

Drací Doupe BESTIÁŘ





Dračí Doupě II



BESTIÁŘ



produkce:

Martin Kučera

autoři:

Karel Černín, Jonáš Ferenc, Kryštof Ferenc, Jiří Vinklář

spolupracovali:

Petr Jonák, Anežka Michnová

ilustrace:

Ondřej Hanzlík

obálka:

Jan Pospíšil

jazyková redakce:

Martin Kučera

grafická úprava a sazba:

Kryštof Ferenc, Martin Kučera

testovali:

Michal Bařina, Ctibor ‚Korhul‘ Brančík, Harry ‚Ferin‘ Čadílek, Martin ‚Roubíček‘ Dolský, Bára Dvořáčková, Libor Haan, Lukáš Hlaváč, Zuzana Hrdinová, Tomík ‚hobitofil‘ Kníže, David Kolesík, Štěpán Konečný, David Kubánek, Lukáš ‚Concobara‘ Kubánek, Lukáš ‚Langic‘ Lang, Matěj ‚Thanathos‘ Matějčíek, Petr ‚Kačer‘ Novák, Jakub ‚Ishar‘ Pavlík, Vojtěch ‚Fafrin‘ Píkal, Jan ‚Merlkir‘ Pospíšil, Helena ‚Synca‘ Příbylová, Miroslav ‚Narnas‘ Radiměřský, Jiří ‚Sarsaparillos‘ Richter, Martin ‚VeVeRiCkA‘ Suchý, Milan Zachara a další



BESTIÁŘ

vydalo nakladatelství ALTAR, Ostrava 2012

rozšířená elektronická verze

www.drd2.cz

ISBN 978-80-85979-70-1



OBSAH

Bytosti v příbězích	4	<i>Mluvící krysa</i>	67	Běsi	111
Jak bytosti číst	5	Kůň	68	Baba Jaga	112
<i>Druhy bytostí</i>	5	<i>Válečný oř</i>	69	Čatež	114
<i>Popis bytosti</i>	6	<i>Osel</i>	69	<i>Uctívac kulhavého boha</i>	115
<i>Prostředí</i>	13	<i>Mluvící kůň</i>	69	Hor	116
Jak bytosti hrát	16	Liška	70	Klekánice	118
<i>Konflikty a příběh</i>	16	<i>Mluvící liška</i>	71	<i>Posedlé dítě</i>	119
<i>Taktika v systému</i>	20	Netopýři	72	Můra	120
<i>Využití bytostí</i>	25	<i>Obří netopýři</i>	73	Plivník	122
Jak bytosti tvořit	27	<i>Mluvící netopýři</i>	73	Rohatý	124
<i>Zajímavost</i>	27	Štika	74	Rusalka	126
<i>Drsnost</i>	29	<i>Obří štika</i>	75	Větrnice	128
		<i>Mluvící štika</i>	75	<i>Vichr</i>	129
Lidé	31	Vrána	76	Zmrzlík	130
Bojar	32	<i>Mluvící vrána</i>	77		
Hostinský	34	Zmije	78	Netvoři	133
Lidožravý obr	36	<i>Krvezmij</i>	79	Bludný kořen	134
Mořská panna	38	<i>Hadí král</i>	79	<i>Plesnivec</i>	135
<i>Rybí muž</i>	39	Zubr	80	Bukavač	136
Permoník	40	<i>Mluvící zubr</i>	81	<i>Larva</i>	137
<i>Ludek</i>	41	Želva	82	Čarovný hřebec	138
Polkan	42	<i>Praželva</i>	83	<i>Ohnivý kůň</i>	138
Psohlav	44	<i>Mluvící želva</i>	83	<i>Mlžný oř</i>	138
Rychtář	46			<i>Noční hřebec</i>	138
<i>Lesník</i>	47	Nemrtví a oživení	85	<i>Sněžný běžec</i>	139
<i>Nápravník</i>	47	Bledá paní	86	<i>Posel zázvotí</i>	139
Skřeti	48	<i>Nemrtvá družka</i>	87	Húkalka	140
<i>Požírači</i>	48	<i>Bledá čarodějka</i>	87	Jezinka	142
<i>Okování</i>	48	Černé spřežení	88	<i>Divoká jezinka</i>	143
<i>Hladové stíny</i>	49	<i>Bouřný jezdec</i>	89	<i>Grab</i>	143
<i>Šerochodci</i>	50	Divoká honba	90	Kraken	144
<i>Uctívací měsíce</i>	50	Fext	92	<i>Jedovatý kraken</i>	145
<i>Dvorní skřeti</i>	51	Homunkulus	94	Lešij	146
Vědma	52	<i>Sešitá stvořa</i>	95	Ohnivý pes	148
<i>Poustevník</i>	53	Hospodářiček	96	<i>Zrcadlovec</i>	149
Veleobr	54	<i>Šotek</i>	97	Olgoj chorchoj	150
Žebrák	56	<i>Raráš</i>	97	Pavoučice	152
<i>Potulný mnich</i>	57	Kamenná socha	98	<i>Kultista Zlaté paní</i>	153
		<i>Kovová socha</i>	99	Prašivec	154
Zvířata	59	Kostěj nesmrtelný	100	<i>Had kůžkař</i>	155
Divočák	60	Kouzelné zrcadlo	102	Pták Noh	156
<i>Mluvící prase</i>	61	<i>Křišťálová koule</i>	103	<i>Drásač</i>	157
Jelen	62	Mavka	104	Pták ohnivák	158
<i>Mluvící jelen</i>	63	<i>Záhubenčata</i>	105	<i>Rarog</i>	159
Kočka	64	Volkun	106	Vampýr	160
<i>Mluvící kočka</i>	65	<i>Přízračný vlk</i>	107	<i>Ocelový vampýr</i>	161
Krysy	66	Vytouženec	108		

BYTOSTI V PŘÍBĚZÍCH

Voda vysoko vystříkla, jak netvor strhl chlapce pod hladinu.

Návada zabrala, blesko Amrasovi hlavou, když vypustil do zmítajícího se klubka první šíp. Nezáleželo mu na tom, zda zasáhne slizkou nestvůru nebo kluka.

Také Níviel se vrhla vpřed a nesmlouvavě rubala do vody tesákem potaženým tenkou vrstvou stříbra. Oba viděli, že se chlapcovy bílé paže těsně obemkly kolem zeleného těla a nedovolují vodníkovi uniknout.

Náble bylo po všem. Na hladině plavala nestvůrná mrtvola pokrytá krví. Dostali se při zápase až na mělčinu, a tak se chlapec postavil. Z oka mu trčel zlomený dřík šípu. Tělo měl probodané a posekané, kus masa na krku vykousnutý, jak se jej netvor snažil zbavit.

Bobové, zachvěl se Amras brůzou, odpusťte nám. Spojili jsme se s jednou stvůrou proti druhé.

Běs se otočil k Níviel, která těžce oddechovala.

„Teď pustíš moji matku,“ řekl. Hlas měl chladný, beze stopy bolesti, bez náznaku jakéhokoliv citu.

„Už se stalo,“ odvětila Níviel.

„Kam šla?“ zasyčel kluk.

„Odpovědi na otázky nebyly součástí naší dohody,“ usmála se elfka líbezně.

Otevíráte Bestiář, první oficiální doplněk pro hru DRAČÍ DOUPĚ II. Uvnitř naleznete nejen divoký hon s bezhlavým lovcím v čele nebo pavoučí paní a její šílené kultisty, ale i ohnivé koně roznášející požáry po stepích a více než stovku dalších bytostí pro vaše hry. Každé z nich jsme věnovali více místa, takže se dočtete o jejich oblíbených manévrech, vztazích s jinými bytostmi nebo podobách ve snovém světě.

Bestiář čerpá zejména z mytologie střední a východní Evropy, ale i z mýtů Skandinávie či Dálného východu. Řadu stvoření jsme navíc pečlivě upravili, aby byla pro hráče zajímavější výzvou, a tak se i u starých známých tvorů z legend můžete dočkat velkého překvapení.

V úvodních kapitolách vás seznámíme s tím, jak bytosti číst a jaké nové zvláštní schopnosti mohou mít. Navíc zde najdete řadu tipů, jak bytosti hrát a jak vést konflikty, a samozřejmě i návod, jak si připravit svá vlastní stvoření. Doufáme také, že se s námi a dalšími hráči o své výtvořiny podělíte na stránkách DRAČÍHO DOUPĚTE II.

Pěkné čtení přeje autorský tým!



JAK BYTOSTI ČÍST

Mnohým ve snech stává se, že ať nepozorností vlastní, ať svody krutých dasů tamních, z bezpečných cest sejdou a sebe do záhuby přivedou. Nešťastník takový však, jsa usmrcen, nevypustí duši svou přímo na misky božích vah, nýbrž je jeho duše oním pokrouceným světem poblacena. Pobytem v snách pak zesílí a pokříví podstatu svou natolik, že je-li kdy propuštěn zpět na zem, vrací se v podobě běsa. Voděch Zlivský přepisuje tento původ dokonce běsům veškerým, tato teze je však v rozporu s učením svatých doktorů...

Bělomir z Úpence: Strašidla, démoni a neznabozi

*Jedna, dvě, tři, čtyři, pět,
pohltni tě snový svět,
šestka, sedma, osmička,
běs ti sedne za víčka,
devět, deset a v ten ráz,
mezi nás se vrátíš zas.*

Dětská říkanka

DRUHY BYTOSTÍ

Rozdělení bytostí do pěti druhů znáte již ze základních pravidel. Je důležité zejména proto, že bojové a vyjednávací dovednosti v DRAČÍM DOUPĚTI se dělí podle typu protivníků. Běžný bojovník se tak dokáže zkušeně utkat s člověkem či zvířetem, ve střetu s nadpřirozenými bytostmi však své rutinní postupy a návyky uplatnit nemůže, proto se musí kvůli úspěchu vyčerpávat stejně jako ten, kdo je v boji zcela nezkušený.

Z tohoto rozdělení pak vyplývá, že pro družiny na nižších úrovních, jejichž členové mají pouze základní povolání, představují srovnatelné protivníky lidé a zvířata. Nemrtví, oživení, běsi či netvoří pro ně budou výzvou, neboť si v boji proti nim obvykle nebudou moci počítat bonus za povolání. Průvodce hrou by měl mít tuto skutečnost při výběru protivníků na paměti.

Lidé

Lidmi se v Bestiáři rozumí nejen člověk, ale také další rasy jemu podobné – od skřítků až po obry. Lidé jsou nejpestřejší skupina bytostí, k níž konec konců patří i sami hrdinové.

V bestiáři rozšířené (elektronické) verze základních pravidel DRAČÍHO DOUPĚTI II již byli z lidí popsáni čarodějnice, černokněžník, lapka, zbojník, tulák, rytíř, žoldněř, dobrodruh, skřet, malý skřet, polloskřet, skurut, strážný, venkovský rváč, zlobr a obr.

Zvířata

Vedle velkých a od pohledu nebezpečných zvířat, jako je divočák či zubr, najdete v Bestiáři popsánu řadu těch menších, u nichž se zdá, že dobrodruhy nemohou nijak ohrozit. Pokud se však na postavy slétne hejno očarovaných vran, které jim chtějí vyklovat oči, hladová krysa napadne svázaného hrdinu v podzemní kobce nebo cvičená kočka ukradne družině důležitý glejt, může jít mnohdy o větší výzvu, než jakou představuje střet s lítou šelmou. Navíc zvířata, obzvláště ta mluvící, mohou být významnými hybateli příběhu či inspirací pro jeho vytvoření.

V rozšířené verzi základních pravidel jste se mohli setkat s medvědem, vlkem, vrčkem, psem a sokolem.

Nemrtví a oživení

Nemrtví jsou navrátilci ze záhrobí. Někdy je z věčného spánku vytrhne kletba nebo jejich vlastní provinění, jindy jsou příčinou křivdy, kterých se na nebožtíku dopustili živí, nebo lze za probuzením mrtvého hledat temné čáry a kouzla.

Za oživené označujeme umělé bytosti vytvořené z neživé hmoty, jako je kámen nebo sklo. Mnohdy jde o bezduché služebníky tupě vykonávající zadané příkazy, v tomto Bestiáři si však ukážeme, že někteří z nich se mohou vymknout kontrole, ba dokonce přerušit svého pána a změnit jej ve svého otroka. Jiní vznikají nezávisle na stvořitelově vůli vlivem čisté přírodní magie.

V rozšířené verzi základních pravidel jsou mezi nemrtvé zařazeni duch, bezhlavý jezdec, kostlivec, smrtonoš, kostlivý pes, umrlec, oběšenec, moronoš a upír, mezi oživené golem a oživlý chrlič.

Běsi

Běsi jsou přírodní démoni, jejichž pravý původ je nejasný. Zatímco lidské tělo, které běs obvykle obývá, je možné zničit – a tím se strašidla přinejmenším na čas zbavit – jeho démonická podstata bývá nesmrtelná.

V základních pravidlech jste se již setkali s běsy představujícími živly (vodu a oheň), magické okamžiky dne (úsvit a soumrak) či s ochránci určitého typu krajiny (zúrodněná země a divočina). V tomto Bestiáři k nim přibudou běsi ztělesňující lidské vlastnosti (rozum, vášeň, hamiznost) i tajemné protiklady, mezi nimiž je zmitána mysl člověka (sen a bdění).

K běsům se v rozšířené verzi základních pravidel počítají hejkal, divoženka, ohnivce, dýmal, polednice, žithola, víla, bludička, vlkodlak, medvědodlak a vodník.

Netvoři

Netvoři rozhodně nejsou jen obří šelmy nebo snad zrůdná zvířata nadaná darem myšlení. Jde o mytická stvoření, pozůstatky dávných časů, bytosti vymykající se zákonitostem, na něž je člověk zvyklý. Nestvůrné rozměry, strašlivá dravost, nelidská prohnatost, ničivá síla jejich magie, zázračné vlastnosti trofejí z jejich těl i aura neskutečna, která je obklopuje, to vše z nich dělá vděčné náměty minstrelských písní i protivníky pro skutečné hrdiny.

Mezi netvory můžete v rozšířené verzi základních pravidel nalézt baziliška, salamandra, draka, leďového draka, zlatého draka, vícehlavou saň, zmeka, wyvern, gryfa, mantikoru, obřího pavouka a jedovatého pavouka.

Prastaři

Ikonka Prastarého označuje bytosti, jež mají být výzvou pro hrdiny na vysokých úrovních. Jedná se o legendární tvory budící respekt i ve vládách říší, o bytosti, které mohou při promyšleném použití dodat vašemu světu tajemství a hloubku.

V tomto Bestiáři se setkáte se dvěma druhy Prastarých. Někteří (praželva či veleobr) představují bytosti proplouvající staletími, aby se příliš zajímaly o svět kolem sebe. Svou obrovskou moc si často ani neuvědomují a nechávají ji ležet ladem. Jiní (Pavoučice, Rohatý, kostěj nesmrtelný) jsou však velice nebezpeční tvorové. Dokážou se obklopit hordami poskoků, jsou uctíváni jako bohové nebo spřádají sítě intrik a ovlivňují osudy říší a národů. Vládou-li magickou silou, bude to jiná moc, než magie smrtelníků. Spíš od nich můžete čekat, že uspí celé město nebo zastaví Slunce na obloze, než že by zaklínali jednotlivce.

Jsou Prastaři polobohy, božími posly, anděly či démony, stvořeními spadlými z hvězd nebo prapů-

vodními předky všeho živého? Vyskytuje se v celém světě jen jediný nebo jich po zemi kráčejí desítky? Jednájí v skrytu skrze své služebníky nebo otevřeně prosazují své zájmy? Pokračují ve válkách, jež spolu vedli před dávnými věky, nebo se spíše sváří o moc s démony a přírodními silami a zmizení místních běsů bývá první známkou toho, že se v okolí objevil některý z Prastarých? Všechna tato rozhodnutí záleží jen na vás.

Z bytostí popsanych v základních pravidlech by k Prastarým mohli patřit někteří draci, například legendární zlatý drak. Pokud jej tak budete chtít použít, zvýšte mu však patřičně Sudbu (podle kapitoly Jak bytosti tvořit) a přidejte mu také zvláštní schopnost *Prastarý*, případně *Masakr*.

POPIS BYTOSTI

Popis každé bytosti je rozdělen do několika kapitol, jejichž význam si nyní vysvětlíme.

Nezapomínejte však, že pro svá dobrodružství si můžete volně upravovat číselné údaje a zvláštní schopnosti bytostí, stejně jako informace o jejich vzhledu a chování. Třeba se ukáže, že věci napsané v Bestiáři se o nestvůře pouze tradují, ale pravda je jiná. Jindy lze naopak znalostí hráčů o určitém druhu bytostí využít pro příběh. Když jednání přišery vybočuje ze zaběhaných kolejí, může jít o důležitou stopu.

Charakteristika

Charakteristika představuje bonus, který si Průvodce přičítá k hodu při činnostech, v nichž je bytost zkušená, neboť je ve svém životě běžně provádí. Zahrnuje proto i orientační seznam dovedností. Co přesně charakteristika pokrývá, závisí nicméně i na slovním popisu bytosti a na úvaze Průvodce, případně na dohodě ve skupině.

Charakteristika je vyjádřená rozsahem, například 1–3. Nejčastější bude prostřední hodnota (v tomto případě 2), ta vystihuje průměrnou bytost daného druhu. Nejnižší hodnota bude vhodná pro nezkušené, příliš staré nebo mladé, oslabené, nemocné či zraněné jedince, naopak nejvyšší je vyhrazena silným osobnostem, vůdcům a jinak výjimečným příslušníkům druhu.

Sudba

Sudba je Průvodcova zásoba zdrojů, společná pro všechny bytosti stojící v určitém konfliktu proti



postavám. Její součástí se stává i jakákoliv Výhoda, kterou protivníci získají. Celkové množství Sudby získáte tak, že vezmete hodnotu té bytosti, která má Sudbu nejvyšší a za každou další bytost v konfliktu přidáte jeden bod. Může se to zdát málo, ale přesešla přináší v systému pravidel DRAČÍHO DOUPĚTE obrovskou převahu a každý další tvor posílí nepřátele už jen tím, že bude proti hrdinům provádět své vlastní akce. S koncem konfliktu Sudba zaniká, je ale naprosto v pořádku, když ji Průvodce nevyčerpá celou.

Množství Sudby si můžete volně upravovat. Když dáte bytosti méně Sudby, než je u ní uvedeno, naznačujete, že jde o epizodního protivníka. Pokud stanovíte Sudbu vyšší, mělo by jít o bytost s velkým významem pro příběh, jejíž zdolání má být pro družinu mimořádně náročné.

Hranice

Hranice omezují bytost v čerpání Sudby ze společné zásoby. Jestliže Ohrožení bytosti přesáhne některou její hranici, již se v dané oblasti (tělesné, duševní nebo spadající pod Vliv) nemůže vyčerpat. To bývá ta správná chvíle ohlásit akci, která má vést k její porážce.

Zvláštní schopnosti

V této kapitole si vysvětlíme obsah všech zvláštních schopností, které jsou společné více bytostem. Najdete zde jak zvláštní schopnosti z bestiáře v základních pravidlech, tak i celou řadu zbrusu nových. U těch stávajících jsme navíc přidali volitelná pravidla, jimiž je můžete rozšířit a posílit, pokud chcete střety s nestvůrami udělat pro dobrodruhy náročnějšími. Je také možné, že některé nové



zvláštní schopnosti se vám budou hodit i pro tvorbu popsané již v základních pravidlech (například zvláštní schopnost *Masakr* se docela dobře hodí k drakovi).

Nově jsou také všechny obecné zvláštní schopnosti zařazeny v závorce pod Tělo, Duši nebo Vliv, a to pro účely jejich odhadování. Kde není uvedeno nic, jde o schopnosti univerzální, které Průvodce sdělí každému, kdo úspěšně odhadne kteroukoliv skupinu zvláštních schopností.

Specializace - talenty

Stejně jako u hráčských postav platí, že je-li bytost *mistrem* v použití určitých dovedností, znamená to, že při použití těchto dovedností má právo používat manévry v posílené podobě. Je-li v určitých dovednostech *zběhlá*, může při jejich používání provádět manévry *přesně*, *mocně* a *lživě* zdarma. U bytostí se kvůli zjednodušení vztahuje *zběhlost* a *mistrovství* na celou jejich charakteristiku, pokud není výslovně u schopnosti napsáno něco jiného. Tato specializace se nazývá „talenty“. Bytosti tedy nejsou specializované na druhy činností, ale spíše na určité situace či okolnosti.

Přirozené zbraně (různé, dle povahy)

Přirozené zbraně dělíme na zbraně pro boj (které již znáte ze základních pravidel), zbraně pro magii a zbraně pro vyjednávání (vyjednávání v sobě zahrnuje nejen přesvědčování, ale i ovlivňování pocitů). Při útocích vedených pomocí přirozené zbraně je bytost oprávněna používat určitý manévry zdarma. U zbraní pro boj zblízka se navíc mohou uplatnit nepovinná pravidla pro délky zbraní.

V případě přirozených zbraní pro boj může bytost užívat některou část těla, jako by šlo o zbraň sečnou, drtivou, bodnou, nebo střelnou či vrhací. Část těla a typ (případně i délka) zbraně budou uvedeny v závorce, např. Přirozené zbraně (pařáty – krátká sečná).

Volitelné pravidlo: Přirozená zbraň pro boj zblízka se považuje vždy za kvalitní. Jejím poškozením či zničením může bytost získávat Sudbu podle pravidel pro vybavení.

Zbraně pro magii dělíme na pomůcky (manévry *přesně*), symboly (manévry *mocně*) a návody (manévry *lživě*). Toto označení bude spolu s názvem zbraně vždy uvedeno v závorce, např. *Přirozené zbraně* (dar vody – pomůcka). Přirozené zbraně pro magii obvykle dávají manévry zdarma pouze některým dru-

hům kouzel. Při posuzování, zda se zbraň vztahuje na danou magii, se řiďte názvem a svým úsudkem – například „ohnivá krev“ bude použitelná pouze pro magii ohně, zatímco „smlouva s temnotou“ posílí všechny čáry.

Zbraně pro vyjednávání zařazujeme buď mezi odznaky (manévry *přesně*), nebo ozdoby (manévry *mocně*), či slova (manévry *lživě*). Zařazení spolu s názvem zbraně je opět uvedeno v závorce, například *Přirozené zbraně* (podmanivý hlas – slova).

Vě zbroji jako v kůži (Tělo)

Nošení zbroje má o 1 menší náročnost (běžná 0, těžká 1).

Zubří, železná nebo kamenná kůže (Tělo)

Tato schopnost dává bytosti slevu stejně jako zbroj, avšak bez jejích omezení. Zubří kůže dává slevu 1, železná kůže dává slevu 2 a kamenná kůže slevu 3.

Lhostejnost k otravě (Tělo)

Bytost má slevu 2 na vyčerpání proti působení jakékoliv substance, s výjimkou traskavin.

Ochranná aura (Duše)

Bytost má slevu 2 na vyčerpání proti působení kouzel, s výjimkou substancí.

Nervy z oceli (Vliv)

Bytost má slevu 2 na vyčerpání proti zastrašování a psychickému nátlaku.

Všemi mastmi mazaný (Vliv)

Bytost má slevu 2 na vyčerpání proti přesvědčování, ovlivňování pocitů, lstem a falšování.

Oživlá hora (Tělo)

Bytost se smí vyčerpávat proti tělesné akci mířené proti ní, i když se vůbec nebránila a nepřítel tak podstupoval zkoušku.

Volitelné pravidlo: Pokud útočník neuspěje nebo dojde k remíze při pokusu o konečnou tělesnou akci proti bytosti (usmrcení, omráčení či jiné vyřazení), zvýší se mu automaticky Ohrožení o 1.

Třetí oko (Duše)

Bytost se smí vyčerpávat proti duševní akci mířené proti ní, i když se proti akci nebránila a nepřítel tak podstupoval zkoušku.

Volitelné pravidlo: Pokud útočník neuspěje nebo

dojde k remíze při pokusu o konečnou duševní akci proti bytosti (usmrcení, spoutání kouzlem či jiné vyřazení), zvýší se mu automaticky Ohrožení o 1.

Autorita (Vliv)

Bytost se smí vyčerpat proti akci spadající pod Vliv mířeně proti ní, i když se proti akci nebránila a nepřítel tak podstupoval zkoušku.

Volitelné pravidlo: Pokud útočník neuspěje nebo dojde k remíze při pokusu o konečnou akci působící na Vliv (zahnání, ovládnutí či jiné vyřazení), zvýší se mu automaticky Ohrožení o 1.

Jed či náказа (různé, dle povahy)

Bytost svým tělem vylučuje jed nebo nákazu, má otrávené drápy, její kousnutí způsobuje nemoc a podobně. U této zvláštní schopnosti je uvedený zkrácený zápis jedu či nákazy, kterou daná bytost umí šířit.

Volitelné pravidlo: Průvodce může za Sudbu nástrahu posílit manévrem, takže může být *přesná* (postava hází znevýhodněný hod, pokud hráč použije manévra *přesně*, hází běžný hod), *mocná* (vyčerpání postavy ve výzvě bude o 1 dražší) nebo *lživá* (zvýší Ohrožení o 2).

Hrůza a děs (Vliv)

Bytost má *nadání* pro zastrašování lidí a zvířat, to znamená, že při něm může provádět dva manévry v každé své akci.

Volitelné pravidlo: Jakékoliv akce a protiakce zaměřené proti bytosti jsou pro lidské a zvířecí pomocníky postav náročné, pokud se sami nebrání jejímu útoku.

Diplomat (Vliv)

Bytost má *nadání* pro jednání s lidmi, tedy v každé své akci při něm může použít dva manévry.

Bulíky na nos (Vliv)

Bytost má *nadání* pro ovlivňování pocitů, tedy v každé své akci při něm může použít dva manévry.

Proměny (Tělo)

Bytost umí měnit svou tělesnou podobu. Formy, jichž dokáže nabývat, jsou vždy uvedené v závorce. Proměny se používají jako vyhrazená dovednost, spadající pod charakteristiku bytosti.

Rozsávací (různé, dle povahy)

Některé bytosti se stávají ještě nebezpečnějšími ve chvíli, kdy na ně postavy úspěšně zaútočí (např. z oživlé sochy odletují po zásahu ostré odštěpky). Z hlediska pravidel se tyto situace řeší tak, že kdykoliv někdo daným druhem akce zvýší bytosti Ohrožení nebo ji přinutí k vyčerpání, pak všechny v okolí (obvykle v okruhu o velikosti vědminy chýše) okamžitě zasáhne akce, která je následkem úspěšné akce proti bytosti. Tato následná akce zvýší okolostojícím Ohrožení o 1. Postavy mohou pochopitelně podstoupit výzvu, aby se akci vyhnuly, pokud na to ovšem vynaloží svou vlastní akci. Tato zvláštní schopnost má v závorce vždy uveden druh akce, jímž se spouští, a za lomítkem následek, který to vyvolá (např. u sochy najdete „poškození/odštěpky“).

Volitelné pravidlo: Jestliže je bytost zabita daným druhem akce, je následkem jejího zničení rozsáhlá akce, která může postavám v okolí způsobit jizvu o velikosti (1 + zbývajících Sudba), pokud neuspějí ve výzvě. Přesná podoba takové akce bude uvedena vždy v popisu bytosti (např. u sochy jde o roztržštění se na tisíce letících úlomků).

Bystré smysly (Duše)

Bystré smysly znamenají, že bytost má buď mimořádně ostrý některý z pěti základních smyslů (zrak, sluch, čich, chuť, hmat), takže jím dokáže zaznamenat i vjemy, které jsou pro člověka nepostřehnutelné, nebo že má nějaký další smysl, který lidé nemají vůbec. Může jít o schopnost orientovat se sluchem v prostoru, zaznamenat rozdíly teplot, nebo dokonce o smysly zcela fantastické, například vycítit blízkost živého tvora. Určitou podskupinou bystrých smyslů jsou i rasové schopnosti *Noční oči*, *Netopýří sluch* a *Šestý smysl*. Přesná náplň bude vždy u každé bytosti uvedena v závorce za názvem této zvláštní schopnosti. *Bystré smysly* ovlivňují zejména nemožnost a náročnost některých akcí a řídí se stejnými pravidly, jako smysly obecně (viz str. 160 základních pravidel DRAČÍHO DOUPĚTE II).

Triumfální příchod

Bytost vždy přinese do společné zásoby plnou hodnotu své Sudby, když se objeví na scéně, i kdyby zde již jiné bytosti byly. Toto je schopnost typická pro mimořádně mocné nestvůry nebo vůdce velkých skupin, jejichž příchod by měl znamenat

pro hrdiny zásadní zvrát a nečekaně zvýšit náročnost konfliktu.

Volitelné pravidlo: Proti první akci, která je na ni vedena po jejím příchodu na scénu, je bytost nezranitelná (podrobně viz zvláštní schopnost *Nezranitelnost*). Proveďte-li bytost sama první akci, je nezranitelná proti všem protiakcím.

Boj či ovlivňování ve skupině (Tělo či Vliv)

Určité bytosti jsou zkušené v boji ve skupině či smečce proti osamělé nebo méně početné kořisti. Totéž může u jiných bytostí platit při uplatňování jejich vlivu, například při vyjednávání, svádění a podobně. Pokud mají takové bytosti alespoň dvojnásobnou převahu, získávají jednorázově na začátku konfliktu (nebo v okamžiku, kdy dosáhnou potřebné převahy) Výhodu +2, která se jim okamžitě přičte k Sudbě. I když poté jejich počet klesne pod tuto hranici, o Sudbu nepřijdou.

Vůdce skupiny (Vliv)

Tuto zvláštní schopnost má nejvýše jedna z bytostí ve skupině. Při snižování Ohrožení členů svého stáda, tlupy nebo smečky může daná bytost používat zdarma manévr *rozsáble*, pokud to u dané akce dává smysl (např. při velení celé skupině, upoutávání pozornosti na sebe, povzbuzování morálky a odvahy svým chováním apod.)

Člen skupiny

Tuto zvláštní schopnost můžou mít všechny bytosti ve skupině kromě vůdce. Mohou pak reagovat pomocí manévru *obrana* nejen na útoky vedené na sebe, jak je obvyklé, ale i na útoky vedené na svého vůdce, pokud se nachází poblíž.

Živá vlna

Když PH obětuje jednu ze skupiny bytostí (tedy označí smrtící či zraňující akci, kterou hráč ohlásil, jako samozřejmou, takže uspěje, aniž by si hráč musel házet), může popsat, jak bytost hrdinu zavalila, vyvedla z rovnováhy, zdržela, narušila mu soustředění a podobně. Na základě toho má postava až do konce kola o 1 dražší manévr *obrana*. Zemře-li takto rukou postavy v jednom kole více bytostí, bude mít *obranu* dražší o jejich součet. I pokud má postava manévr *obrana* zdarma, stále musí zaplatit cenu jeho „zdražení“ (ušetří tedy 1 zdroj, který se za *obranu* platí obvykle).

Nelidská rychlost

Bytost může používat zdarma manévr *rychle*. Navíc může v každém kole konfliktu provést jednou zdarma manévr *obrana*.

Volitelné pravidlo: Pomocí manévru *obrana* může tvor reagovat na jakoukoliv akci, pokud o ní ví a dává to smysl.

Ztělesněná zkáza

Bytost může při určitých typech útoků, které budou uvedeny v závorce, používat zdarma manévr *rozsáble* na skupinu cílů nacházejících se poblíž sebe.

Volitelné pravidlo: Vyčerpání proti takovému útoku je o 2 dražší (použije-li bytost navíc manévr *mocně*, je vyčerpání o 3 dražší, v případě *velmi mocně* o 4).

Masakr

Bytost může provést libovolný počet manévru v každé své akci či protiakci. Je-li za názvem zvláštní schopnosti závorka, znamená to, že zvláštní schopnost je omezena – bytost může provádět libovolný počet manévru pouze při činnosti v závorce uvedené.

Nezastavitelný

Postava se proti bytosti může vyčerpávat jediné zdroji získanými z jizev (může se jednat i o jizvy na vybavení). V závorce budou uvedeny okolnosti, za nichž se bytost stává nezastavitelnou.

Prastará

Prastaří přinášejí do konfliktu vždy plnou Sudbu (jako by měli zvláštní schopnost *Triumfální příchod*). Navíc mohou používat zvláštní, takzvané kruté manévry. Krutý manévr lze provést zásadně jen namísto posíleného manévru (aby je tedy bytost mohla použít, musí splňovat podmínky pro *mistrovství*). Kruté manévry jsou tyto:

» ***Ukrutně přesně:*** Průvodce hází zvýhodněný hod a navíc může (ale nemusí) znovu hodit hráčovou nejvyšší kostkou.

» ***Ukrutně mocně:*** Aby se mohla postava proti bytosti vyčerpat, musí si nejprve udělit jizvu a poté teprve zaplatit potřebný počet zdrojů.

» ***Ukrutně lstivě:*** Bytost zvýší postavě Ohrožení o (1 + množství vynaložené Sudby). V případě, že má bytost mít manévr *lstivě* zdarma, Ohrožení cíle

se zvýší o jeden bod navíc (tedy 2 + množství vynaložené Sudby).

Volitelná pravidla: Prastarého dokáže porazit jen hrdina. Proto jsou pro pomocníky a spojence postav jakékoliv konečné akce proti Prastarému (zabití, omráčení, vyrazení, zastrašení apod.) nemožné.

Veškerá magie Prastarých je co do rozsahu omezena pouze pohledem nebo symbolickým dotykem a jejich kouzla mohou trvat tak dlouho, dokud je Prastarý naživu.

Dav

Bytost s touto schopností není jediný tvor, ale velká skupina jedinců, z nichž každý může být sám o sobě nebezpečný. Protože dav je schopen ušlapat koholi, kdo mu stojí v cestě, působí každé kolo konfliktu na všechny v jeho dosahu akce prostředím, která zvýší Ohrožení nebo způsobí tělesnou jizvu. Čelit rozvášněné mase těl však vyžaduje i téměř sebevražednou odvahu. Kdo není přímo v dosahu davu, ale nachází se poblíž, musí každé kolo konfliktu čelit akci prostředím působící na Vliv, která zvyšuje Ohrožení. Tlaku přesily je možné lépe vzdorovat pod vedením schopného vůdce (zpravidla válečníka), ten proto může úspěšnou protiakcí proti akci prostředí ochránit pomocí velení či taktiky i zbytek družiny.

Nesmrtelný

Pokud je vůbec možné takovou bytost zabít, nepůjde to snadno. V jejím popisu se dozvíte, v čem nesmrtelnost spočívá a zda je možné ji nějak překonat.

Nezranitelnost

Proti této bytosti jsou určité akce tak neúčinné, jako by útočník byl pod vlivem tří různých prokletí. Útoky tohoto typu tedy budou zároveň *nepřesné, chabé i hloupé*. O které útoky se jedná, bude uvedeno v závorce. Nezapomínejte přitom, že jedním z efektů prokletí je neschopnost postavy používat daný manévry (tedy například pod vlivem postihu *chabě* nemůže využívat manévry *mocně*).

Zranitelnost

Akce uvedené v závorce u této zvláštní schopnosti jsou proti bytosti tak účinné, že jsou automaticky a zdarma *přesné, mocné i lstivé*. Pokud útočník dokáže některý z manévřů provádět v posílené podobě, bude posílen i odpovídající automatický manévry.

Neschopnost

Některé bytosti ztrácejí za určitých okolností část své moci. Podobně jako *Zranitelnost* má i *Neschopnost* vždy nějakou podmínku, napsanou v závorce. Pokud je naplněna, bytost do nejbližšího východu nebo západu slunce nesmí používat manévry. Někdy je podmínka uvedena vzhledem k určité osobě – potom se *Neschopnost* projeví pouze v akcích, které tuto osobu ovlivňují. *Neschopnost* najdete především u bytostí, které dokážou využívat manévry zadarmo – tím se totiž zároveň otevírá slabé místo dávající protivníkům možnost je této výhody zbavit.

Slovní popis

V třech až čtyřech odstavcích této části se dozvíte o bytosti vše důležité. Osvětlíme si zejména její vzhled, zvyky, v jakém prostředí se vyskytuje či jak vypadá její skryš, čím se živí nebo z čeho čerpá sílu, jaká společenská vytváří, jaký je její postoj k lidem a jaké legendy, historky a pověry o ní kolují.

V Bestiáři zůstalo díky většímu rozsahu místo i na další informace, zejména na stručný popis vzájemných vztahů s hráčskými rasami či jinými bytostmi z Bestiáře. U bytostí, jež se častěji stávají pomocníky postav, narazíte na typické platby, způsoby připoutání a následky zániku pouta. Pokud hrozí záměna s jinou bytostí, můžete se těšit, že podobnost obou tvorů bude pro hráče výzvou. V textu se dozvíte, proč je životně důležité obě bytosti odlišit a jak toho lze spolehlivě docílit (mnohdy bývají nezbytností znalosti zkušeného věděláka či hraničáře).

Fak jedná

Zde najdete několik bodů, které vám prozradí, co pro dané stvoření představuje lákadlo, o co v životě usiluje a co naopak nenesá nebo na co si u něj dává pozor. Dozvíte se, jak se bytost chová při setkání s lidmi (útočí od pohledu, chystá lest, přehlíží je, je nepřátelská, snaží se zmizet atd.) a co ji může přimět k ústupkům při jednání.

Fak bojuje

V několika bodech si ukážeme styl boje bytosti (přičemž nemusí jít nutně o boj fyzický), v jakých situacích získává snadno převahu a za jakých okolností a jakým způsobem naopak z boje ustoupí. Inspirovat vás mohou zajímavé akce či oblíbené bojové finty, jež může Průvodce při střetnutí využít.

Tomto Bestiáři navíc najdete u každé skupiny akcí v závorce doporučený manévr (příp. manévry), který nejlépe odpovídá jejich charakteru. Neznámá to samozřejmě, že by Průvodce nemohl podle své úvahy použít manévr jiný, doporučení jsou uvedena pouze pro usnadnění jeho práce.

Role v příběhu

Pod tímto nadpisem najdete zejména zápletky, v nichž bytost vystupuje, ať už jako útočník, strážce, kořist, vyjednaváč, spojenec nebo pouhá legenda, která ovlivní děj příběhu.

Oproti bestiáři v základní knize můžete očekávat nejen poněkud podrobnější zápletky, ale některé z nich jsou dokonce rozvinuty do více odrážek s různými zvraty či odhaleními, jež můžete, ale nemusíte využít (takového rozvinutí předchozí zápletky je označeno symbolem »», nebo »»» když jde ještě o další stupeň). Ulehčení pro Průvodce jistě představují i jména důležitých aktérů, která tak nemusí před hrou vymýšlet. Pro zpestření mají některé zápletky formu vyprávění, deníkového záznamu, dopisu či říkadla.

Ač jsou role bytostí v příbězích podrobnější, bude je muset Průvodce před hrou stejně buď sám, nebo ve spolupráci s hráči dopracovat. Někdy bude třeba ušít družině na tělo důvody, proč by se měla zaplést do dobrodružství.

Příklad: Zápletka začíná tím, že ve městě je kvůli fámě na spadnutí pogrom proti trpaslíkům. Proč by to právě vaši družinu mělo zajímat? Nejsnadnější je, pokud jsou postavy ryzí hrdinové, kteří nesnesou, aby se pod okny hostince, kde přespávají, vraždili nevinní. Může to být i tak, že během prvních šarvátek bude napaden i trpaslík – člen družiny. Ve službách městské rady mohou mít postavy za úkol situaci uklidnit kvůli obchodním zájmům bohatých konšelů. Nebo třeba trpasličí dobrodruhům zaplatí, aby očistili jejich jméno, či naopak vládce podsvětí nabídne odměnu, když nafingují trpasličí útok, aby se pogrom rozběhl plnou silou a on mohl těžit z rabování.

Jiné zápletky zas končí otázkou či otázkami, na něž už musí najít odpověď hráči pod vedením Průvodce. I zde máte více možností, jak věci vyložit, tentokrát záleží zejména na tom, jaký typ příběhů máte rádi. Nebojte se jakkoliv si zápletku upravit nebo přizpůsobit svému vkusu.

Příklad: U mavy, nemrtvé dívky, která zahynula tragickou smrtí, je mimo jiné uveden tento námět:

» Ves sužuje mlynářova utonulá dcera Lada. Dryáčníci Brokutě rozbila všechny lahvičky s mastmi a elixýry, několikrát napadla svou sestru Častavu i jejího manžela Mladena a mnoho dalších lidí prý lákala posunky k vodě, kde je chtěla bezpochyby utopit. Zaríkáni proti mrtvým ani zbraně na ni nefungují a je jen otázkou času, kdy se jí podaří ně koho zabit.

»» Postavy se dozvědí, že mrtvé se dvoril postarší sedlák Chřen, ona ho ale odmítla. Je možné, že zbrázený nápadník dívku zabil a ona tak nemůže dojít klidu? Nebo se vrací kvůli tomu, že Mladen byl původně její milý, a až po Ladině smrti si začal s její sestrou? Jaká krivda drží mrtvou naživu?

»»» Kdykoli padne na kraj mlha, snaží se utopená stále divočeji přilákat někoho k tůni, kde zemřela. Mezi kořeny vrby je možno nalézt flakónek s nečitelným štítkem. Chtěla snad mrtvá, aby ho někdo našel? Souvisí s jejím útokem na dryáčníci?

Zde je několik vysvětlení, která by mohli Průvodce či hráči vymyslet:

1) Ladu zabil sedlák Chřen. Přinesl jí květinu, potřenou dotykovým jedem, jež koupil u dryáčníce. Těla i flakónku od jedu se potom zbavil božením do vody. Když mavce došlo, jak zemřela, pomstila se Brokutě zničením elixírů, sedláka se jí ale zatím chytil nepodařilo.

2) Častava podala Mladenovi nápoj lásky. Když se šla k tůni zbavit lahvičky, byla přistřižena Ladou, a tak ji utopila. Mavka zaútočila na stavení dryáčníce, protože hledala protijed na lektvar, jímž jí sestra zmámila milého.

3) Mlynářova dcera se utopila z nešťastné lásky. Její tělo však ukradla Brokuta, která nutně potřebovala zjistit něco ze zábrobí a nekromancie byla poslední možnost. Jenže rituál se zvrtl a vznikla mavka. Na útěku své stvořitelce poníčila zboží, lahvička od lektvaru budícího mrtvé se jí však zachytila do šatů a vypadla až v tůni.

Snový svět

Není lehké vymyslet snový svět tak, aby to bylo místo dostatečně podivné a přesto tam platily alespoň nějaké zákonitosti, a hráči tak byli schopní v něm představovat své postavy a reagovat na vzniklé situace. Země snů by měla být proměnlivá a překvapivá, proto v této nové přidané kapitole nenajdete žádné

konkrétní popisy. Zato vám formou střípku příběhu dáme příklad toho, jak odlišné podoby oproti běžnému světu bytosti v krajině snů nabírají, jak ne-
zvykle mohou reagovat či jaké bizarní cíle sledovat. Jistě vás to inspiruje k vlastním nápadům.

Další bytosti (varianty)

Na závěr najdete u některých bytostí popsané jejich podskupiny či varianty, případně služebníky a pomocníky (takoví mohou být i jiného druhu než samotná příšera, např. uctívači netvora mohou být obyčejní lidé). Setkáte se u nich pouze s těmi údaji, jimiž se liší od základní varianty. Zvláštní schopnosti uvedené u varianty platí namísto původních schopností (pokud není na začátku výčtu dovedností či zvláštních schopností uveden název původní bytosti, který značí, že varianta má tytéž dovednosti či schopnosti a k nim ještě něco navíc).

PROSTŘEDÍ

U každé bytosti naleznete jednu až dvě ikonky označující typ krajiny, kde je nejsnadnější na ni narazit. Dá se předpokládat, že v oblastech obydlených lidmi či jinými rasami se nadpřirození tvorové a divoká zvířata vyskytují spíše osamoceně a mnohdy se skrývají – ovšem lidé si dokážou vzájemnými intrikami a usilováním o majetek či život druhého sami nadělat dost problémů, z nichž může vyrůst příběh. Naopak v místech, kam civilizace dosud nedosáhla (a na zpustlých lokacích, které lidé opustili) mohou mít netvoři, běsi a nemrtví bohaté vzájemné vazby.

Příklady:

- » *Hluboko v oceánu vládne kraken království vodníků, ochechulí a mořských koní.*
- » *Na místo kosířky, kterou hrdinové zabijí v pohraničním kraji, nastoupí brzy nový běs, nebo se z hvozdu vybrnou bytosti lesa a pomohou stromům uchvátit ornou půdu.*

Až si budete rozmyšlet, která stvoření chcete pro svůj příběh použít, dejte pozor, aby vám výsledný výběr dával smysl. Tam, kde loví vlci, už nebývá místo pro velepotkany, neboť žerou stejnou kořist. Zato vampýr zde může sát jak šelmy, tak velká zvířata, na něž si vlci netroufnou. Psohlavové na svém území jen těžko snesou skřety, a pokud na ně postavy narazí pospolu, nejspíš budou právě bojovat o loviště.

Hrdinové by zkrátka měli procházet světem plným vztahů a vazeb, který ale není přepřacovaný a bytosti se vzájemně nevyklučují.

Prostředí je důležité i tím, že podporuje zajímavé akce během konfliktu. V lese může odzbrojený lapka uchopit větev, ve skalách se kryt za kamenem. U každého popsaného typu krajiny proto naleznete několik prvků, které můžete použít v mapce místa, kde se bude odehrávat konflikt, nebo kterými se mohou při dotváření prostředí během hry inspirovat hráči.

Lesy

Prosluněný borový háj vonící pryskyřicí, kde se na paloučcích pasou stáda zvěře a uhlíři tahají z pocestných novinky, nebo prastarý pohraniční hvozď, táhnoucí se od obzoru k obzoru, plný hejkalů, houštin, zlobřích doupat a netvorů. Pronásledování srny může družinu dovést až k mechem zarostlé svatyni nebo k jeskyni starého poustevníka, jemuž zvíře patří, zatímco líčení pastí se zvrtné v boj o život, když postava překročí bludný kořen nebo vstoupí do lovišť vlkodlaka.

Prvky prostředí: závoj lišejníků, trčící kořeny, vývrát, mraveniště, pás houští, studánka, potůček, shozené paroží, padlý strom, skalka, osamělý balvan, borůvčí, mělká prohlubeň, závěje listí, změt šlahounů, lovecká past, obětiště, opuštěná nora.

Bytosti: čarodějnice, lapka, lesník, poustevník, obr, psohlav, Šerochodec, vědma, zbojník, zlobř, divočák, jelen, liška, medvěd, mluvící netopýr, vlk, vrrk, zmiije, zubr; divoká honba, záhubenče; vy-touženec; baba Jaga, bludička, čatež s uctívači, di-voženka, hejkal, hor, medvědoblak, víla, vlkodlak, bludný kořen, drásáč, hůkalka, jezinka, lešij, obří pavouk, Pavoučice s kultisty, vampýr, vícehlavá saň, wyverna, zmek.

Pláně

Travnaté východní stepi a lesostepi kočovníků Hordy i baziliščí pouště a vyprahlé končiny bez náznaku zeleně. Pach krve po neustálých útocích nájezdníků na karavanu může přivolat mrchožrouty i ptáka Noha, prohlubeň, kde se postavy ukryjí před nepřá-teli, se ukáže být zásobárnou olgoje chorchaje plnou lidských ostatků a zvířat zalepených ve slizu, a zatímco družina pronásleduje otrokáře, odkryje písečná bouře kostru svírající truhličku se záhad-ným vzkazem.



Prvky prostředí: zakrslé křovisko, opuštěné ohniště, lebka koně, zdechlina s mrchožrouty, trosky vozu, zapomenutý šíp, vyschlé říční koryto, bludný balvan, sesutý svah, pohřební mohyla.

Bytosti: bojar, obr, polkan, skurut; jelen, krysa, kůň, sokol, velepotkan, vlk, vrána, zubr; větrnice s vichry; bazilišek, čarovný hřebec, gryf, ledový drak, mantikora, olgoj chorchoj, pták Noh, salamandr.

Skály



Vrcholy horských štítů, kolem nichž krouží bájní ptáci, průsmyky na kupecké stezce obklopené nástrahami lidožravých obrů či labyrint jeskynních chodeb, kde zimují medvědi a netopýři. Kdo si nedá pozor, snadno se během cesty přes horské sedlo zaplete do šarvátek skřetích klanů, pověsti o zlato-nosném potoku se ukáží být návnadou ducha hor a hledání zmizelého pasáčka skončí divokou honičkou bludištěm pískovcového města, kde ve škvírách číhají prašivci.

Prvky prostředí: průrva, trsy kapradin, vodopád, ponorná říčka, převis, skalní hřib, propast, opuštěné hnízdo, staré kosti, provazový most, vytesaný reliéf,

zbytky sněhu, kleč, jeskynní dóm, zasypaná štola, krápníky, podzemní jezírko, železná brána, runový nápis, trhlina ve skále, větrací šachta, důlní vozík.

Bytosti: čarodějnice, lapka, lidožravý obr, ludek, malý skřet, Okovaný, permoník, poloskřet, Požírač, psohlav, skurut, Uctívač měsíce, veleobr, zlobr; medvěd, mluvící netopýr, sokol, vrk, zmije; volkun s přízračnými vlky; hor, Rohatý; drak (i ledový), drásač, grab, gryf, had kůžkař, mantikora, prašivec, pták ohnivák, salamandr, sněžný běžec, vampýr, wyverna.

Voda



Chladná jezera plná ryb, kde převozníci platí vodníkům každým sedmým cizincem, podmořské říše obklopené vraky ztroskotaných lodí i ponurá rašeliště a bažiny s mračny komárů a trsy sítin protkaných pavučinami. Pronásledovaná rusalka může postavy zavést k zatopenému kostelu, jehož věž ukrývá děsivé tajemství. Loďku, na níž družina pluje, strhne proud do divokých peregí mezi příkrými skalami a cesta za čarodějnici unášející děti vede močály, kde v noci matou cestu přízračná světélka, objevující se tam, kde se někdo utopil.