
Bestiář

Vydání 0.1

Jan Hutař

05.08.2024

Obsah

1	Jako savci	1
1.1	Krysa obyčejná	1
1.2	Krysa obří	1
1.3	Netopýr obecný	2
2	Jako plazi	3
2.1	Krokodýl, mladý	3
3	Jako hmyz	5
3.1	Ploštice zelená	5
4	Jako rostliny	7
4.1	Hlen hnědý	7
5	Postavy(čky)	9
5.1	Poletuchy	10

Jako savci

1.1 Krysa obyčejná

Abc

1.2 Krysa obří

Abc

1.3 Netopýr obecný

Tabulka 1: Netopýr obecný

životaschopnost	0 (1 - 2 životy)
útok	-1 (SÍL) +1 (křídla)
obrana	+1 (OBR)
síla	8 (-1)
obratnost	14 (+1)
odolnost	5 (-3)
inteligence	1 (-5)
charisma	- (-)
bojovnost	5
poklady	0/0
zkušenosti	1
velikost	A

Malé černé stvoření podobné myši s kožnatými křídli. Spává zavěšené hlavou dolů na jeskynních stropěch, zabalené ve svých křídlech. Jednotlivci nejsou nebezpeční, ale větších hejn by se měl obávat i zkušený dobrodruh.

Nejsou to žádné krvelačné bestie. Pokud je dobrodruzi vyruší, často jen odletí, ale dokážou i zarýt drápek.

📌 Popis pro hráče

V temnotě jste zaslechli zvuk jako když někdo roztrpává mokré prádlo, jen mnohem rychleji. Hned vám bylo jasné o co jde. Za chvíli kruh světla kolem vás protнула černá střela. Pak zase a zase, s každým průletem se přibližovala a perfektně manévrovala. To se vás netopýr snažil seknout drápkou na svých křídlech jako připoménku toho kdo je tady doma.

Jako plazi

2.1 Krokodýl, mladý

Tabulka 1: Krokodýl, mladý

životaschopnost	4
útok	+1 (SÍL) +3 (zuby) +zakousnutí (1/3) +1 (SÍL) +2 (ocas) +podražení (OBR 6)
obrana	+1 (OBR) +3 (kůže)
síla	14 (+1)
obratnost	13 (+1)
odolnost	16 (+2)
inteligence	1 (-5)
charisma	- (-)
bojovnost	10
poklady	0/0
zkušenosti	30
velikost	C

Krokodýl má pevnou zeleno-šedou kůži a velkou tlamu plnou ostrých zubů. Miluje stojatou vodu a bažiny kde může u břehu vyčkávat na nic netušící kořist. Umí rychle vystartovat a získat tak při prvním útoku překvapení (bonus +3).

Pokud útočí zuby, v třetině případů (hod' si kostkou, a pokud padne 5 nebo 6, zakousl se) se zakousne a oběť pustí až v příštím kole. To znamená že v příštím kole neútočí, jen se brání případným útokům na sebe a oběti se v dalším kole automaticky odečtou 2 životy.

Pokud útočí ocasem, krom běžného útoku si oběť hází na past *OBR 6: podražení nohou/nic*. Pokud jsou oběti podraženy nohy, v příštím kole se musí zvedat ze země, takže neútočí.

Popis pro hráče

Nízká, zeleno-šedá příšera pohybující se na čtyřech krátkých nohách. Je dlouhá asi tři metry ale ve vodě nebo na krátké vzdálenosti velmi rychlá. Velká tlama plná ostrých zubů a silný ocas vypadají velmi nebezpečně.

Jako hmyz

3.1 Ploštice zelená

Tabulka 1: Ploštice zelená

životaschopnost	1/2
útok	0 (SÍL) +1 (kusadla) +ochromení (ODO 7)
obrana	0 (OBR) +3 (krunýř)
síla	11 (0)
obratnost	12 (0)
odolnost	14 (+1)
inteligence	1 (-5)
charisma	- (-)
bojovnost	9
poklady	0/0
zkušenosti	5
velikost	C

Ploštice zelená je štíhlý, asi metr dlouhý obří hmyz. Je

nízká (do 20 centimetrů), zelená, šestinohá a chráněná pevným chytinovým pancířem. Schovává se ve stínech a k boji používá svá silná kusadla. Zvukově se projevuje výrazným třeskavým zvukem vydávaným do sebe narážejícími tvrdými kusadly.

Doma je na savaně, kde se schovává v trávě či řídkých křovinách a loví králíky a jiné malé hlodavce. Je-li hladová nebo jich je víc, troufne si ale i na mnohem větší kořist.

Při jejím útoku kusadly je možnost, že při zakousnutí vystříkne svůj jed (*ODO 7: zasažení jedem/nic*). Pokud k tomu dojde, jejímu soupeři ochrne jedna končetina a kromě toho že ji potom půl hodiny nemůže pohnout (takže třeba při zasažení nohy nemůže nijak extra chodit), snižuje se postavě po dobu trvání účinků jedu bonus opratnosti o jedna. Během dne může jed použít až třikrát.

Popis pro hráče

Štíhlý, asi metr dlouhý obří hmyz. Je nízká (do 20 centimetrů), zelená, šestinohá a chráněná pevným chytinovým pancířem. Její velká kusadla vypadají ostře a nebezpečně.

Jako rostliny

4.1 Hlen hnědý

Tabulka 1: Hlen hnědý

životaschopnost	1 za každý m ²
útok	-2 (SÍL) +5 (při pádu)
obrana	0 (OBR) +5 (proti fyzickým zbraním) 0 (OBR) -2 (proti ohní, mrazu a kouzlům)
síla	5 (-3)
obratnost	10 (0)
odolnost	17 (+3)
inteligence	1 (-5)
charisma	- (-)
bojovnost	7
poklady	10/0 za každý m ²
zkušenosti	10 za každý m ²
velikost	B

Vypadá jako souvislý porost hnědého mechu rostoucího na stropě vlhkých podzemních chodeb. Vylučuje sliz kterým jsou pokryté stěny v jeho okolí a on sám. Používá ho, aby se mohl pohybovat což ale dělá jen velmi vzácně a pomalu. Klidně týdny vyčkává na stropě a teprve pokud ucítí pohyb, padá na nebohou krysou či dobrodruha. Při pádu se pokusí běžným útokem způsobit zranění a pak už svou oběť jen pevně omotá a snaží se ji udusit. V případě úspěchu ji pak několik dnů tráví a roste na ní. Když už zbydou jen kosti, pomalým vlnivým pohybem se přesun zpět na strop chodby.

Pokud zaútočí na dobrodruha, v prvním kole provede tradiční útok (viz síla útoku při pádu). Pak se ale bude snažit svou oběť zadusit. Vykroutit se z jeho slizkého sevření je past *SÍL 5 + 2 za každý m:sup:`2` : nic/vykrouť se*. Každé kolo kdy je postava uvězněna, přichází o dva životy. Vytáhnout oběť se může pokusit i kdokoli jiný z družinky, je to stejná past. Hlen je ale citlivý na zranění ohněm, mrazem či kouzly, ale většinou se zranění bude „dělit“ půl na půl mezi hlen a jeho oběť (výpad mečem asi zraní i oběť, zatímco opalování hlenu pochodní ji zřejmě neohrozí).

Popis pro hráče

Na stropě chodby roste jakýsi hnědý mech. Nejsou to žádné malé ostrůvky uchycené na příhodných místech jak byste normálně čekali, ale velký souvislý porost. Leskne se, protože je celý obalený stejným slizem jaký vidíte na stěnách kolem.



5

Postavy(čky)

5.1 Poletuchy



Druh víl. Jsou to malí, asi 30 cm vysokí, ale jinak člo-

věku podobní tvorečci, jen navíc s křídly. Většinou to bývají užitečná stvoření. Pokud se sedlákovi usídlí ve stodole a on je to chytrý hospodář (nebo pokud má chytrou ženu, to spíš, žejo) většinou s nimi dokáže navázat oboustranně výhodné přátelství. Bývají veselé (někdy až moc), loajální a pro „své“ lidi dokážou udělat mnoho dobrého, hlavně díky svým základním magickým schopnostem.

Abc