pokud je duch zabit, zkušenosti a úroveň se vrátí.
Posednutí: Duch se může pokusit posednout předmět. Akce trvá jedno kolo. Může pak předmětem pohybovat, jak to předmět umožňuje.
Útok skrz zbroj: Ignoruje všechny fyzické překážky.

PPZ

Zkušenosti: 700

105

ĐAS

Đábel

SIL

OBR

ODO

INT

CHAR

16 (+3)

14 (+2)

11 (+0)

5 (-3)

9 (-1)

Životy: 32

Úroveň: 4

Vyšší moc: 11

Pohyblivost: 50

Velikost: B

ÚČ: (3 + 5 / +1) = 8 / +1 (zuby)

ZO: (2 + 1) = 3 (kůže)

OČ: (2 + 1 + 3) = 6 (kůže)

Rezistence: nemagické zbraně, kouzla

Imunita: jed

Slabina: svčenené zranění, stříbro

Výskyt: magická místa, posvátná místa, alchymistické laboratoře

Uchvácení: Đas útočí z temnoty svého zrcadla. Vrhne se na tvora ve svém dosahu, obejmje ho svými dlouhýma rukama a pokusí se ho vtáhnout k sobě do zrcadla. To je taký jediný způsob, jak se do něj může někdo jiný dostat.

Vysátí života: Pokud đas někoho kousne, způsobí mu zranění za 2 životy a sám si 2 životy přidá i nad své maximum.

PPZ

Zkušenosti: 550

106

GHÚL

Nemrtvý

SIL

OBR

ODO

INT

CHAR

13 (+1)

11 (+0)

15 (+2)

3 (-4)

10 (+0)

Životy: 29

Úroveň: 2

Vyšší moc: 8

Pohyblivost: 50

Velikost: B

ÚČ: (1 + 4 / +1) = 5 / +1 (zuby)

(1 + 5 / +2) = 6 / +2 (pařáty)

ZO: (0 + 3) = 3 (maso)

OČ: (0 + 3 + 3) = 6 (maso)

Imunita: jed, ovlivnění mysli

Slabina: svčenené zranění, stříbro

Výskyt: pohřebiště, vězení a katakomby

Kousnutí nemrtvého: Pokud ghúl někoho kousne, musí oběť v ověřovacím hodu překonat ODO vs. 8. Pokud neuspěje, vstříkne se jí do žil nekrotická látka, která způsobí její paralýzu na 2k6 kol. Po jejím odeznění však hnilobný proces pokračuje. Není-li postava léčena kouzly, lektvary či modlitbami, promění se za 1k6 dnů sama v ghúla.

PPZ

Zkušenosti: 150

107

GNOL

Humanoid

SIL

OBR

ODO

INT

CHAR

16 (+3)

15 (+2)

15 (+2)

7 (-2)

8 (-1)

Životy: 36

Úroveň: 4

Velikost: C

Pohyblivost: 40

ÚČ: (3 + 6 / +3) = 9 / +3 (řemdih)

(2 + 7 / +3) = 9 / +3 (dlouhý luk)

ZO: (2 + 5) = 7 (šupinová zbroj)

OČ: (2 + 5 + 2 + 1) = 10 (šupinová zbroj, dřevěný štít)

Výskyt: poušť, lesy, hory, pláně

PPZ

Zkušenosti: 400

108

GOBLIN

Humanoid

SIL

OBR

ODO

INT

CHAR

10 (+0)

15 (+2)

10 (+0)

9 (-1)

7 (-2)

Životy: 10

Úroveň: 1

Velikost: A

Pohyblivost: 30

ÚČ: (0 + 4 / +1) = 4 / +1 (krátký meč)

(2 + 4) = 6 / 0 (krátký luk)

ZO: (2 + 2) = 4 (kožešiny)

OČ: (2 + 2 + 2 + 2) = 8 (kožešiny, dřevěný štít)

Výskyt: vězení a katakomby, doly, jeskyně, hory, poušť, pláně, ruiny, lesy

PPZ

Zkušenosti: 80

109

GOLÉM

Magický tvor

SIL

OBR

ODO

INT

CHAR

23 (+6)

6 (-2)

22 (+6)

-

-

Životy: 91

Úroveň: 6

Velikost: D

Pohyblivost: 30

ÚČ: (6 + 6 / +5) = 12 / +5 (pěst)

ZO: (-2 + 10) = 8 (kamenná kůže)

OČ: (-2 + 10 + 3) = 11 (kamenná kůže)

Imunita: krvácení, sečné zranění, chlad, bodné zranění, nemagické zbraně, ovlivnění mysli, oheň

Slabina: jed, drtivé zranění

Výskyt: alchymistické laboratoře

Vypuštění páry: Je-li golém obklopen nepřáteli, může démon v aktivačním klíči rozhodnout o použití jeho zvláštní schopnosti. V tu chvíli se ze všech mezer na těle goléma vyvalí proud vroucí horké páry a zahalí vše v okolí tří sáhů kolem něj. Kdokoliv neuspěje v ověřovacím hodu ODO vs. 10, bude jednorázově popálen za 2k6 životů. Poté se pára poměrně rychle rozptýlí.

PPZ

Zkušenosti: 1000

110

HADOCHOD - VRAN

Magický tvor

SIL

OBR

ODO

INT

CHAR

16 (+3)

12 (+1)

11 (+0)

1 (-5)

8 (-1)

Životy: 41

Úroveň: 2

Velikost: D

Pohyblivost: 50

ÚČ: (3 + 5 / +3) = 8 / +3 (pařáty)

(3 + 5 / +2) = 8 / +2 (zuby)

ZO: (1 + 6) = 7 (šupiny)

OČ: (1 + 6 + 3) = 10 (šupiny)

Rezistence: nemagické zbraně

Výskyt: skály, ruiny, hory, pláně

Oddělení těla: Vran je schopen v nouzi oddělit část svého ocasu nebo nohou. Pokud se ho protivník snaží chytit a držet, musí uspět v hodu OBR vs. 10. Při oddělení části těla má lovec Nevýhodu (-5). Jestliže lovec neuspěje, hadochod obvykle rychle zmizí. Ztracené části těla za pár dní dorostou zpět.

Kamufláž: Vran je schopen během 1 kola kompletně změnit barvu svého těla. Stává se tak prakticky neviditelným. Pokud se pohybuje, je potřeba uspět v hodu na Postřeh (INT) vs. 12.

PPZ

Zkušenosti: 120

111

HARPYJE

Magický tvor

SIL

OBR

ODO

INT

CHAR

11 (+0)

17 (+3)

9 (-1)

5 (-3)

13 (+1)

Životy: 35

Úroveň: 4

Velikost: A

Pohyblivost: 50 létání, 10 na zemi

ÚČ: (3 + 6 / +3) = 9 / +3 (spáry) 2x

(3 + 7 / +1) = 10 / +1 (zuby)

ZO: (3 + 1) = 4 (peří)

OČ: (3 + 1 + 3) = 7 (peří) 2x

Rezistence: nemagické zbraně

Výskyt: skály, hory, ruiny

Stržení: Harpyje se rády pokouší strhnout své oběti z úzkých ochozů a skalních říms nebo je na krátko zvednou do výšky, a poté nechají spadnout dolů. Pokud se harpyje o stržení pokusí, vzdá se svého běžného útoku. Její oběť pak musí uspět v hodu Reflex (OBR) vs. 8 nebo padá bohužel dolů.

Zpěv: Pokud chce harpyje vylákat svou oběť z bezpečí, může použít svůj Zpěv. Kdokoliv do 50 sáhů od ní zpěv zaslechne, si musí hodit proti pasti Vůle (CHAR) vs. 10. Jestliže neuspěje, bude zmámen.

PPZ

Zkušenosti: 400

112

HASTRMAN

Magický tvor

SIL

OBR

ODO

INT

CHAR

14 (+2)

11 (+0)

12 (+1)

13 (+1)

9 (-1)

Životy: 42

Úroveň: 5

Velikost: B

Pohyblivost: 40 plavání, 20 na zemi

ÚČ: (2 + 4 / +1) = 6 / +1 (drápy)

ZO: (0 + 5) = 5 (šupiny)

OČ: (0 + 5 + 3) = 8 (šupiny)

Rezistence: nemagické zbraně

Slabina: oheň

Výskyt: bažiny, vodní plochy, vodní toky

Utopení: Hastrman využívá moment překvapení. Pokud je jeho oběť ve vodě nebo blízko ní, pokusí se ji stáhnout pod vodu. Když se o to pokusí, vzdá se svého běžného útoku. Jeho oběť pak musí uspět v hodu proti pasti, ve kterém se ověřuje Reflex (OBR) vs. 8. Pokud v hodu neuspěje, bude stažena pod hladinu. Hastrman se poté snaží oběť držet, aby se nemohla nadechnout. Jde o hod na Atletiku (SIL) vs. SIL hastrmana, při kterém má netvor Výhodu (bonus +5). Pokud oběť neuspěje, začíná se topit.

PPZ

Zkušenosti: 650

114

HOB-GOBLIN

Humanoid

SIL

OBR

ODO

INT

CHAR

13 (+1)

15 (+2)

10 (+0)

13 (+1)

10 (+0)

Životy: 22

Úroveň: 3

Velikost: A

Pohyblivost: 20

ÚČ: (1 + 8) = 9 / 0 (dlouhý meč)

ZO: (2 + 3) = 5 (kožená zbroj)

OČ: (2 + 3 + 2) = 8 (kožená zbroj)

Výskyt: obydlená místa, ruiny, poušť, lesy, pláně, hory, skály

Šestý smysl: Hob-goblin vycítí nejkratší cestu k nejbližšímu pokladu nebo cennému předmětu. Navíc, pokud se nachází do 3 sáhů od nějaké skrýše nebo tajné chodby, automaticky si jí všimne.

PPZ

Zkušenosti: 220

115

HOUBOVEC

Houba

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
8 (-1) **5 (-3)** **12 (+1)** **1 (-5)** **-**

Životy: 22

Úroveň: 3

Pohyblivost: 15

Velikost: A-C

ÚČ: - (neútočí)

ZO: (-3 + 3) = 0 (rostlina)

OČ: (-3 + 3) = 0 (rostlina)

Imunita: jed, krvácení, ovlivnění mysli

Výskyt: jeskyně, doly, džungle

Obranné zmámení: Spory způsobí to, že oběti bude manipulováno s myslí a po příštích třech kolech bude útočit na vše, co není houbovec.

Paralýza: Spory způsobí dočasné ochrnutí těla oběti. Zasažení tvor není 1 směnu schopen pohybu.

Rozmnožování: Spory po kontaktu s kůží vytvoří podhoubí, které se začne prorůstat tělem oběti. Ta trpí silnou bolestí, která jí dává postih -2 ke všem hodům, a navíc každé kolo ztrácí 1 život. K odstranění houby je potřeba mocná léčiva magie nebo 10 bodů zranění ohnům podhoubí i oběti.

PPZ

Zkušenosti: 220

117

HRŮZA

Neviděný

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
- **3 (-4)** **-** **-** **15 (+2)**

Životy: 7

Úroveň: 2

Vyšší moc: 7

Pohyblivost: 10 levitace

Velikost: A1

ÚČ: - (neútočí)

ZO: (-4 + 4 + 5) = 5

OČ: (-4 + 4 + 5) = 5

Rezistence: kouzla, magické zranění

Imunita: nemagické zbraně

Slabina: prosby, stříbro

Výskyt: magická místa, obydlená místa

Přichycení: Kdykoliv se neuchycená hrůza dostane do blízkosti nějakého živého tvora, přiblíží se a pokusí se k němu přichytit. Její cíl musí uspět v ověření Vůle (CHAR) vs. 7 nebo se jí to podaří. **Krmení:** Hrůza se živí strachem své oběti. Kdykoli je obětí vystavena strachu nebo obavám, musí uspět v ověření Vůle (CHAR) vs. Vyšší moc hrůzy, jinak se její strach stane silnějším a obětí na původce strachu reaguje přehnaně.

PPZ

Zkušenosti: 150

118

CHRLIČ

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
18 (+4) **12 (+1)** **17 (+3)** **4 (-3)** **6 (-2)**

Životy: 39

Úroveň: 4

Pohyblivost: 30 létání, 10 na zemi

Velikost: A-B

ÚČ: (4 + 5 / +2) = 9 / +2 (pařáty)

ZO: (1 + 7) = 8 (kamenná kůže)

OČ: (1 + 7 + 3) = 11 (kamenná kůže)

Rezistence: nemagické zbraně

Výskyt: ruiny, vězení a katakomby, magická místa

Sražení: Chrlič doletí nad nic netušící obětí, načechá složí křídla a dopadne na ni. Hodí si na útok (má Výhodu (bonus +5), pokud si ho cíl nevšiml), a pokud zasáhne, způsobí běžné poškození a k němu přičte ještě 3k6 a srazí cíl na zem, kde na něm zůstane dřepět. Pokud se chce cíl zpod něj osvobodit, musí na to použít dlouhou akci a uspět v ověření Atletika (SIL) nebo Akrobacie (OBR) vs. SIL nebo OBR chrlíče. **Drásání:** Chrlíčovy dlouhé pařáty dokážou trhat kůži i s masem. Všechny jeho úspěšné útoky tak způsobují navíc 1k6 krváčivých zranění.

PPZ

Zkušenosti: 450

119

JANTAROVÝ POŽÍRAČ

Magický tvor

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
1 (-5) **6 (-2)** **11 (+0)** **3 (-4)** **8 (-1)**

Životy: 4

Úroveň: 1

Pohyblivost: 10

Velikost: A0

ÚČ: - (neútočí)

ZO: (-2 + 5) = 3 (skeleton)

(-2 + 8) = 6 (krusta)

OČ: (-2 + 4 + 5) = 7 (skeleton)

(-2 + 4 + 8) = 10 (krusta)

Rezistence: nemagické zbraně

Výskyt: magická místa, alchymistické laboratoře

Požírání many: Jantarový požírač neustále čerpá manu ze svého okolí (5 sáhů).

Pohlcování magie: Jakýkoliv magický útok dokáže absorbovat. Hodí si 2k10. Pokud kouzlo stálo více many, projde beze změny, jinak je celé pohlceno.

Manové blesky: Při ohrožení vytvoří ma 1 směnu v okruhu 2 sáhů pole divoké many. Každý v poli si každé kolo hází na ověření ODO vs. 6. Neúspěch je 2k6 zranění a ztrátu 10 man, úspěch polovinu.

PPZ

Zkušenosti: 50

120

KAZIVEC

Đábel

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
13 (+1) **14 (+2)** **11 (+0)** **12 (+1)** **9 (-1)**

Životy: 32

Úroveň: 3

Vyšší moc: 9

Pohyblivost: 30

Velikost: A-B

ÚČ: (2 + 6) = 8 / 0 (kord)

(2 + 4) = 6 / 0 (krátký luk)

ZO: (2 + 3) = 5 (kožená zbroj)

OČ: (2 + 3) = 5 (kožená zbroj a krátký luk)

Rezistence: kouzla, nemagické zbraně

Slabina: stříbro

Výskyt: obydlená místa

Uloupení štěstěny: Kazivec doslova kradě štěstí všem okolo a používá ho k vlastnímu zvýhodnění. Kdykoliv se někdo do vzdálenosti 10 sáhů, pokusí o hod, může mu uloupit střípek štěstěny a zapřičinit mu tak Nevýhodu (-5). Stačí uspět v ověření INT vs. 4. Během 1 hodiny může utratit střípek a získat Výhodu (+5) k jakémukoliv hodu. V jednom kole může uloupit jeden střípek, ale i jeden použít. Naráz může mít maximálně vyšší moc (9) střípků štěstěny.

PPZ

Zkušenosti: 250

121

KOBOLD

Humanoid

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
10 (+0) **13 (+1)** **11 (+0)** **11 (+0)** **12 (+1)**

Životy: 11

Úroveň: 1

Pohyblivost: 30

Velikost: A

ÚČ: (1 + 6) = 7 / 0 (oštěp)

(0 + 5 / +1) = 5 / +1 (zuby)

(1 + 3) = 4 / 0 (prak)

ZO: (1 + 4) = 5 (šupiny)

OČ: (1 + 4 + 2 + 1) = 8 (šupiny, dřevěný štít)

Výskyt: jeskyně, ruiny, vězení a katakomby, doly, stoky, skály, hory

Zuřivost: Jakmile se jeden kobold pustí do přímého boje, všichni ostatní v dohledu se k němu okamžitě přidají, vždy tak, aby u každého protivníka byli alespoň dva. Začnou na svou oběť útočit hlava nehlava s takovou zuřivostí, že pokud takto útočí více jak dva na jednoho protivníka, mají ke svým útokům Výhodu (bonus +5). Zároveň však mají Nevýhodu (postih -5) ke své obraně.

PPZ

Zkušenosti: 100

122

KOSTLIVEC

Nemrtvý

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
11 (+0) **10 (+0)** **8 (-1)** **2 (-4)** **10 (+0)**

Životy: 11

Úroveň: 1

Vyšší moc: 5

Pohyblivost: 40

Velikost: A-C (dle rasy)

ÚČ: (0 + 5 / +1) = 5 / +1 (široký meč)

ZO: (0 + 6) = 6 (kost)

OČ: (0 + 6 + 2 + 2) = 10 (kost, dřevěný štít)

Imunita: jed, krvácení, ovlivnění mysli

Slabina: drtivé zranění, svěcené zranění, stříbro

Výskyt: pohřebiště, vězení a katakomby

PPZ

Zkušenosti: 60

123

KRYSA OBŘÍ

Zvíře

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
11 (+0) **16 (+3)** **12 (+1)** **1 (-5)** **3 (-4)**

Životy: 6

Úroveň: 1

Velikost: A

Pohyblivost: 20

ÚČ: (3 + 7 / +1) = 10 / +1 (zuby)

ZO: (3 + 1) = 4 (srst)

OČ: (3 + 1 + 3) = 7 (srst)

Výskyt: stoky, vězení a katakomby, jeskyně

Nemoc: Krysa obří se zakousne do čehokoli, takže její zuby jsou plné hniljících zbytků. Jakmile se jimi do cíle zakousne, způsobí mu běžné zranění a navíc může přenést nějakou nákazu. Na konci boje si každý pokousaný hodí ověření ODO vs. 7. Pokud někdo selže, jeho rány se zanítí. Pokud v oblasti řadí nějaká choroba, může cíl být místo toho nakažen touto nemocí. V obou případech se následky začínou projevovat 1 až 2 dny po pokousání.

PPZ

Zkušenosti: 80

125

KRYSÍ HEJNO

Zvíře

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
3 (-4) **16 (+3)** **10 (+0)** **1 (-5)** **3 (-4)**

Životy: 16

Úroveň: 1

Pohyblivost: 20

Velikost: D

ÚČ: (3 + 6 / +3) = 9 / +3 (zuby)

ZO: (3 + 1) = 4 (srst)

OČ: (3 + 1 + 3) = 7 (srst)

Rezistence: fyzické zranění

Slabina: plošné efekty

Výskyt: jeskyně, stoky, obydlená místa

Nemoc: Krysa obří se zakousne do čehokoli, takže její zuby jsou plné hniljících zbytků. Jakmile se jimi do cíle zakousne, způsobí mu běžné zranění a navíc může přenést nějakou nákazu. Na konci boje si každý pokousaný hodí ověření ODO vs. 7. Pokud někdo selže, jeho rány se zanítí. Pokud v oblasti řadí nějaká choroba, může cíl být místo toho nakažen touto nemocí. V obou případech se následky začínou projevovat 1 až 2 dny po pokousání.

PPZ

Zkušenosti: 100

125

KRYSODLAK

Lykantrop

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
18 (+4) **16 (+3)** **20 (+5)** **10 (+0)** **9 (-1)**

Životy: 48 **Úroveň:** 3
Pohyblivost: 45 **Velikost:** A-C (dle rasy)

ÚČ: (4 + 9 / +1) = 13 / +1 (drápy)
 (4 + 5) = 9 / 0 (nakažlivé kousnutí)

ZO: (3 + 2) = 8 (kožená zbroj)

OČ: (3 + 2 + 3) = 11 (kožená zbroj a zbraň)

Rezistence: nemagické zbraně, nestříbrné zbraně

Slabina: stříbro

Výskyt: stoky

Regenerace: Krysodlak si každé kolo vyléčí 3 životy a sníží sílu vlastního krvácení o 1k6. Nedokáže si léčit zranění způsobené stříbrem. Tato schopnost přestane působit, pokud je krysodlak zabít.
Nakažlivé kousnutí: Výjimečně se stává, že krysodlak v boji někoho pokouše. V takovém případě musí cíl uspět v ověření Vůle (CHAR) vs. 7, nebo se začne postupně měnit v lykantropa. Takto stvořený krysodlak má ve zvřecí podobě Inteligenci 1.

PPZ

Zkušenosti: 250

126

LEGIORAS

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
12 (+1) **11 (+0)** **8 (-1)** **13 (+1)** **13 (+1)**

Životy: 49 **Úroveň:** 3 **Vyšší moc:** 14
Pohyblivost: 30 levitace **Velikost:** C

ÚČ: - (neútočí)

ZO: (0 + 4) = 4 (maso)

OČ: (0 + 4) = 4 (maso)

Rezistence: kouzla, nemagické zbraně

Slabina: stříbro

Výskyt: obydlená místa

Neviditelnost: Legioras se dokáže jednou za kolo zneviditelnit nebo zjevit libovolně bez použití akce.

Požírání emocí: Legioras se brání tím, že ve všech v okolí vyvolává silnou apatii a vysává z nich veškeré emoce. Vytváří kolem sebe bledou zlatovou auru v okruhu 10 sáhů kolem sebe.

Obrazy: Jednou za den může způsobit, že si každý tvor v dosahu 10 sáhů musí hodit ověření Vůle (CHAR) vs. Vyšší moc legiorase, jinak se před ním objeví přízrak, který je přesnou kopií daného tvora.

PPZ

Zkušenosti: 250

127

LŽIVEC

Magický tvor

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
- **-** **17 (+3)** **10 (+0)** **11 (+0)**

Životy: 20 **Úroveň:** 2
Pohyblivost: 0 **Velikost:** A1

ÚČ: - (neútočí)

ZO: (+ 6) = 6 (kámen)

OČ: (+ 6) = 6 (kámen)

Rezistence: nemagické zbraně

Imunita: jed, ovlivnění mysli

Výskyt: vězení a katakomby, magická místa, alchymistické laboratoře

Rady: Kdykoliv je tázán, jeho ústa se otevrou, aby do nich šly vložit mince. Hoď si k10, abys určil, zda bude odpověď pravdivá. Měď 10, stříbro 6 a víc, zlato 4 a víc, drahokamy pravda vždy. Odpověď jsou dvě slova za mincí či drahokam.

Pohlcování magie: Lživec pohlcuje veškerou magii, která je přímo na něj mířená a to i ze zbraní. Manu pak používá k přesunu na jiné místo v dané oblasti, jakmile je zraněn za polovinu svých životů (10).

PPZ

Zkušenosti: 120

129

MEDVĚD

Zvíře

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
18 (+4) **16 (+3)** **16 (+3)** **1 (-5)** **11 (+0)**

Životy: 47 **Úroveň:** 3
Pohyblivost: 45 **Velikost:** C

ÚČ: (4 + 8 / +2) = 12 / +2 (drápy) 2x
 (4 + 9 / +2) = 13 / +2 (zuby)

ZO: (3 + 3) = 6 (srst)

OČ: (3 + 3 + 3) = 9 (srst) 2x

Výskyt: hory, lesy

Objetí: V boji se medvěd pokusí sevřít tvora velikosti C nebo menší a povalit ho na zem. Pokud cíl selže v ověření Reflex (OBR) vs. SIL medvěda je povalen, jinak cíl včas uskočí z dosahu. Pokud medvěd oběť povalí, může na ni okamžitě zaútočit kousnutím. Všechny další jeho útoky proti povalenému nepříteli mají Výhodu (bonus +5). Dokud medvěd drží oběť v objetí, nemůže k útokům používat tlapy a nezvládá se aktivně bránit útokům. Jeho oběť může použít jen krátké zbraně. Pokud se chce osvobodit, musí použít dlouhou akci a uspět v ověření Atletika (SIL) vs. 12.

PPZ

Zkušenosti: 250

129

MIMIK

Magický tvor

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
13 (+1) **5 (-3)** **20 (+5)** **-** **8 (-1)**

Životy: 35 **Úroveň:** 2
Pohyblivost: 30 **Velikost:** B-C

ÚČ: (1 + 6) = 7 / 0 (chapadlo)

ZO: (-3 + 5) = 2 (dřevo)

OČ: (-3 + 5) = 2 (dřevo)

Rezistence: nemagické zbraně

Imunita: kyselina, ovlivnění mysli

Výskyt: vězení a katakomby, magická místa, alchymistické laboratoře

Kamufláž: Mimik využívá maskování. K prohlédnutí je nutné uspět v ověření Postřeh (INT) vs. 15.

Lep: Mimikovo tělo pokrývá slabá vrstva silného lepidla. Uvolnění je dlouhá akce a ověření Atletika (SIL) vs. 10. Polití alkoholem sníží obtížnost o 2.

Pozření: Mimik se pokusí pozřít kořist. Ověření Atletika (SIL) vs. 10, úspěch je vyhnutí spolknutí a odlepení. Neúspěch je spolknutí během kola.

Následné žvýkání znamená 2k6 poškození za kolo.

PPZ

Zkušenosti: 300

130

MOGLAR

Houba

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
- **-** **-** **-** **-**

Životy: 1 **Úroveň:** 2
Pohyblivost: 2 náhodné létání **Velikost:** A-B

ÚČ: - (neútočí)

ZO: - (nebrání se)

OČ: - (nebrání se)

Imunita: jed, krvácení, ovlivnění mysli

Výskyt: jeskyně, doly

Exploze: Pokud moglar utrhá jakékoli množství zranění, okamžitě exploduje. Všichni tvorové v okolí 5 sáhů musí uspět v ověření Reflex (OBR) vs. 10. Pokud selžou, utrhá 3k6 zranění, v opačném případě utrhá polovinu. Uprostřed kolonie moglarů je toto velmi nebezpečné, protože zpravidla dojde k řetězové reakci.

PPZ

Zkušenosti: 120

132

MUMIE

Nemrtvý

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
21 (+5) **10 (+0)** **18 (+4)** **10 (+0)** **13 (+1)**

Životy: 44 **Úroveň:** 4 **Vyšší moc:** 14
Pohyblivost: 30 **Velikost:** A-C (dle rasy)

ÚČ: (5 + 10 / +2) = 15 / +2 (pařáty) 2x

ZO: (0 + 6 + 1) = 7 (kost a plátno)

OČ: (0 + 6 + 1) = 10 (kost a plátno) 2x

Rezistence: magické zranění

Imunita: jed, krvácení, nemagické zbraně, ovlivnění mysli

Slabina: oheň, svěcené zranění, stříbro

Výskyt: pohřebiště, vězení a katakomby, ruiny

Černá sněť: Pokud se mumie někoho dotkne holou rukou, musí cíl uspět v ověření ODO vs. 8, nebo ho napadne nadpřirozená hniloba. Oběť pak trpí bolestmi a za 2k6 dní umře. O den později povstane jako zombie pod kontrolou mumie. Mumie ovládá maximálně tolik zombie, kolik je její Vyšší moc. Hniloba se dá zastavit prosbou Odstraň kletbu. Obtížnost této kletby odpovídá Vyšší moci mumie.

PPZ

Zkušenosti: 250

133

NETOPÝR OBŘÍ

Zvíře

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
9 (-1) **17 (+3)** **11 (+0)** **1 (-5)** **4 (-3)**

Životy: 13 **Úroveň:** 1
Pohyblivost: 60 létání, 5 na zemi **Velikost:** A

ÚČ: (3 + 7 / +1) = 10 / +1 (zuby)

ZO: (3 + 1) = 4 (kůže)

OČ: (3 + 1 + 3) = 7 (kůže)

Výskyt: jeskyně, vězení a katakomby, doly

Echolokace: Netopýr obří disponuje echolokací.

Orientuje se pomocí sluchu, takže dokáže bojovat v naprosté tmě bez jakýchkoli postihů.

PPZ

Zkušenosti: 100

133

NETOPÝŘÍ HEJNO

Zvíře

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
4 (-3) **18 (+4)** **3 (-4)** **1 (-5)** **3 (-4)**

Životy: 22 **Úroveň:** 1
Pohyblivost: 80 létání, 1 na zemi **Velikost:** D

ÚČ: (4 + 6 / +3) = 10 / +3 (zuby)

ZO: (4) = 4 (kůže)

OČ: (4 + 3) = 7 (kůže)

Rezistence: fyzické zranění

Slabina: plošné efekty

Výskyt: jeskyně, vězení a katakomby, doly

Echolokace: Netopýři disponují echolokací. Orientují se pomocí sluchu, takže dokáží bojovat v naprosté tmě bez jakýchkoli postihů.

PPZ

Zkušenosti: 120

134

NOČNÍ MŮRA

Neviděný

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
- 3 (-4) - 10 (+0) 9 (-1)

Životy: 5 **Úroveň:** 1 **Vyšší moc:** 5
Pohyblivost: 10 levitace **Velikost:** A1
ÚČ: - (neútočí)
ZO: (-4 + 4) = 5
OČ: (-4 + 4) = 8
Rezistence: kouzla, magické zranění
Imunita: nemagické zbraně
Slabina: stříbro
Výskyt: magická místa, obydlená místa
Přichycení: Přichycení k živému tvorů, oběť musí uspět v ověření Vůle (CHAR) vs. Vyšší moc noční můry, aby tomu zabránila. Obrana přichycené noční můry je stejná, jako Obrana oběti. Pokud útočník neútočí přímo na můru, zranění se dělí.
Krmení: Kdykoli oběť, ke které se noční můra přichytila, usne, zaplaví její mysl zlými sny. Ověření Vůle (CHAR) vs. Vyšší moc noční můry. Pokud selže, trýzní ji celou noc strašlivé sny celou noc.

PPZ

Zkušenosti: 100

135

OBR SKALNÍ

Humanoid

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
23 (+6) 10 (+0) 17 (+3) 8 (-1) 9 (-1)

Životy: 64 **Úroveň:** 4
Pohyblivost: 45 **Velikost:** D
ÚČ: (6 + 14 / +3) = 20 / +3 (kyj)
(0 + 7) = 7 / 0 (oštěp na dálku)
(6 + 12) = 18 / 0 (oštěp na blízko)
ZO: (0 + 7) = 7 (tvrdá kůže)
OČ: (0 + 7 + 1) = 8 (tvrdá kůže)
Výskyt: skály, hory, jeskyně
Drtivý útok: Pokud obr neutřil v minulém kole zranění, má možnost se pořádně rozpřáhnout kyjem a dostat k útoku Výhodu (bonus +5).
Divoké švihnutí: Když je obr obklíčen, může svým kyjem zaútočit v kruhu kolem sebe. Hodí si útok s Nevýhodou (postih -5) proti všem tvorům do 4 sáhů od něj. Zasažení tvorové utrhá běžné poškození.

PPZ

Zkušenosti: 500

136

OHNIVEC

Magický tvor

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
5 (-3) 4 (-3) 9 (-1) 10 (+0) 12 (+1)

Životy: 21 **Úroveň:** 4
Pohyblivost: 10, 30 koule **Velikost:** A1
ÚČ: - (neútočí)
ZO: (-3 + 4) = 6
OČ: (-3 + 4) = 9
Imunita: nemagické zbraně, oheň
Slabina: chlad
Výskyt: doly, jeskyně
Všichni za jednoho: Ohnivec dokáže vytvořit kouli ohně 1 sáh v průměru a vyslat ji libovolným směrem. Jako dlouhou akci jí může pohnout až o 30 sáhů nebo ji nechat vybuchnout. Exploze 5 sáhů od koule - ověření Reflex (OBR) vs. 10. Neúspěch znamená 2k6 zranění, úspěch polovina zranění.
Ohnivý proud: Ohnivec vyšle na až 15 sáhů vzdáleného nepřítele výšleh plamenů. Cíl musí uspět v ověření Reflex (OBR) vs. 10, jinak utrhá 3k6 poškození. Tento útok může použít jednou za 3 kola.

PPZ

Zkušenosti: 400

137

ORTUS

Rostlina

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
- - 13 (+1) - -

Životy: 35 **Úroveň:** 3
Pohyblivost: 1 **Velikost:** C
ÚČ: - (neútočí)
ZO: (+3) = 3 (rostlina C)
OČ: (+3) = 3 (rostlina C)
Imunita: jed, krvácení, ovlivnění mysli
Slabina: oheň
Výskyt: džungle, lesy, pláně, bažiny
Omámení: Kdokoliv ucítí sladkou vůni květů ortusu, má silné nutkání jít blíž a pořádně si ji vychutnat. Pokud selže v ověření Vůle (CHAR) vs. 7, vydá se nejkratší cestou k ortusu. Pokud postava čichá vůni ortusu 1 směnu v kuse, musí uspět v ověření ODO vs. 5, jinak omdlí. Úponky rostliny začnou tvora rychle zarůstat a pronikat kořeny pod jeho kůži a ztrácí každou minutu 1/10 svých maximálních životů. Minutu po vyřazení umře. Omamné látky jsou jed, fungují tedy běžné protijedy. Nebezpečnost je 5.

PPZ

Zkušenosti: 200

138

OŽIVLÁ SOCHA

Životy: 73 **Úroveň:** 4
Pohyblivost: 35 **Velikost:** B-C
ÚČ: (4 + 8 / +4) = 12 / +4 (kamenné pěsti)
ZO: (-1 + 8) = 7 (kamenná kůže)
OČ: (-1 + 8) = 7 (kamenná kůže)
Rezistence: nemagické zbraně, sečné zranění, bodné zranění
Imunita: jed, kouzla, krvácení, oheň, chlad
Výskyt: magická místa, vězení a katakomby, doly

PPZ

Zkušenosti: 500

139

PAVOUK OBŘÍ, MEČOVEC

Hmyz

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
14 (+2) 16 (+3) 9 (-1) 0 -

Životy: 19 **Úroveň:** 2
Pohyblivost: 40 **Velikost:** A
ÚČ: (2 + 6 / +1) = 8 / +1 (nohy) 2x
ZO: (3 + 5) = 8 (skelet)
OČ: (3 + 5) = 8 (skelet) 2x
Imunita: ovlivnění mysli
Výskyt: jeskyně, vězení a katakomby, ruiny, džungle
Útočný skok: Mečovec skočí na svou oběť až 5 sáhů daleko. K tomuto útoku má Výhodu (bonus +5) a pokud uspěje, zasekne se do těla protivníka a udělí bonusové zranění za 1k6 životů. Pokud je pavouk úspěšně zaseknutý, tak jen rozšiřuje svými nohami ránu a tím udělí své oběti 1k6 zranění za kolo. Zaseknutý pavouk dává nevýhodu (postih -5) k útoku, pokud používá jakékoliv jiné než krátké zbraně. Shoení pavouka je dlouhou akce, past Atletika (SIL) vs. 8. Oběť velikosti A, musí uspět v ověření Síly s obtížností 7, jinak je pavalena na zem.

PPZ

Zkušenosti: 180

140

PAVOUK OBŘÍ, SNOVAČ

Hmyz

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
18 (+4) 13 (+1) 14 (+2) 0 -

Životy: 42 **Úroveň:** 4
Pohyblivost: 30 **Velikost:** C
ÚČ: (4 + 8 / +3) = 12 / +3 (kusadla)
ZO: (1 + 7) = 8 (skelet)
OČ: (1 + 7) = 8 (skelet)
Imunita: ovlivnění mysli
Výskyt: jeskyně, ruiny, džungle
Spřádání pavučin: Kdokoliv se dotkne sítě, okamžitě se přilepí. Odlepení je past Atletika (SIL) vs. 13. Pomazání alkoholem dává Výhodu (bonus +5). Při kontaktu s ohněm se pavučina rozpadne.
Pavoučí nadřazenost: Pokud se naskytne příležitost, pokusí se kořist odhodit do jedné ze svých sítí. Cíl musí uspět v ověření Reflex (OBR) vs. 10, nebo je odhozen 3 sáhy přímo směrem od pavouka.
Zámotek: Snovač lapenou kořist během 5 kol zabalí do zámotku. Dlouhou akci do ní vpraví trávící šťávy. Oběť každou směnu ztrácí 1/3 maximálních životů.

PPZ

Zkušenosti: 250

141

PERMONÍK

Magický tvor

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
4 (-3) 13 (+1) 14 (+2) 10 (+0) 10 (+0)

Životy: 11 **Úroveň:** 2
Pohyblivost: 10 **Velikost:** A1
ÚČ: - (neútočí)
ZO: (1) = 6 (kůže)
OČ: (1) = 9 (kůže)
Rezistence: nemagické zbraně
Výskyt: vězení a katakomby, doly
Teleportace: Permoník přesune volný předmět nebo tvora do 50ti liber na jiné místo ve stejném dole. Zabránění teleportace je ověření Vůle (CHAR) vs. 10.
Neviditelnost: Permoník může přecházet mezi viditelností a neviditelností libovolně bez použití akce. Může zneviditelnit cokoli, co sám nese.
Iluze: Permoník dokáže vytvořit maximálně 5 sáhů velkou iluzi. Iluze zahrnuje obraz, zvuk, pach i teplotu. Pokud se postava pokusí iluze dotknout, automaticky ji prokoukne. Jinak je nutné ji kolo zkoumat a uspět v ověření Postřeh (INT) vs. 15.

PPZ

Zkušenosti: 120

142

PES, PEKELNÝ

Ďábel

SIL **OBR** **ODO** **INT** **CHAR**
18 (+4) 14 (+2) 15 (+2) 7 (-2) 12 (+1)

Životy: 44 **Úroveň:** 4 **Vyšší moc:** 12
Pohyblivost: 45 **Velikost:** C
ÚČ: (4 + 9 / +2) = 13 / +2 (zuby)
(4 + 8 / +2) = 12 / +2 (drápy)
ZO: (2 + 3) = 5 (srst)
OČ: (2 + 3 + 3) = 8 (srst)
Rezistence: kouzla, nemagické zbraně
Imunita: oheň
Slabina: stříbro
Výskyt: magická místa, posvátná místa
Plamenný dech: Pes zaplaví nepřítele do 5 sáhů před sebou proudem ohně. Ověření Reflex (OBR) vs. 8. Pokud selžou, utrhá 2k6 poškození a žhavé sliny působí 1k6 zranění každé kolo, dokud nejsou krátkou akcí uhašené. Při úspěchu jen jednorázové poloviční poškození. Použít jednou za 3 kola.
Plamenná smrt: Kolo po smrti se tělo psa vznítí. Do 2 sáhů past Reflex (OBR) vs. 10, nebo 1k6 zranění.

PPZ

Zkušenosti: 400

143

PLAZIVÁ ODPORNOST

Magický tvor

SIL
6 (-2)

OBR
6 (-2)

ODO
14 (+2)

INT
10 (+0)

CHAR
10 (+0)

Životy: 42

Úroveň: 6

Pohyblivost: 5

Velikost: C-E

ÚČ: - (neútoči)

ZO: (-2 + 4) = 2 (maso)

OČ: (-2 + 4) = 5 (maso)

Rezistence: nemagické zbraně

Imunita: ovlivnění mysli

Výskyt: ruiny, magická místa

Obludnost: Pohled na odpornost do 10 sáhů znamená ověření Vůle (CHAR) vs. 10. Neúspěch je 1k6 kol paralýzy strachem a znechucením.

Výbuch šílenství: Odpornost jednou za 3 kola spustí zoufalý ječet nespočtu tvorů, kteří jsou v ní uvězněni. Každý do 15 sáhů musí uspět v ověření INT vs. 7 nebo propadne panické hrůze.

Pohlčení: Pokud narazí na tvora, Ověření Atletika (SIL) vs. 8, nebo ho převálcuje a vtáhne do sebe. Každé kolo ověření Výdrž (ODO) vs. 9.

PPZ

Zkušenosti: 1100

144

PROKLETÝ DOBRODRUH (LEHU)

Nemrtvý

SIL
16 (+3)

OBR
16 (+3)

ODO
11 (+0)

INT
15 (+2)

CHAR
15 (+2)

Životy: 41

Úroveň: 4

Vyšší moc: 15

Pohyblivost: 30 levitace

Velikost: A-C (dle rasy)

ÚČ: (3 + 9 / +1) = 12 / +1 (mrazivý široký meč)

ZO: (3 + 4) = 7

OČ: (3 + 4 + 2) = 10

Rezistence: magické zranění

Imunita: jed, krvácení, chlad, nemagické zbraně, ovlivnění mysli, veškeré zranění, oheň

Slabina: stříbro

Výskyt: pohřebiště

Spalující mráz: Do 2 sáhů mráz způsobuje každé kolo 1k6 zranění. Dotyk znamená 3k6 zranění a omrzliny.

Plamenná nenávisť: Lehu vyše do 20 sáhů proud modravého plamene. Ověření ODO vs. 7. Neúspěch je 2k6 mrazivého poškození, úspěch polovina.

Ukrivděná nesmrtelnost: Při smrti se vypaří vypaří a za 1 směnu se objeví u předmětu, který ho proklel.

Útok skrz zbroj: Ignoruje všechny fyzické překážky.

PPZ

Zkušenosti: 450

145

PŘÍZRAK

Nemrtvý

SIL
-

OBR
8 (-1)

ODO
-

INT
13 (+1)

CHAR
10 (+0)

Životy: 21

Úroveň: 3

Vyšší moc: 9

Pohyblivost: 30 levitace

Velikost: A-C (dle rasy)

ÚČ: - (neútoči)

ZO: (-1 + 4) = 3

OČ: (-1 + 4 + 3) = 6

Imunita: jed, krvácení, nemagické zbraně, ovlivnění mysli, oheň, zkamenění

Slabina: svěcené zranění, stříbro

Výskyt: pohřebiště

Posednutí: Přízrak fyzicky vpluje do jiného tvora pokud neuspěje v ověření Vůle (CHAR) vs. 9.

Přeludy: Přízrak pozmění vnímání oběti. Ověření INT vs. 9. Při úspěchu zahlédne záblesk přeludu. Při neúspěchu je přelud reálný a přízrak ho dokáže upravovat až hodinu. V přeludu je navíc skrytá silueta přízraku. Odhalení siluety je ověření Postřeh (INT) vs. 15. Výhoda, pokud postava ví, co hledá.

Útok skrz zbroj: Ignoruje všechny fyzické překážky.

PPZ

Zkušenosti: 270

147

RARACH

Ďábel

SIL
7 (-2)

OBR
13 (+1)

ODO
12 (+1)

INT
15 (+2)

CHAR
8 (-1)

Životy: 11

Úroveň: 1

Vyšší moc: 8

Pohyblivost: 45 létání, 20 na zemi

Velikost: A1

ÚČ: (1 + 5 / +1) = 6 / +1 (zuby)

(1 + 4 / +1) = 5 / +1 (drápy)

ZO: (1) = 6 (kůže)

OČ: (1) = 9 (kůže)

Rezistence: kouzla, nemagické zbraně

Slabina: stříbro

Výskyt: magická místa, posvátná místa, alchymistické laboratoře

Odražení magie: 7 many, ihned. Kdykoliv je rarach cílem magie, může se pokusit jedno kouzlo odrazit, pokud ještě toto kolo sám nekouzlil. Musí uspět v hodu INT raracha vs. sesílací schpnost sesílatele.

Mystický záblesk: 5 many, ihned s dosahem 20 sáhů. Oběť hod na Reflex (OBR) vs. 9 jinak bude zasažena za 1k6 životů a 1k10 bodů many.

Teleport: 4 many, ihned až do vzdálenosti 60 sáhů.

PPZ

Zkušenosti: 120

148

ROSOL

Magický tvor

SIL
11 (+0)

OBR
1 (-5)

ODO
17 (+3)

INT
0

CHAR
13 (+1)

Životy: 31

Úroveň: 3

Pohyblivost: 10

Velikost: C

ÚČ: (0 + 4 / +1) = 4 / +1 (chapadlo)

ZO: (-5 + 5) = 0 (rosol)

OČ: (-5 + 5) = 3 (rosol)

Rezistence: nemagické zbraně

Imunita: kyselina, ovlivnění mysli

Výskyt: magická místa, vězení a katakomby

Obklopení: Pevnost rosolu způsobuje, že oběti, které jsou jím obklopeny, se téměř nemohou hýbat. K úniku je potřeba uspět v ověřovacím hodu na Atletiku (SIL) vs. 8. Jestliže uspěje, vyprostí se ven. Jinak je v daném kole znehybněná. Cokoliv uvnitř rosolu je rozkládáno trávicími šťávami. Bytosti utrpí každé kolo zranění 1k6+2 životů, zbraně a zbroje ztratí každé kolo 1 bod ze své účinnosti či kvality. Ostatní vybava je zničena během 3-5 kol, podle velikosti.

PPZ

Zkušenosti: 300

149

RYS

Zvíře

SIL
14 (+2)

OBR
18 (+4)

ODO
14 (+2)

INT
1 (-5)

CHAR
11 (+0)

Životy: 20

Úroveň: 2

Pohyblivost: 80

Velikost: A

ÚČ: (4 + 7 / +1) = 11 / +1 (drápy)

(4 + 8 / +1) = 12 / +1 (zuby)

ZO: (4 + 1) = 5 (srst)

OČ: (4 + 1) = 8 (srst)

Výskyt: hory, lesy, skály

Skok: Pokud se v tomto kole rys nehýbe nebo použil jen Krátký pohyb, může skočit až do vzdálenosti 5 sáhů na cíl o velikosti B a menší. Jeho oběť pak musí uspět v hodu: Reflex (OBR) vs. 12 jinak ho rys svým skokem srazí na zem a pokusí se ho pokousat. Oběť pod rysem se může ve svém kole pokusit dostat se zpod zvířete pryč, což vyžaduje úspěšné ověření Atletika (SIL) vs. SIL rysa. Pokud uspěje, bude volná s možností plazení či vztyku z leže, v opačném případě bude stále pod ním a utrpí postihy v boji, coby ležící protivník.

PPZ

Zkušenosti: 150

150

SKALADAR

Magický tvor

SIL
16 (+3)

OBR
13 (+1)

ODO
15 (+2)

INT
10 (+0)

CHAR
11 (+0)

Životy: 42

Úroveň: 5

Pohyblivost: 35

Velikost: C

ÚČ: (3 + 8 / +5) = 11 / +5 (klepeta)

(3 + 10 / +1) = 13 / +1 (ocas)

ZO: (1 + 7) = 8 (skelet)

OČ: (1 + 7 + 3) = 11 (skelet) 2x

Rezistence: nemagické zbraně

Výskyt: posvátná místa, poušť

Jed: Jakmile je oběť zasažena ocasem, musí uspět v hodu ODO vs. 11. Při neúspěchu paralýza.

Nebezpečnost jedu se snižuje o 1 každé 3 kola. V případě úspěchu Nevýhoda (-5) k Obráně, Útoku a poloviční Pohyblivosti směnu nebo do vyléčení.

Chycení: Skaladar může klepety svého protivníka chytit. Hod na Reflex (OBR) vs. 8. Skaladar má Výhodu (+5) k útoku na chycenou postavu. Vytrhnutí je ověření Atletika (SIL) či Akrobacie (OBR) proti skaladarově ověření SIL s Výhodou (bonusem +5).

PPZ

Zkušenosti: 800

151

SKŘET

SIL
13 (+1)

OBR
10 (+0)

ODO
12 (+1)

INT
9 (-1)

CHAR
11 (+0)

Životy: 20

Úroveň: 2

Pohyblivost: 35

Velikost: B

ÚČ: (1 + 6 / +2) = 7 / +2 (skřetí šavle)

(0 + 5) = 5 / 0 (krátký luk)

ZO: (0 + 2) = 2 (kožešiny)

OČ: (0 + 2) = 2 (kožešiny a luk)

Výskyt: pláně, lesy, poušť, džungle, hory

PPZ

Zkušenosti: 150

152

SLIMÁK JÍLOVÝ

SIL
17 (+3)

OBR
4 (-3)

ODO
20 (+5)

INT
0

CHAR
11 (+0)

Životy: 50

Úroveň: 3

Pohyblivost: 15

Velikost: C

ÚČ: (3 + 8 / +2) = 11 / +2 (zuby)

ZO: (-3 + 3) = 0 (sliznatý povrch)

OČ: (-3 + 3) = 0 (sliznatý povrch)

Imunita: drtivé zranění, kyselina

Výskyt: lesy, džungle, poušť, džungle, hory

Plivání kyseliny: Slimák plive tenký proud kyseliny až do 3 sáhů. Oběť musí uspět v hodu Reflex (OBR) vs. 7 nebo bude zasažena. V takovém případě utrpí zranění za 2k6 životů. Jakákoliv zbroj či štít, které oběť v tu chvíli používá, ztrácí po každém plivnutí 1 bod ze své kvality. Kyselina může rozleptat oblečení, popruhy, batohy či torný postav. Kyselina se na vzduchu neutralizuje a další kolo již žádné zranění nepůsobí. Slimák je takto plivnutím schopný zaútočit každé kolo, maximálně však 5x. Potom trvá další dvě kola, než si vytvoří další jednu dávku kyseliny.

PPZ

Zkušenosti: 350

153

SLIZ ZELENÝ

Magický tvor

SIL 2 (-4) **OBR** 1 (-5) **ODO** 5 (-3) **INT** 0 **CHAR** -

Životy: 13

Úroveň: 1

Pohyblivost: 5

Velikost: A1-B

ÚČ: - (neútočí)

ZO: - (nebrání se)

OČ: - (nebrání se)

Rezistence: nemagické zbraně

Imunita: bodné zranění, drtivé zranění, ovlivnění mysli

Výskyt: stoky, magická místa, alchymistické laboratoře

Leptavý sliz: Při kontaktu s holou kůží oběti působí zranění kyselinou za 1k6+1 životů. Navíc dokáže poškodit všechny lehké materiály (kůži měchu na vodu, tornu, měšec ale i tětívu luku a podobně).

PPZ

Zkušenosti: 100

154

STÍN

Nemrtvý

SIL - **OBR** 15 (+2) **ODO** - **INT** 9 (-1) **CHAR** 11 (+0)

Životy: 25

Úroveň: 5

Vyšší moc: 7

Pohyblivost: 45 levitace **Velikost:** A-C (dle rasy)

ÚČ: (+ 7 / +2) = 7 / +2 (pařáty)

ZO: (2 + 4) = 6

OČ: (2 + 4) = 9

Imunita: jed, krvácení, nemagické zbraně, ovlivnění mysli, oheň, zkamenění

Slabina: svěcené zranění, stříbro

Výskyt: pohřebiště, ruiny, vězení a katakomby

Skrývání: Když se stín pohne, hod na Postřeh (INT)

vs. 15 pro zjištění, kde stín je. Pokud je prostředí tmavé, není možné si stínu všimnout vůbec. V jasném prostředí je stín viditelný.

Vysátí síly: Stín se v případě úspěšného útoku na oběť přísaje, obklopí ji a začne z ní vysávat 3 body ze stupně atributu Síly za kolo. Útoky zasáhnout i jeho oběť. Oběť i stín dostane polovinu zranění.

Útok skrz zbroj: Ignoruje všechny fyzické překážky.

PPZ

Zkušenosti: 750

155

STONOHA OBŘÍ

Hmyz

SIL 18 (+4) **OBR** 18 (+4) **ODO** 14 (+2) **INT** 0 **CHAR** 2 (-4)

Životy: 28

Úroveň: 3

Pohyblivost: 50

Velikost: D

ÚČ: (4 + 8 / +4) = 12 / +4 (kusadla)

ZO: (4 + 9) = 13 (skelet)

OČ: (4 + 9) = 13 (skelet)

Rezistence: oheň

Imunita: kyselina, ovlivnění mysli

Výskyt: pláně, poušť, džungle

Prskání kyseliny: Stonohy obří mohou vyprsknout kyselinu na protivníka místo útoku kusadly.

Poleptání jsou všichni tvorové v okruhu 1 sáhu.

Dosah vyprsknutí jsou 3 sáhy. Tuto schopnost může využít každé 3 kola. Bránit se lze rychlým úskokem a setřesením kyseliny: Reflex (OBR) vs. 6, při neúspěchu je oběť popálena za 1k6 životů. Jakákoliv zbroj či štít, které oběť používá, ztrácí po každém vyprsknutí 1 bod ze své kvality. Kyselina navíc leptá oblečení, batohy atd.

PPZ

Zkušenosti: 350

156

ŠAVLOJED

Magický tvor

SIL 8 (-1) **OBR** 8 (-1) **ODO** 15 (+2) **INT** 1 (-5) **CHAR** 4 (-3)

Životy: 20

Úroveň: 2

Pohyblivost: 20

Velikost: A

ÚČ: (-1 + 4 / +1) = 3 / +1 (drápy)

ZO: (-1 + 1) = 0 (srst)

OČ: (-1 + 1) = 3 (srst)

Rezistence: kyselina, nemagické zbraně

Výskyt: stoky

Kyselé štávy: Šavlojed běžně útočí vyvrhnutím svých trávicích šťáv na kohokoliv před sebou v dosahu 2 sáhů. Bránit se mu lze pouze hodem na úskok - Reflex (OBR) vs. 6, při neúspěchu je oběť popálena za 1k6 životů. Jakákoliv zbroj či štít, které oběť v tu chvíli používá, ztrácí po každém vyvrhnutí 1 bod ze své kvality. Navíc štávy mohou rozleptat oblečení, popruhy, batohy či torny postav. Takto zaútočit může šavlojed pouze každá 2 kola, maximálně však 5 krát, pak musí aspoň směnu počkat, než se mu v žaludku znovu vytvoří další dávka kyseliny.

PPZ

Zkušenosti: 120

157

ŠKORPION

Hmyz

SIL 2 (-4) **OBR** 12 (+1) **ODO** 13 (+1) **INT** 0 **CHAR** 9 (-1)

Životy: 5

Úroveň: 1

Pohyblivost: 25

Velikost: A1

ÚČ: (1 + 4) = 5 / 0 (osten)

(1 + 2 / +3) = 3 / +3 (klepeta)

ZO: (1 + 1) = 7 (skelet)

OČ: (1 + 1) = 7 (skelet)

Rezistence: oheň, chlad

Imunita: ovlivnění mysli

Výskyt: poušť

Jed: Škorpion při zásahu svého protivníka vpraví ostnem do rány jed. Oběť pak musí uspět v hodu ODO vs. nebezpečnost jedu 9, pokud neuspěje, utrpí zranění za 2k6 životů a bolesti se svalí na zem. Kvůli ukrutné bolesti bude mít po následující 1 směnu Nevýhodu (postih -5) na veškerá ověření fyzicky náročných akcí. Ověření se opakuje každou směnu, nebezpečnost se pokaždé snižuje o 1 bod. Úspěch znamená pouze 1k6 životů zranění.

PPZ

Zkušenosti: 50

159

TROL

Humanoid

SIL 22 (+6) **OBR** 9 (-1) **ODO** 25 (+7) **INT** 5 (-3) **CHAR** 8 (-1)

Životy: 95

Úroveň: 7

Pohyblivost: 55

Velikost: D

ÚČ: (6 + 13 / +4) = 19 / +4 (pařáty)

ZO: (-1 + 7) = 6 (tvrdá kůže)

OČ: (-1 + 7 + 3) = 9 (tvrdá kůže) 2x

Výskyt: skály, hory, jeskyně

Tuhá kůže: Veškerá i magická zranění jsou vždy snížena o 3. Před psychickým zranění kůže nechrání. **Regenerace:** Každé kolo zregeneruje 5 životů. A to i v případě, že jsou jeho životy sraženy na 0. V takovém případě padne jako mrtvý na zem a bude v hlubokém bezvědomí. Trol tak zůstane, dokud se mu všechny jeho rány nezhojí, načež se opět probere. I kdyby byl trol rozsekán na kusy, dokáže se znovu po čase z toho největšího z nich oživit. Trolova regenerace však nedokáže zhojit ohnivá zranění a ani zásahy ohnivými kouzly neléčí. Stejně tak si nedovede vyléčit zranění kyselinou.

PPZ

Zkušenosti: 1000

160

VLK

Zvíře

SIL 14 (+2) **OBR** 14 (+2) **ODO** 14 (+2) **INT** 1 (-5) **CHAR** 9 (-1)

Životy: 17

Úroveň: 1

Pohyblivost: 60

Velikost: A

ÚČ: (2 + 6 / +1) = 8 / +1 (zuby)

ZO: (2 + 1) = 3 (srst)

OČ: (2 + 1 + 3) = 6 (srst)

Výskyt: lesy, hory, skály, pláně

Sluch a čich: Vlci mají spíše průměrný zrak, ale výborný sluch a čich. Mají tak Výhodu (bonus +5) k ověření na Postřeh (INT) pokud se jim kdokoliv snaží utéct, či zakrýt své stopy. Díky svému čichu jsou vlci i výteční stopaři. Vlčí základ dovednosti Postřeh je 7.

PPZ

Zkušenosti: 100

161

VLK ALFA

Zvíře

SIL 14 (+2) **OBR** 14 (+2) **ODO** 14 (+2) **INT** 1 (-5) **CHAR** 9 (-1)

Životy: 25

Úroveň: 1

Pohyblivost: 60

Velikost: B

ÚČ: (2 + 7 / +1) = 9 / +1 (zuby)

ZO: (2 + 2) = 4 (srst)

OČ: (2 + 2 + 3) = 7 (srst)

Výskyt: lesy, hory, skály, pláně

Sluch a čich: Vlci mají spíše průměrný zrak, ale výborný sluch a čich. Mají tak Výhodu (bonus +5) k ověření na Postřeh (INT) pokud se jim kdokoliv snaží utéct, či zakrýt své stopy. Díky svému čichu jsou vlci i výteční stopaři. Vlčí základ dovednosti Postřeh je 7.

PPZ

Zkušenosti: 100

161

VOSA OBŘÍ

Hmyz

SIL 7 (-2) **OBR** 14 (+2) **ODO** 11 (+0) **INT** 0 **CHAR** 8 (-1)

Životy: 5

Úroveň: 1

Pohyblivost: 60

Velikost: A1

ÚČ: (2 + 5) = 7 / 0 (žihadlo)

(2 + 4 / +1) = 6 / +1 (kousnutí)

ZO: (2 + 1) = 8 (skelet)

OČ: (2 + 1) = 8 (skelet)

Imunita: ovlivnění mysli

Výskyt: pláně, lesy, džungle, hory, poušť

Žihadlo: Vosy obří dokáží rojit a skvěle tak zastoupit jedna druhou při útoku. Všechny vosy v roji mají Výhodu (bonus +5) k útoku. Pro rojení jsou potřeba alespoň 3 vosy v těsné blízkosti.

Roj: Při úspěšném bodnutí žihadlem vosa do těla oběti vpraví dávku jedu. Oběť musí uspět v hodu ODO vs. nebezpečnost jedu 6. Jestliže neuspěje, utrpí okamžitě zranění 3 životů. Toto ověření se pak opakuje každou směnu, přičemž nebezpečnost se pokaždé snižuje o 1 bod.

PPZ

Zkušenosti: 80

161

VOSA KRÁLOVNA

Hmyz

SIL 7 (-2) **OBR** 14 (+2) **ODO** 11 (+0) **INT** 0 **CHAR** 8 (-1)

Životy: 12

Úroveň: 1

Pohyblivost: 60

Velikost: A

ÚČ: $(2 + 6 / +1) = 8 / +1$ (žihadlo)

$(2 + 5 / +2) = 7 / +2$ (kousnutí)

ZO: $(2 + 5) = 7$ (skelet)

OČ: $(2 + 5) = 10$ (skelet)

Imunita: ovlivnění mysli

Výskyt: pláně, lesy, džungle, hory, poušť

Žihadlo: Vosy obří dokáží rojit a skvěle tak zastoupit

jedna druhou při útoku. Všechny vosy v roji mají

Výhodu (bonus +5) k útoku. Pro rojení jsou potřeba

alespoň 3 vosy v těsné blízkosti.

Roj: Při úspěšném bodnutí žihadlem vosa do těla

oběti vpraví dávku jedu. Oběť musí uspět v hodu

ODO vs. nebezpečnost jedu 6. Jestliže neuspěje,

utrčí okamžitě zranění 3 životů. Toto ověření se pak

opakuje každou směnu, přičemž nebezpečnost se

pokaždé snižuje o 1 bod.

PPZ

Zkušenosti: 80

161

ZLOBR

Humanoid

SIL 20 (+5) **OBR** 7 (-2) **ODO** 21 (+5) **INT** 5 (-3) **CHAR** 5 (-3)

Životy: 48

Úroveň: 4

Pohyblivost: 45

Velikost: D

ÚČ: $(5 + 13 / +3) = 18 / +3$ (těžký kyj)

ZO: $(-2 + 2) = 0$ (kožešiny)

$(-2+6) = 4$ (plátová zbroj)

OČ: $(-2 + 2 + 3) = 3$ (kožešiny)

$(-2+6+3) = 7$ (plátová zbroj)

Slabina: světlo a sluneční svit

Výskyt: skály, hory, jeskyně

PPZ

Zkušenosti: 500

162

ZOMBIE

Nemrtvý

SIL 14 (+2) **OBR** 6 (-2) **ODO** 20 (+5) **INT** 2 (-4) **CHAR** 7 (-2)

Životy: 26

Úroveň: 2

Vyšší moc: 6

Pohyblivost: 20

Velikost: B

ÚČ: $(2 + 7 / +2) = 9 / +2$ (pařáty)

ZO: $(-2 + 3) = 1$ (maso)

OČ: $(-2 + 3) = 1$ (maso)

Imunita: jed, krvácení, ovlivnění mysli

Slabina: svěcené zranění, drtivé zranění, stříbro

Výskyt: pohřebiště, ruiny, vězení a katakomby,

magická místa

Nezdolnost: Pokud zombie ztratí všechny životy,

stále nemusí být zabita. Jakmile jsou její životy rovné

nebo menší než 0, hází si ověření své Odolnosti proti

útokem způsobenému zranění. Pokud uspěje,

neumírá a pokračuje v boji i s životy pod nulou. Toto

se opakuje, dokud ve svém ověření neselže nebo

záporné hodnoty životů nepřekročí zápornou

hodnotu svých maximálních životů (tj. -21).

PPZ

Zkušenosti: 150

163