

# Aplikace Bestiáře pro DrD 1.6

## Úvod

Tato aplikace by ti měla umožnit používat bytosti popsané v Bestiáři vydaném pro Dračí doupě Plus i ve světě klasického Dračího doupěte. Než však přejdeme ke specifikaci jejich parametrů, je potřeba přiblížit ti význam některých pojmů a mechanismů používaných v DrD+, které buď vůbec neznáš, nebo jsou v klasickém DrD chápány trochu odlišně. V ideálním případě by sis měl tento úvod přečíst ještě před samotným Bestiářem, v opačném případě by pro tebe některé texty mohly být nesrozumitelné nebo by ti nepřinesly plnohodnotný zážitek.

**Struktura světa** – svět DrD+ má z hlediska mechanismů tři složky: fyzický svět, astrální sféry a duševní svět. Fyzický svět je podobný tomu, jak ho známe my a jak ho znáš i z DrD. Ani astrální sféry se od klasického DrD neliší tolik, aby to bránilo pochopení Bestiáře, jen bytosti a démoni v něm žijící jsou trochu jiní. Novinkou je duševní svět, neboli svět odrazů a vazeb. Pro tebe je důležité vědět, že každý objekt ve fyzickém světě má svůj odraz v duševním světě (a zjednodušeně můžeme říci, že se tam nachází nejen odraz fyzického těla každého tvora, ale i jeho duše) a tyto jednotlivé odrazy jsou mezi sebou provázány různými typy vazeb. Mohou to být například vazby strukturální (když se dva předměty dotýkají), citové (má-li člověk k nějakému předmětu či jiné bytosti nějaký vztah – může se jednat například o lásku či nenávisť) nebo vazby života. Vzdálenost v duševním světě nehraje roli, jen tzv. síla vazby – čím silnější, tím lépe se dá po ní cestovat od jednoho odrazu k druhému (a třeba tak nalézt zloděje oblíbené dýmky). Bytosti, které dokážou vnímat vazby a odrazy a manipulovat s nimi, jsou zpravidla velmi mocné a nebezpečné. Taková manipulace se totiž nutně projeví i ve fyzickém světě, takže například přeražením vazby mezi tělem a duší lze tvora přivést do bezvědomí, nebo ho dokonce i zabít, změnou odrazu lze změnit i vzhled nebo životní funkce bytosti. S vazbami umí pracovat především theurg, ale i čaroděj a kněz.

**Démoni astrálních sfér** – někteří z nich si v DrD+ na rozdíl od klasického DrD mohou sami vytvářet hmotné

tělo, a tak se dostávají i do fyzického světa. Mohou také obsadit nějaký předmět, nebo i mrtvolu zemřelého tvora. Více se o tom dočteš v kapitole o magických bytostech.

**Cenóza** – společenství živých tvorů. Svým způsobem označuje cenóza živou přírodu, může to být malý lesík, stejně jako hvozd nebo obrovský oceán. Podle velikosti se cenózy hierarchicky dělí, nejvyšší z nich se označuje jako Gaia, „matka příroda“, neboli celá živá příroda jako celek.

**Anima** – cokoliv, co dokáže nějakým způsobem řídit tělo. Rozlišujeme animu umělejší (umělejší), což je zpravidla nějaký démon, animu života, což je část vědomí cenózy, a konečně duši, speciální animu inteligentních tvorů. „Tělem“ nemusí být jen klasické tělo živých tvorů, ale v podstatě libovolný předmět. Takový démon může „oživit“ a rozhýbat třeba i židli nebo tělo dávno mrtvé bytosti (pak vzniká tzv. neživý – viz kapitoly Magické bytosti, Nemrtví a Neživí), nebo si dokonce může vytvořit sám vlastní tělo.

**Mentální souboj** – tento způsob boje se dosti odlišuje od stejnojmenného mechanismu v DrD. V DrD+ to v podstatě znamená útok na oběť skrze duševní svět – útočník pronikne do její duše a zde pomocí tzv. mentálních praktik provádí nekálé rejdry.

Mentálního souboje je schopen čaroděj, theurg a popřípadě kněz. Proto schopnosti mentálního souboje a mentálních praktik byly v popisech bytostí převedeny na zvláštní „stínovou“ formu mentálního souboje, kterou lze zaútočit na libovolného tvora, ne jen magickou bytostí nebo nepodrobitelné povolání. Mechanismus je stejný jako mentální útok na životy v DrD, ale ty ve skutečnosti neubývají, jen se odečítají tzv. stínové životy, a jakmile útočník takto připravil oběť o všechny „životy“, dostal se až k její duši a může provést mentální praktiku popsanou u příslušné bytosti (nebo její modifikaci z těchto aplikací). Budeš-li pro účely tohoto „stínového“ mentálního souboje potřebovat určit ZSM tvorů, kteří pro to nemají žádný mechanismus, považuj ji za 4.

Na závěr podotkneme, že některé bytosti z Bestiáře v těchto aplikacích najdeš – jsou to ty, jež se v podstatě ni-

jak neliší od těch stejnojmenných, které znáš už z různých dílů Pravidel DrD: hlen zelený, hroznýš, jelen, krab obří, lev, medvěd lední, nosorožec, slon, tygr, vlk lýtý, žralok, drak ledový, drak ohnivý, harpyje, medúza, víla, vodník, kancodlak, krysodlak, medvědovlak, tygrovlak, ghúl, mumie, upír a zombie.

## Rostliny

### Keř masožravý

Životaschop.: 8, navíc 1 za šlahoun  
Útočné číslo: -1 + 1 za každý útočící šlahoun + zvl.  
Obranné číslo: (+3 + 1) = 4  
Odolnost: 13  
Velikost: A-D  
Bojovnost: 12  
Zranitelnost: zvíře, ale H0, I0, oheň G2, K2  
Pohyblivost: 0/mag. tvor  
Inteligence: 0  
Poklady: 300/0  
Zkušenost: 225 + 3 za šlahoun

Hobit ho neucítí. Při prvním útoku keř vždy získává překvapení.

**Zvláštní útok:** svázání. Pokud je útok šlahouny úspěšný, tj. sebere oběti alespoň 1 život, snaží se ji keř omotat. Zraněný si hodí za každý útočící šlahoun proti pasti Obr ~ 14 ~ vyhne se/je šlahounem omotán. Za každý omotaný šlahoun má oběť postih -1 k hodů na útok, obranu a obratnost. Jakmile dosáhne postih -6, keř oběť sežere.

Oběť se může šlahounům vyrvat, uspěje-li v hodů proti pasti Sil ~ 5 + počet omotaných šlahounů + počet kol držení ~ vyprostí se/nevyprostí se.

### Strom prožraný

Životaschop.: 24  
Útočné číslo: (+6 + 3) = 9 (větve) + zvl.; (+6 + 5/+2) = 11/+2 (tlama)  
Obranné číslo: (-2 + 4) = 2  
Odolnost: 18  
Velikost: D  
Bojovnost: 12  
Zranitelnost: zvíře, ale H0, I0, oheň G2, K2  
Pohyblivost: 1/mag. tvor  
Inteligence: 0  
Poklady: nic  
Zkušenost: 960

Hobit ho neucítí. Při prvním útoku strom vždy získává překvapení.

**Zvláštní útok:** sevření. Jakmile je útok větvemi úspěšný, snaží se strom oběť znehybnit. Zraněný si hodí proti pasti Obr ~ 12 ~ vyhne se/je větvemi znehybněn. Každé kolo, kdy ho strom nese k tlamě, se může pokusit větve od sebe odtrhnout. Je to past Sil ~ 13 ~ vytrhne se/zůstává znehybněn. Útok tlamou se pak považuje za útok na nehybnou postavu.

## Zvířata

### Červi

Životaschop.: jedinec 1–2 životy;  
hejno 1–12 dle velikosti  
Útočné číslo: jedinec  $(-2 + 2) = 0$   
hejno 5–7 dle velikosti  
Obranné číslo: 0  
Odolnost: jedinec 2; hejno 5  
Velikost: jedinec A0; hejno A–C  
Bojovnost: 12  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 2/hmyz  
Vytrvalost: 18/hmyz  
Intelligence: 0  
Poklady: nic  
Zkušenost: jedinec 1; hejno  
životaschopnost  $\times 17$

### Had vodní

Životaschop.: 3 + 4  
Útočné číslo:  $(+3 + 3/-1) = 6/-1$   
(tlama) + zvl.  
Obranné číslo:  $(+4 + 2) = 6$   
Odolnost: 8  
Velikost: C  
Bojovnost: 11  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 24/vodní tvor  
Manév. schop.: 19  
Intelligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 95

**Zvláštní útok:** stáhnutí pod hladinu. Jakmile je hadův útok úspěšný, začne oběť stahovat pod vodu. Použij stejný systém pastí, jako je uveden u vodníka.

### Hyena

Životaschop.: 2  
Útočné číslo:  $(+1 + 3/+2) = 4/+2$   
(tlama)  
Obranné číslo:  $(0 + 2) = 2$   
Odolnost: 9  
Velikost: A, řídce B

Bojovnost: 5, ve smečce 9  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 12/šelma  
Vytrvalost: 12/šelma  
Intelligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 30

### Kanec mohutný

Životaschop.: 7  
Útočné číslo:  $(+4 + 6/+1) = 10/+1$   
(kly);  
 $(+4 + 5) = 9$  (kopyta)  
Obranné číslo:  $+2 + 6 = 8$   
Odolnost: 15  
Velikost: C  
Bojovnost: 8  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 15/zvěř  
Vytrvalost: 14/zvěř  
Intelligence: 1, vzácně 2  
Poklady: nic  
Zkušenost: 260  
Ochočení: sele 7; bachyně 8;  
kňour 10

Nosnost: 850  
Váha: kňour  $2800 + 1k10 \times 500$   
bachyně  $1800 + 1k6 \times 450$   
Jídlo: kňour  $28 + 1k10 \times 5$   
čenu/7 h +  $1k10 \times 4$   
směny  
bachyně  $18 + 1k6 \times 3$   
směny/4 h +  $1k6 \times 3$   
směny  
Ostatní: vydělání kůže: kňour  
 $350 + 1k10 \times 60/+4$  h  
bachyně  $225 + 1k6 \times 55/+3,5$  h

### Krkavec

Životaschop.: 1 + 2  
Útočné číslo:  $(0 + 2/+2) = 2/+2$   
(zobák) +  
 $(0 + 1) = 1$  (pařáty)  
Obranné číslo:  $(+3 + 2) = 5$   
Odolnost: 13  
Velikost: A0, řídce A  
Bojovnost: 6  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: 3/okřídlenec (na zemi)  
17/okřídlenec (ve  
vzduchu)  
Vytrvalost: 13/okřídlenec  
Manév. schop.: 18  
Intelligence: 1  
Poklady: nic  
Zkušenost: 12  
Ochočení: 6

### Kudlanka

Životaschop.: 2  
Útočné číslo:  $(+1 + 3/-2) = 4/-2$   
(nohy) +  
 $(+1 + 3/+2) = 4/+2$   
(kusadla)  
Obranné číslo:  $(+2 + 2) = 4$   
Odolnost: 12  
Velikost: A, výjimečně B  
Bojovnost: 9  
Zranitelnost: zvíře, inteligentní M1,  
O1  
Pohyblivost: 7/hmyz  
Vytrvalost: 6/hmyz  
Intelligence: 1, výjimečně 10  
Charisma: 15 (inteligentní)  
Přesvědčení: neutrální  
Poklady: nic, inteligentní 300/10  
Zkušenost: 25

Kudlanka může za kolo zaútočit na jednu nohama i kusadly, ale pouze na jednoho protivníka.

### Lima živorodá

Životaschop.: matka 3–12; mládě 1  
Útočné číslo: matka  $(+2 + 2/+2) = 4/+2$ ;  $-1 + 5 = 4$   
(pavučina) – pouze  
zvl.  
mládě  $+0 + 2/-2 = 2/-2$  (kusadla)  
Obranné číslo: matka  $(-1 + 1) = 0$   
mládě  $(+2 + 0) = 2$   
Odolnost: matka 18, mládě 13  
Velikost: matka B–C, mládě A  
Bojovnost: 11  
Zranitelnost: zvíře  
Pohyblivost: matka 8/hmyz  
mládě 13/hmyz  
Vytrvalost: matka 13/hmyz  
mládě 8/hmyz  
Intelligence: 0  
Poklady: nic  
Zkušenost: matka životaschop-  
nost  $\times 20$ ; mládě 5

**Zvláštní útok:** lepidlo sliny. Mají dostřel 2/4/6, obrátce si do OČ nezapočítává kvalitu zbroje. Samy o sobě nezpůsobují zranění, místo ztráty životů oběť získává ve stejné velikosti postih k hodům na útok, obranu a obratnost. Jakmile tento postih dosáhne –8, považuje se postava za nehybného protivníka.

### Liška

Životaschop.: 2  
Útočné číslo:  $(0 + 2/+1) = 2/+1$   
(tlama)

Obranné číslo:  $(+2 + 2) = 4$   
 Odolnost: 9  
 Velikost: A  
 Bojovnost: 8  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 15/šelma  
 Vytrvalost: 13/šelma  
 Inteligence: 1  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 17  
 Ochočení: 10  
 Váha:  $140 + 1k6 \times 10$   
 Jídlo: 2 čeny/1,5 h  
 Ostatní: vydělání kůže:  $23 + 1k6 mn/+1 h$

## Lumek tichý

Životaschop.: 1  
 Útočné číslo:  $(-2 + 2/-1) = 0/-1$   
 (kusadla) + zvl.  
 Obranné číslo:  $(+3 + 1) = 4$   
 Odolnost: 10  
 Velikost: A  
 Bojovnost: 3  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 3/hmyz (na zemi)  
 13/okřídlenec (ve vzduchu)  
 Vytrvalost: 11/okřídlenec  
 Manév. schop.: 20  
 Inteligence: 0  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 5

**Zvláštní útok:** omámení. Oběť si musí hodit proti pasti Odl  $\sim 13 \sim$  neomdlí/omdlí. Nakladené larvy považuj za jed, proti němuž si postižený musí hodit každý den: Odl  $\sim 5 \sim 1/2-7$ , přičemž každý následující den se nebezpečnost pastí zvyšuje o 1, dokud se larvy neprokoušou ven (za cca 4 týdny), nebo oběť dříve nezemře.

## Mantikora

Životaschop.: 14  
 Útočné číslo:  $(+6 + 5/+2, 5/+2) = 11/+2, 11/+2$  (spáry) +  $(+6 + 3) = 9$  (zuby) +  $(+6 + 7/-5) = 13/-5$  (ocas) + zvl.  
 Obranné číslo:  $(+4 + 5) = 8$   
 Odolnost: 18  
 Velikost: D  
 Bojovnost: 11  
 Zranitelnost: zvíře, ale H+, J $\frac{1}{2}$ , oheň G $\frac{1}{2}$ , K $\frac{1}{2}$ , inteligentní M1  
 Pohyblivost: 12/šelma (na zemi)  
 13/šelma (ve vzduchu)

Vytrvalost: 11/šelma  
 Manév. schop.: 13  
 Inteligence: 1 nebo 6  
 Charisma: 4 (inteligentní)  
 Přesvědčení: zmatené zlo (inteligentní)  
 Poklady: nic, 300/5 hnízdo (inteligentní 500/8)  
 Zkušenost: 1860

**Zvláštní útok:** jed. Past Odl  $\sim 14 \sim$  částečné ochromení na 2-7 kol/úplné ochromení na 2-7 směn. Částečné ochromení znamená postih  $-3$  k hodům na útok, obranu a obratnost, úplně ochromená postava se považuje za nehybného protivníka.

## Mravenci vražední

Životaschop.: jedinec 1-2 životy armáda 10-13  
 Útočné číslo: dělníci  $(0 + 1) = 1$   
 vojáci  $(+1 + 2/+1) = 3/+1$   
 armáda 8 + zvl.  
 Obranné číslo:  $(+1 + 2) = 3$   
 Odolnost: 10  
 Velikost: jedinec A0; armáda C  
 Bojovnost: dělníci 9  
 vojáci, armáda 12  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 6/hmyz  
 Vytrvalost: 19/hmyz  
 Inteligence: 0  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: jedinec 1; armáda životaschopnost  $\times 30$

**Zvláštní útok:** jed. Sám o sobě je velmi slabý, ale při útoku armády se ho do těla oběti dostane nezanedbatelné množství. Je to past Odl  $\sim 3 \sim 1-3/2-7$ , trvání ihned/1 kolo.

## Netopýři krvesajní

Životaschop.: jedinec 1; hejno 11-12  
 Útočné číslo: jedinec  $(-1 + 2) = 1$   
 (zuby)  
 hejno  $(-1 + 9) = 8$   
 (zuby)  
 Obranné číslo:  $(0 + 1) = 1$   
 Odolnost: 6  
 Velikost: jedinec A0; hejno B  
 Bojovnost: jedinec 5  
 hejno na lovu 11  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 7/okřídlenec  
 Vytrvalost: 6/okřídlenec  
 Manév. schop.: 12  
 Inteligence: 1  
 Poklady: nic

Zkušenost: jedinec 3; hejno životaschopnost  $\times 20$

## Paramit

Životaschop.: 2 + 3  
 Útočné číslo:  $(0 + 2/+2, 2/+2, 2/+2) = 2/+2, 2/+2, 2/+2$   
 (kusadla)  
 Obranné číslo:  $(+3 + 3) = 6$   
 Odolnost: 14  
 Velikost: A  
 Bojovnost: jedinec 2  
 dvojice 6  
 tři a více 12  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 14/šelma  
 Vytrvalost: 12/šelma  
 Inteligence: 1  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 80

Paramit může zaútočit svými kusadly až 3 $\times$  za kolo, ale pouze na jednoho protivníka. Při prvním útoku zpravidla získává překvapení.

## Pažravec hladový

Životaschop.: 3 + 2  
 Útočné číslo:  $(+1 + 4/+1, 4/+1) = 5/+1, 5/+1$  (drápy) +  $(+1 + 5/+5) = 6/+5$   
 (tlama)  
 Obranné číslo:  $(+4 + 3) = 7$   
 Odolnost: 16  
 Velikost: A  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 16/šelma  
 Vytrvalost: 10/šelma  
 Inteligence: 1  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 240

Pažravec může zaútočit až 3 $\times$  za kolo (2 $\times$  drápy, 1 $\times$  tlamou), ale pouze na jednoho protivníka.

## Piraně

Životaschop.: jedinec 1  
 hejno 12-20  
 Útočné číslo: jedinec  $(0 + 2/+1) = 2/+1$   
 hejno  $(0 + 9/+6) = 9/+6$   
 Obranné číslo:  $(+3 + 1) = 4$   
 Odolnost: 7  
 Velikost: jedinec A0  
 hejno B-C  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 21/vodní tvor  
 Manév. schop.: 20  
 Intelligence: 1  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: jedinec 8; hejno životaschopnost  $\times$  42

**Rosomák**

Životaschop.: 2 + 2  
 Útočné číslo:  $(+1 + 3, 3) = 4, 4$   
 (drápy) +  
 $(+1 + 3/+1) = 4/+1$   
 (tlama)  
 Obranné číslo:  $(-1 + 2) = 1$

Odolnost: 12  
 Velikost: A  
 Bojovnost: 10  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 13/šelma  
 Vytrvalost: 21/šelma  
 Intelligence: 1  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 85  
 Váha: 280 + 2k6  $\times$  20  
 Jídlo: 3–5 čenů/2–3 h  
 Ostatní: vydělání kůže: 45 + 2k6  $\times$  2 mn/+2 h

Rosomák může zaútočit až 3 $\times$  za kolo (2 $\times$  drápy a 1 $\times$  tlamou), ale pouze na jednoho protivníka.

**Sekáč skákavý**

Životaschop.: 2  
 Útočné číslo:  $(+2 + 3) = 5$   
 (pavučina) – pouze zvl.;  
 $(+1 + 4) = 5$  (kusadla) + zvl.

Obranné číslo:  $(+2 + 2) = 4$   
 Odolnost: 13  
 Velikost: B  
 Bojovnost: 11  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 8/hmyz  
 Vytrvalost: 7/hmyz  
 Intelligence: 0  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 35

**Zvláštní útok:** pavučinové laso. Má dostřel 2/4/6, obránce si do OČ nezapočítává KZ. Pavučina sama o sobě nepůsobuje zranění, místo ztráty životů oběť získává ve stejné velikosti postih k hodům na útok, obranu a obratnost. Jakmile tento postih dosáhne -6, považuje se postava za nehybného protivníka.

Jed: Odl  $\sim$  5  $\sim$  1–3/2–7, trvání ihned/1 směna.

**Sirit černý**

Životaschop.: 1–2 životy  
 Útočné číslo:  $(0 + 3) = 3$  (chapadla) – pouze zvl.  
 Obranné číslo:  $(+5 + 1) = 6$   
 Odolnost: 10  
 Velikost: A0  
 Bojovnost: 6  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 8/hmyz  
 Vytrvalost: 7/hmyz  
 Intelligence: 1  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 25

Při útoku sirit automaticky získává iniciativu. Při hodu na obranu si postava počítá, jako by měla KZ=0.

**Zvláštní útok:** přísátí. Úspěšný útok chapadly sice oběti odebere pouze 1–3 životy, znamená to však, že se cizopasník úspěšně přísál a může začít svou oběť ovládat.

**Ovládnutí hrubé motoriky:** Oběť si musí každý den hodit proti pasti Int  $\sim$  12  $\sim$  není tento den ovládána/sirit ovládá její pohyby. Myšlení a intelligence ovládané postavy nejsou narušeny, postava se pouze pohybuje tak, jak chce sirit.

**Parazit:** Projevuje se jako jed, proti němuž si postava musí každý den hodit. Má parametry Odl  $\sim$  12  $\sim$  získává 1–6 bodů únavy/získává 4–12 bodů únavy.

**Sirit rudý**

Životaschop.: 1  
 Útočné číslo:  $(+2 + 3/+1) = 5/+1$  (chapadla)  
 Obranné číslo:  $(+2 + 2) = 4$   
 Odolnost: 12  
 Velikost: A  
 Bojovnost: 8  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 7/hmyz  
 Vytrvalost: 7/hmyz  
 Intelligence: 0  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 40

**Zvláštní útok:** parazit. Uchytí-li se sirit ve svém hostiteli (tj. zraní-li jej svými chapadly za alespoň 1 život), musí si oběť každý den hodit proti pasti s použitou vlastností Odl a nebezpečností 14. V případě úspěchu ubude ten den oběti 1–6 životů. V případě neúspěchu jí ubude 7–12 životů, navíc se jí stupeň síly, obratnosti a odolnosti zvýší o 4 (nejvýše na 21), stupeň intelligence na-

opak o 4 klesne (nejníže na 2), dále jí spánkem a odpočinkem ubývá o polovinu více bodů únavy a přibývá o polovinu více životů (zaokrouhluj nahoru). Příští den se veškeré vlastnosti vrátí na původní hodnotu a postava si musí proti pasti hodit znovu.

**Slizník modrý**

Životaschop.: 1–4 životy  
 Útočné číslo:  $(0 + 1/+1) = 1/+1$  (zuby) + zvl.  
 Obranné číslo:  $(+1 + 1) = 2$   
 Odolnost: 5  
 Velikost: A  
 Bojovnost: 4, na oheň a při obraně královny 12  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 11/hmyz  
 Vytrvalost: 10/hmyz  
 Intelligence: 0  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 8

Při prvním útoku slizník vždy získává překvapení.

**Zvláštní útok:** jed. Past Odl  $\sim$  10  $\sim$  1–3/7–12 a postih -3 k hodům na útok, obranu, Sil a Obr, trvání 1 den/1 hodina.

**Slizovec průhledný**

Životaschop.: 1 za každý  $\frac{1}{4}$  sáhu<sup>3</sup>  
 Útočné číslo:  $(0 + 5) = 5$  (sliz) – pouze zvl.  
 Obranné číslo:  $(-1 + 1) = 0$   
 Odolnost: 13  
 Velikost: A–D  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: G, I, J, K, L  
 Pohyblivost: 6/hmyz  
 Vytrvalost: 23/hmyz  
 Intelligence: 0  
 Poklady: 400/10  
 Zkušenost: životaschopnost  $\times$  15

Tento slizovec, zvaný průhledný, je blízkým příbuzným slizovce skalního z DrD Pravidel pro pokročilé.

Při hodu na obranu si postava počítá, jako by měla KZ=0.

**Zvláštní útok:** poleptání a obklopení. Úspěšný slizovcův útok neubírá životy, ale znamená, že slizovec svou oběť obklopil a začal ji ihned rozleptávat. Obklopená oběť si musí každé kolo hodit proti pasti. Použitou vlastností je Odl, nebezpečnost závisí na velikosti leptaného tvora – pro postavu velikosti A je to 10, pro velikost B 13 a pro C je nebezpečnost 16. Síla pasti je 2–7/8–13.



Dokud oběť žije, má ještě šanci se ze slizovcova sevření vymanit. Každé kolo si může hodit proti pasti Obr ~ 10 ~ vymanila se/nevymanila se.

**Sova**

Životaschop.: 2  
 Útočné číslo:  $(+1 + 2/+2) = 3/+2$   
 (zobák) +  
 $(+1 + 3) = 4$  (pařáty)  
 Obranné číslo:  $(+2 + 3) = 5$   
 Odolnost: 14  
 Velikost: A  
 Bojovnost: 4  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 1/okřídlenec (na zemi)  
 13/okřídlenec (ve vzduchu)  
 Vytrvalost: 10/okřídlenec  
 Manév. schop.: 17  
 Inteligence: 1  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 55

**Štír dravý**

Životaschop.: 5  
 Útočné číslo:  $(+2 + 3) = 5$  ocas + zvl.;  
 $(+2 + 2/+2) = 4$  klepeta  
 Obranné číslo:  $(+2 + 4) = 6$   
 Odolnost: 20  
 Velikost: B  
 Bojovnost: 10  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 10/hmyz  
 Vytrvalost: 12/hmyz  
 Inteligence: 0  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 105

**Zvláštní útok:** paralyzující jed. Past Odl ~ 12 ~ postih -1 k hodům na útok, obranu a obratnost na 1 směnu/postih 4-6 na 2-7 směn. Jed začne působit během jednoho kola.

**Tabus**

Životaschop.: 2, další 1 za každá tři chapadla  
 Útočné číslo:  $(1 + 1) = 2$  (za každé útočící chapadlo) + zvl. +  
 +3 + síla zbraně (vržený předmět)  
 Obranné číslo:  $(+1 + 3) = 4$   
 Odolnost: 25  
 Velikost: A-D  
 Bojovnost: 10  
 Zranitelnost: zvíře, ale H+

Pohyblivost: 8/hmyz (na suchu)  
 9/hmyz (ve vodě a v bahně)  
 Vytrvalost: 12/hmyz  
 Manév. schop.: 9  
 Poklady: 500/5 v okolí  
 Zkušenost: počet chapadel × 15

Tabus může zaútočit až tolikrát za kolo, kolik je polovina jeho životaschopnosti. Na každý útok tváří v tvář potřebuje alespoň tři chapadla, na vržení předmětu stačí jedno. Protože tabovo ÚČ závisí na počtu chapadel, kterými je příslušný útok veden, může se tabus rozhodnout, zda zaútočí méněkrát za kolo silnějším útokem, nebo vícekrát slabšími útoky.

**Zvláštní útok:** vytržení zbraně. Pokud je tabův útok chapadly úspěšný, přestože se obránce bránil zbraní, může se tabus rozhodnout, že místo toho, aby sebral nepříteli životy, mu zbraň vytrhne a odhodí ji do vzdálenosti rovné rozdílu hodů na útok a hodu na obranu, nejdále však 3 sáhy.

**Zvláštní útok:** stržení. Pokud je tabův útok chapadly úspěšný o 6 a více, může se rozhodnout, že místo toho, aby nepříteli sebral životy, jej srazí na zem. Sražená postava bude vstávat jedno kolo, během něhož se nemůže bránit zbraní ani štítem a nemůže ani útočit nebo kouzlit.

**Vampýrovka**

Životaschop.: 4 + 3  
 Útočné číslo:  $(+1 + 4) = 5$  - pouze zvl.  
 Obranné číslo:  $(+3 + 3) = 6$   
 Odolnost: 12  
 Velikost: A  
 Bojovnost: 11  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 12/šelma  
 Vytrvalost: 21/drak  
 Manév. schop.: 13  
 Inteligence: 0  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 65

Díky své nenápadnosti vampýrovka při prvním útoku vždy získává překvapení.

**Zvláštní útok:** sání krve. Úspěšný útok neubírá obránci životy, znamená pouze, že vampýrovka se úspěšně ke své oběti přísála. Každé kolo jí vysaje 2-7 životů, za každé dva vysáté životy si vampýrovka může jeden svůj vyléčit.

**Vij**

Životaschop.: 8  
 Útočné číslo:  $(+2 + 4/-1) = 6/-1$   
 (kusadla) 2× za kolo  
 Obranné číslo:  $(+2 + 5) = 7$   
 Odolnost: 10  
 Velikost: D  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 15/hmyz  
 Vytrvalost: 12/hmyz  
 Inteligence: 0  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 360

Vij může zaútočit dvakrát za kolo, a to i na dva různé protivníky, které má v dosahu.

**Zvláštní útok:** jed. Odl ~ 8 ~ 1-6/7-12, trvání ihned/1 kolo.

**Zlativka**

Životaschop.: 5  
 Útočné číslo:  $(+3 + 4/+2) = 7/+2$   
 (kusadla) +  
 $(+3 + 2/+1) = 5/+1$   
 (drápy) +  
 $(+3 + 3) = 6$  (ocas - škrceň)  
 Obranné číslo:  $(+3 + 2) = 5$   
 Odolnost: 8  
 Velikost: C  
 Bojovnost: 5  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 19/šelma  
 Vytrvalost: 9/šelma  
 Inteligence: 1  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 375

Díky svému maskování zlativka při prvním útoku získává překvapení. Může zaútočit různými útoky až třikrát za kolo, ale zpravidla jen na jednoho protivníka.

**Zvláštní útok:** oslepení. Pokud zlativka odebere nepříteli v jednom kole alespoň 7 životů kusadly anebo drápy, podaří se jí kořist na 1-3 kola oslepit.

**Žába omamná**

Životaschop.: 1-2 životy  
 Útočné číslo:  $(+3 + 5) = 8$  (plivnutí) - pouze zvl.  
 Obranné číslo:  $(+3 + 1) = 4$   
 Odolnost: 6  
 Velikost: A0  
 Bojovnost: 6  
 Zranitelnost: zvíře  
 Pohyblivost: 8/plaz

Vytrvalost: 6/plaz  
 Inteligence: 0  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 10

**Zvláštní útok:** droga. Po úspěšném zásahu plivnutím (dostřel 1/2/3) oběť neztrácí životy, ale musí si hodit proti pasti Odl ~ 12 ~ snížení stupně inteligence o 2 na 1 hodinu/halucinace doprovázené snížením inteligence o 6 na 1–6 hodin. Inteligence postav se sníží maximálně na 2.

## Draci

Draci mají v DrD+ jinou systemizaci než v klasickém DrD. To však nebrání zařazení nových druhů draků do svého světa. Někteří z nich však nemají dračí dech, zato vládnou jinými schopnostmi. Rovněž ne všichni draci dovedou létat.

V DrD se vyskytují draci divocí nebo moudří, nejinak tomu je i u níže uvedených druhů. Údaje pro moudré draky jsou uvedeny v závorce.

Někteří draci, úzce spjatí s nějakým živlem, dokážou bez použití magenergie vyvolávat odpovídající elementály a bhuty. Platí, že vyvolaný elementál může mít životaschopnost nejvýše  $\frac{2}{3}$  drakovy životaschopnosti a bhuta nejvýše  $\frac{1}{3}$ . Dále tito draci dokážou dostat pod svou kontrolu i cizí elementály „svého“ živlu, kteří svou životaschopností nepřevyšují polovinu drakovy životaschopnosti, a rovněž jsou schopni odvracet elementály a bhuty „svého“ živlu jako theurg na úrovni, odpovídající drakově životaschopnosti. Konkrétní poslové živlů i to, kolikrát denně je takový drak dokáže vyvolat, jsou uvedeni v popisu zvláštních schopností příslušného draka.

### Drak mokřadní – Hydra

Životaschop.: 35  
 Útočné číslo:  $(+14 + 11/+2) = 25/+2$  (každá hlava) +  $(+14 + 13/-5) = 27/-5$  (ocas)  
 Obranné číslo:  $(+1 + 13) = 14$   
 Odolnost: 30  
 Velikost: E  
 Zranitelnost: drak  
 Pohyblivost: 9/drak  
 Inteligence: 9 (16)  
 Charisma: 11 (17)  
 ZSM: 51 (69)  
 Přesvědčení: neutrální až zmat. zlo

Poklady: 90 000/220 (130 000/440)  
 Zkušenost: 38 600  
 Dech: nemá  
 Magenergie: 43 (330)

Je 15% pravděpodobnost, že se bude jednat o moudrého draka. Moudré hydry bývají spíše neutrálního přesvědčení.

Mechanismus zraňování jednotlivých hlav řeš způsobem odpovídajícím popisu v Bestiáři. Celkový počet životů hydry vyděl počtem hlav a tak zjistíš počet životů na jednu hlavu. Životy odečítej jak jednotlivým hlavám, tak celkově tělu. Přijde-li některá hlava o všechny své životy, je zabita.

**Boj více hlavami:** Za každou hlavu nad první se zvyšuje bonus k ÚČ všech hlav o +1.

**Regenerace:** Každé kolo přibude hydře 5–10 životů. Ty se buď rozdělují rovnoměrně mezi všechny zraněné hlavy, nebo se hydra může rozhodnout pro regeneraci jedné ze zabitých hlav. Jakmile se zabité hlavě takto vrátí všechny ztracené životy, může si hydra v dalším kole nechat narůst hlavu novou (případně podle podmínek v Bestiáři dokonce dvě). Stále platí, že zranění způsobené ohněm hydru tímto způsobem regenerovat nedokáže.

### Drak oblačný

Životaschop.: 28  
 Útočné číslo:  $(+12 + 9/+2, 9/+2) = 21/+2, 21/+2$  (pařáty) +  $(+12 + 13/+2) = 25/+2$  (tlama)  
 Obranné číslo:  $(+4 + 14) = 28$   
 Odolnost: 30  
 Velikost: E  
 Zranitelnost: drak  
 Pohyblivost: 10/drak (na zemi)  
 19/drak (ve vzduchu)  
 Manév. schop.: 16  
 Inteligence: 18 (27)  
 Charisma: 13 (20)  
 ZSM: 95 (133)  
 Přesvědčení: zmatené dobro  
 Poklady: 50 000/200 (95 000/400)  
 Zkušenost: 34 200  
 Dech: nemá  
 Magenergie: 65 (490)

Je 80% pravděpodobnost, že se bude jednat o moudrého draka.

**Zvláštní schopnost:** Oblačný drak je schopen 5× denně vyvolat sylfu a 2× denně haqa. Kromě toho dokáže ovládat počasí způsobem popsáním v Bestiáři.

### Drak písečný

Životaschop.: 33  
 Útočné číslo:  $(+14 + 18/+2) = 32/+2$  (tlama) 2× za kolo  
 Obranné číslo:  $(+2 + 16) = 18$   
 Odolnost: 34  
 Velikost: E  
 Zranitelnost: drak  
 Pohyblivost: 11/drak (na zemi)  
 10/drak (hrabání pod zemí)  
 Inteligence: 10 (17)  
 Charisma: 11 (17)  
 ZSM: 48 (63)  
 Přesvědčení: neutrální  
 Poklady: 60 000/100 (100 000/170)  
 Zkušenost: 28 700  
 Dech: nemá  
 Magenergie: 48 (350)

Je 8% pravděpodobnost, že se bude jednat o moudrého draka.

**Zvláštní schopnost:** Písečný drak je schopen 3× denně vyvolat gnóma a 1× denně benu.

### Drak sluneční

Životaschop.: 31  
 Útočné číslo: dračí podoba  $(+13 + 9/+2, 9/+2) = 22/+2, 22/+2$  (pařáty) +  $(+13 + 14/+2) = 27/+2$  (tlama)  
 lidská podoba +8 + síla zbraně  
 Obranné číslo: dračí podoba  $(+3 + 15) = 18$   
 lidská podoba +3 + kvalita zbroje  
 Odolnost: 32  
 Velikost: dračí podoba D  
 lidská podoba B  
 Zranitelnost: drak, ale oheň  $G\frac{1}{2}, K\frac{1}{2}, J\frac{1}{2}$ , mráz  $G2, K2$   
 Pohyblivost: dračí podoba 10/drak (na zemi)  
 dračí podoba 10/drak (ve vzduchu)  
 lidská podoba 12/humanoid  
 Manév. schop.: 18  
 Inteligence: 21 (30)  
 Charisma: 12 (20)  
 ZSM: 107 (148)  
 Přesvědčení: zmatené dobro  
 Poklady: 75 000/300 (105 000/600)  
 Zkušenost: 45 300

Dech: 5× denně  
 Dosah: 200  
 Magenergie: 98 (530)

Je 95% pravděpodobnost, že se bude jednat o moudrého draka.

**Změna podoby:** Divoký drak není schopen proměny v lidskou podobu.

**Neviditelnost:** Pro neviditelného draka platí stejné mechanismy jako pro postavu pod vlivem kouzla *neviditelnost*.

## Drak vodní – hlubinný

Životaschop.: 30  
 Útočné číslo:  $(+13 + 10/+2) = 23/+2$  (tlama) 3× za kolo

Obranné číslo:  $(+1 + 16) = 17$

Odolnost: 32

Velikost: E

Zranitelnost: drak

Pohyblivost: 19/drak

Manév. schop.: 15

Intelligence: 11 (17)

Charisma: 10 (15)

ZSM: 45 (61)

Presvědčení: neutrální

Poklady: 80 000/180 (130 000/360)

Zkušenost: 40 250

Dech: nemá

Magenergie: 45 (360)

Vodní drak z DrD PPP je též nazýván pobřežním drakem. Vodní drak z Bes-tiáře pro DrD+ je hlubinným drakem. Je 10% pravděpodobnost, že se bude jednat o moudrého draka.

**Zvláštní schopnost:** Hlubinný drak je schopen 4× denně vyvolat undinu a 1× denně zira.

## Drak zemní

Životaschop.: 34  
 Útočné číslo:  $(+14 + 13/+2, 13/+2) = 27/+2, 27/+2$  (pařáty) +  $(+14 + 19/+2) = 33/+2$  (tlama) +  $(+14 + 13/-5) = 27/-5$  (ocas)

Obranné číslo:  $(+1 + 16) = 17$

Odolnost: 38

Velikost: E

Bojovnost: 10

Zranitelnost: drak

Pohyblivost: 12/drak

Intelligence: 8 (15)

Charisma: 12 (17)

ZSM: 38 (53)

Presvědčení: zákonné zlo  
 Poklady: 105 000/200 (165 000/400)

Zkušenost: 29 250

Dech: nemá

Magenergie: 39 (310)

Je 3% pravděpodobnost, že se bude jednat o moudrého draka.

**Zkamenění:** Oběť si musí hodit proti pasti Odl + Int ~ 15 ~ nic/zkamenění. Pokud ji drak chce jen paralyzovat, hází si v každém dalším kole proti stejné pasti, jen nebezpečnost se vždy o 1 snižuje. Dokud neuspěje, nemůže se oběť pohnout. Zcela zkamenělou postavu je možné znovu oživit hraničářským kouzlem *odčaruj zkamenění*, které je ovšem nutné seslat třikrát po sobě během jedné hodiny, což málokdo ví.

## Cizí rasy

### Dryáda<sup>+</sup>

Životaschop.: 1 za každých 5 let stárí stromu, ale nejvýše 20

Útočné číslo: +2 + síla zbraně +5 + dlouhý luk

Obranné číslo:  $(+5 + 2) = 7$

Odolnost: 21

Velikost: B

Zranitelnost: humanoid + N, P, ale H+, M0, O0

Pohyblivost: 21/drak (v lese)

10/humanoid (mimo les)

Intelligence: 21

Charisma: 21

ZSM: 15

Presvědčení: různé, nejčastěji zmatené dobro

Poklady: nic

Zkušenost: životaschopnost × 25

Chtějí-li dryády v lese zaútočit nepozorovaně, vždy získávají při prvním útoku překvapení. Zbraně používají sice jen dřevěné, ale z tak tvrdého a houževnatého materiálu, že se prakticky vyrovnají oceli. Při určování parametrů pro dryády zbraně můžeš vycházet z dýky, kopí, oštěpu, druidovy hole či dlouhého luku.

### Elf vodní

Životaschop.: 6

Útočné číslo: +1 + síla zbraně

Obranné číslo:  $(+3 + 1) = 4$

Odolnost: 13

Velikost: B  
 Zranitelnost: humanoid  
 Pohyblivost: 15/humanoid (na souši)  
 12/vodní tvor (ve vodě)

Manév. schop.: 18

Intelligence: 17

Charisma: 15

Presvědčení: zmatené dobro

Poklady: 30/0, 3 000/50 sídlo

Zkušenost: 450

Je 10% pravděpodobnost, že bude umět 1× denně bez vynaložení magenergie vyvolat undinu s životaschopností nejvýše 6.

### Ent<sup>+</sup>

Životaschop.: 28

Útočné číslo:  $(+6 + 2) = 8 +$  zvl.

Obranné číslo:  $(-2 + 4) = 2$

Odolnost: 20

Velikost: D

Zranitelnost: zvíře + M, P, ale H0, oheň G2, K2

Pohyblivost: 10/mag. tvor

Intelligence: 13

Charisma: 9

ZSM: 19

Presvědčení: neutrální

Poklady: nic

Zkušenost: 1 120

**Zvláštní útok:** zapletení kořeny. Oběť si musí hodit proti pasti Obr ~ 7 ~ vyhne se/nevyhne se. Aby se z kořenů vytrhla, musí uspět v hodě proti pasti Sil ~ 8 ~ vytrhne se/nevytrhne se.

### Hejkal

Životaschop.: 4

Útočné číslo:  $(+2 + 2/+1) = 4/+1$  (drápy) +  $(+2 + 3) = 5$  (tlama)

Obranné číslo:  $(+5 + 1) = 6$

Odolnost: 18

Velikost: B

Bojovnost: 9

Zranitelnost: humanoid, ale A½, O0

Pohyblivost: 21/humanoid

Intelligence: 5

Charisma: 1

Presvědčení: zmatené zlo

Poklady: nic

Zkušenost: 370

### Kyklop

Životaschop.: 7 + 2

Útočné číslo: +6 + síla zbraně

Obranné číslo:  $(-2 + 3) = 1$

Odolnost: 25  
Velikost: D  
Bojovnost: 11  
Zranitelnost: humanoid, ale  $A\frac{1}{2}$   
Pohyblivost: 15/drak  
Intelligence: 6  
Charisma: 4  
Přesvědčení: zmatené zlo  
Poklady: 5/0, 500/0 sídlo  
Zkušenost: 560

Zbraně přiměřené kykloповé velikosti mají o 2 větší SZ, než je uvedeno v Tabulce zbraní v DrD Pravidlech pro začátečníky.

### Měňavec

Životaschop.: 5  
Útočné číslo: +1 + síla zbraně 2× za kolo  
Obranné číslo: +5 + kvalita zbroje  
Odolnost: 12  
Velikost: B  
Zranitelnost: humanoid, ale  $A\frac{1}{2}$ ,  $B\frac{1}{2}$ ,  $D\frac{1}{2}$ ,  $L\frac{1}{2}$   
Pohyblivost: 19/humanoid  
Intelligence: 17  
Charisma: 16  
Přesvědčení: různé, nejčastěji neutrální  
Poklady: různé, v civilizaci 50/10, 1 500/10 sídlo, v divočině zpravidla nic  
Zkušenost: 720

Měňavci jsou neuvěřitelně rychlí, ve své přirozené podobě dokážou zaútočit 2× za kolo a i v cizí podobě zpravidla získávají iniciativu (bonus +3 v rozšířeném souborovém systému).

Tělo podrobeného měňavce se během dvou kol vrátí do své rodné podoby.

**Metamorfóza:** Funguje podobně jako stejnojmenná kouzla. Měňavec se tedy může proměnit v bytost velikosti A až C, získává vlastnosti podle nové podoby, s výjimkou intelligence, životaschopnosti a počtu životů. Z hlediska únavy se měňavcova proměna považuje za vyčerpávající kouzlení, tedy každá proměna mu způsobí 2 body stínové únavy.

### Minotaur

Životaschop.: 8  
Útočné číslo: +5 + síla zbraně; (+5 + 4) = 9 (pěsti); (+5 + 5/+2) = 10/+2 (roh) + zvl.

Obranné číslo:  $(-1 + 3) = 4$ ;  
-1 + kvalita zbroje  
Odolnost: 21  
Velikost: C  
Bojovnost: ženy 7  
muži 11  
Zranitelnost: humanoid, ale  $A\frac{1}{2}$   
Pohyblivost: 12/humanoid  
Intelligence: 8  
Charisma: 6  
Přesvědčení: zmatené zlo  
Poklady: 20/0, 4 000/30 labyrint  
Zkušenost: 495

Minotauri často získávají schopnosti bojovníků na úrovni odpovídající jejich životaschopnosti.

**Zvláštní útok:** nabrání na rohy. Úspěšný zásah rohy má za následek nejen ztrátu životů, ale může dojít i ke sražení, případně odhození soupeře – viz stejnojmenná schopnost bojovníka z DrD Pravidel pro experty (pokud je nemáš, považuj sražení automaticky za úspěšné se stejnými důsledky pro postavu, jako jsou popsány u taba).

### Obr mlžný

Životaschop.: 9  
Útočné číslo: +6 + síla zbraně; (+6 + 4) = 10 (ruce); zvl.  
Obranné číslo:  $(+3 + 3) = 6$   
Odolnost: 22  
Velikost: D  
Zranitelnost: humanoid, ale A0, mráz G0, K0  
Pohyblivost: 17/humanoid  
Intelligence: 11  
Charisma: 9  
Přesvědčení: neutrální  
Poklady: 30/0, 1 200/15 sídlo  
Zkušenost: 1 040  
Dech: 3× denně  
Dosah: 15 sáhů

**Zvláštní útok:** mrazivý řev. Použij pro něj stejná pravidla jako pro dračí dech.

### Trog

Životaschop.: 5 + 2  
Útočné číslo: +3 + síla zbraně; (+3 + 3/+1) = 6/+1 (drápy) + (+3 + 4) = 7 (tlama)  
Obranné číslo:  $(+3 + 3) = 6$   
Odolnost: 11  
Velikost: B  
Bojovnost: 7  
Zranitelnost: humanoid, ale  $A\frac{1}{2}$

Pohyblivost: 10/humanoid (na souši)  
8/humanoid (ve vodě)  
Manév. schop.: 12  
Intelligence: 5  
Charisma: 3  
Přesvědčení: zmatené zlo  
Poklady: 10/0  
Zkušenost: 225

### Troll kamenný

Životaschop.: 12  
Útočné číslo: +5 + síla zbraně; (+5 + 4/+2) = 9/+2 (pěsti)  
Obranné číslo:  $(-2 + 12) = 10$   
Odolnost: 27  
Velikost: C  
Bojovnost: 6 (při snížené inteligenci)  
Zranitelnost: humanoid, ale A0, H+  
Pohyblivost: 7/mag. tvor  
Intelligence: 10  
Charisma: 9  
Přesvědčení: neutrální  
Poklady: 50/0, 1 500/15 sídlo  
Zkušenost: 595

Kamenní trollové mají proměnnou inteligenci a charisma v závislosti na okolní teplotě. Údaje v parametrech odpovídají bodu mrazu, při vyšší teplotě klesají, a naopak, za nižších teplot je kamenný troll inteligentnější. Každou změnou teploty o 5° Celsia se změní stupeň inteligence o 2 a stupeň charisma o 1, v každém případě však tyto vlastnosti zůstávají v rozsahu 2–21.

### Troll žabí

Životaschop.: dospělý 4; mládě 1  
Útočné číslo: dospělý +4 + síla zbraně; (+4 + 2/+1) = 6/+1 (drápy) + (+4 + 3) = 7 (tlama)  
mládě -2 + síla zbraně;  $(-2 + 2/+1) = 0/+1$  (drápy) +  $(-2 + 3) = 1$  (tlama)  
Obranné číslo: dospělý  $(+1 + 2) = 3$   
mládě  $(+2 + 1) = 3$   
Odolnost: dospělý 14; mládě 8  
Velikost: dospělý B; mládě A  
Bojovnost: dospělý 8; mládě 12  
Zranitelnost: humanoid, ale  $A\frac{1}{2}$   
Pohyblivost: dospělý 10/humanoid  
mládě 8/humanoid  
Manév. schop.: dospělý 7; mládě 11



Intelligence: 4  
Charisma: 3  
Přesvědčení: neutrální  
Poklady: nic  
Zkušenost: dospělý 150; mládě 8

Každý troll v sobě nosí 6–16 potomků.  
**Regenerace:** Každá tři kola přibudou žabímu trollovi 1–3 životy.

## Lykantropové

Lykantropové a především pak nemoc lykantropie jsou v DrD+ založeny na trochu odlišném principu. Záleží na tobě, které řešení se ti bude spíše zamlsávat. Pokud se ti více líbí to, které je popsáno v Bestiáři pro DrD+, a postavy samy ještě do styku s lykantropy a zejména lykantropií nepřišly, jen o nich slyšely všelike zkazky, nezakládající se příliš na pravdě, jistě pro tebe nebude problém si konkrétní herní mechanismy přizpůsobit. Zajímavý může být například prvek proměny do polozvířecí podoby. Ta je ze všech tří podob zpravidla nejagresivnější, nejsilnější, nejodolnější a nejlépe uzpůsobena k boji. Naproti tomu intelligence, charisma a většinou i obratnost jsou někde mezi lidskou a zvířecí podobou.

Dosavadní lykantropové z DrD nejsou s těmi stejnojmennými z DrD+, co se jejich parametrů týče, v žádném zásadním rozporu. Proto můžeš bez obav lykantropii rasy rozšířit i o níže uvedené druhy. Snad jen se může lišit smýšlení lykantropů, jak je podáno v DrD a v DrD+. Ani to však nemusí být na závadu – naopak. Vždyť stejně jako lidé jsou i lykantropové inteligentními bytostmi a každý je svým způsobem neopakovatelnou osobností, a tak se jednotliví jedinci svými zájmy a chováním mohou od sebe dost podstatně lišit. Do hry to pak může vnést pro hráče nečekané momenty.

### Havranodlak

Životaschop.: 6 + 2  
Útočné číslo: lidská podoba 0 + síla zbraně  
zvířecí podoba (-1 + 3/+2) = 2/+2 (zobák) + (-1 + 1/+1) = 0/+1 (pařáty)  
Obranné číslo: lidská podoba +5 + kvalita zbroje  
zvířecí podoba (+4 + 3) = 7

Odolnost: lidská podoba 10  
zvířecí podoba 12  
Velikost: lidská podoba B  
zvířecí podoba A  
Zranitelnost: lykantrop  
Pohyblivost: lidská podoba 17/humanoid  
zvířecí podoba 18/okřídlenec (ve vzduchu)  
3/okřídlenec (na zemi)  
Vytrvalost: zvířecí podoba 13/okřídlenec  
Manév. schop.: zvířecí podoba 16  
Intelligence: lidská podoba 18  
zvířecí podoba 15  
Charisma: lidská podoba 15  
zvířecí podoba 10  
Přesvědčení: neutrální  
Poklady: lidská podoba 150/3,  
zvířecí podoba nic, 3 000/20 sídlo  
Zkušenost: lidská podoba 340  
zvířecí podoba 310

### Labutí člověk

Životaschop.: 5 + 2  
Útočné číslo: lidská podoba -1 + síla zbraně  
zvířecí podoba (-1 + 4) = 3 (zobák)  
Obranné číslo: lidská podoba +6 + kvalita zbroje  
zvířecí podoba (+5 + 3) = 8  
Odolnost: lidská podoba 9  
zvířecí podoba 10  
Velikost: lidská podoba B  
zvířecí podoba A  
Zranitelnost: lykantrop  
Pohyblivost: lidská podoba 11/humanoid  
zvířecí podoba 15/okřídlenec (ve vzduchu)  
4/okřídlenec (na zemi)  
Vytrvalost: zvířecí podoba 12/okřídlenec  
Manév. schop.: zvířecí podoba 10  
Intelligence: lidská podoba 17  
zvířecí podoba 14  
Charisma: lidská podoba 19  
zvířecí podoba 16  
Přesvědčení: zmatené až zákonné dobro  
Poklady: lidská podoba 20/0,  
zvířecí podoba nic, 1 500/10 sídlo  
Zkušenost: lidská podoba 270  
zvířecí podoba 170

### Naga

Životaschop.: 9 + 2  
Útočné číslo: lidská podoba +2 + síla zbraně  
zvířecí podoba (+3 + 5/-1) = 8/-1 (tlama) + zvl.  
Obranné číslo: lidská podoba +4 + kvalita zbroje  
zvířecí podoba (+5 + 4) = 9  
Odolnost: lidská podoba 13  
zvířecí podoba 14  
Velikost: lidská podoba B  
zvířecí podoba C  
Bojovnost: zvířecí podoba 11  
Zranitelnost: lykantrop  
Pohyblivost: lidská podoba 10/humanoid  
zvířecí podoba 10/plaz  
Vytrvalost: zvířecí podoba 10/plaz  
Intelligence: lidská podoba 13  
zvířecí podoba 7  
Charisma: lidská podoba 11  
zvířecí podoba 4  
Přesvědčení: zmatené zlo  
Poklady: lidská podoba 50/0,  
zvířecí podoba nic, 3 500/15 sídlo  
Zkušenost: lidská podoba 710  
zvířecí podoba 780

**Zvláštní útok:** jed. Odl ~7 ~ 3–30/53–80, trvání ihned/1 kolo.

## Magické bytosti

Veškeré níže uvedené bytosti mají ve světě DrD+ původ v astrálních sférách. Jak již bylo zmíněno v úvodu, astrál je v DrD+ propracován více systematicky a do hloubky a zejména je pak mnohem těsněji svázán s ostatními složkami světa – totiž světem fyzickým i duševním. Nicméně jak v DrD+, tak i v klasickém DrD se magičtí tvorové vyznačují jedním zásadním společným rysem – nemohou se sami, o své vlastní vůli, přirozenou cestou rozmnožovat.

Magické bytosti v DrD+ jsou zpravidla démoni astrálních sfér. Zde si totiž démoni jsou schopni vytvořit i hmotné fyzické tělo, na rozdíl od svých pobratimů z klasického DrD, kteří jsou pouze nehmotnými bytostmi a ke své existenci ve fyzickém světě potřebují obsadit nějaký předmět nebo živé tělo tvora. Přítomnost magických bytostí ve světě DrD lze vysvětlit trochu jinými způsoby. Může se

jednat o produkty sfér Leuviah a Rahaliah nebo vyšších, ať už stvořené záměrně, nebo vzniklé nějakým fatálním theurgickým neúspěchem. Další možností zrodu magických bytostí jsou kouzelnická kouzla velmi vysokých úrovní – jistě si vzpomínáš na oživlé sochy. Do oblasti kouzel spadá i tvorba nemrtvých (respektive neživých podle terminologie DrD+). O těchto dvou třídách magických bytostí se však podrobněji rozevíšeme až v úvodu k další kapitole.

Koneckončů, tam, kde došlo k nějakému magickému víru či anomálii, může ke zrodu magické bytosti dojít i bez přímého zásahu theurga nebo kouzelníka. Vzhledem k tomu, že na magii a její nevyzpytatelnost lze svést všelicos, jsou magické bytosti nejméně poplatné pravidlovým herním mechanismům, a to dokonce i ty z Bestiáře vzhledem k samotným pravidlům DrD+. Není tedy vůbec žádný problém zde uvedené bytosti včlenit i do světa klasického DrD, kde systém magie je vázán exaktními zákonitostmi daleko méně, než je tomu v DrD+.

#### Běs zrcadlový<sup>+</sup>

Životaschop.: 1–21  
 Útočné číslo: podle velikosti 7–9 (dotyk) – pouze zvl.  
 Obranné číslo: –  
 Velikost: A–C  
 Zranitelnost: P+  
 Pohyblivost: 10/mag. tvor  
 Inteligence: 17  
 Charisma: 12  
 ZSM: 16  
 Přesvědčení: zákonné zlo  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: životaschopnost × 120

**Cestování v zrcadlech:** Běs se může přemístit do plochy, která má alespoň 1/životaschopnost běsa sáhů čtverečných.

**Zvláštní útok:** vyděšení. Běs zrcadlový útočí zvláštní formou mentálního souboje. Dokáže tak zaútočit na každého tvora, ne pouze na nepodrobitelná povolání. U tvorů, kteří nemají ZSM určenu jinak, ji považuj za 4. Místo aby běs ubíral životy, přidá oběti tolik bodů únavy, kolik činí rozdíl mezi hodem na útok a hodem na obranu.

**Zvláštní útok:** dotyk. Kromě mentálního útoku může běs zaútočit na postavu v zrcadle dotykem. Úspěšný zásah neubere postavě životy, ale sníží jí úro-

veň (podobně jako po zásahu ducha), přičemž životaschopnost běsa současně o 1 vzroste. Takto si „přivlastnit“ úroveň může běs od jednoho konkrétního tvora jen jednou. Nejvyšší životaschopnost běsa je 21, aby se na ni dostal ze základní životaschopnosti 1, musí upít úroveň celkem dvaceti různým tvorům.

#### Běs krvavý<sup>+</sup>

Životaschop.: 10  
 Útočné číslo: 8 (dotyk) + zvl. 2× za kolo  
 Obranné číslo: (+5 + 2) = 7  
 Velikost: B–C  
 Zranitelnost: G, I, J, K, N, P+  
 Pohyblivost: 12/mag. tvor  
 Inteligence: 18  
 Charisma: 15  
 ZSM: 18  
 Přesvědčení: zmatené zlo  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 1 470

**Zvláštní útok:** proudění krve a přebrání krve. Při jakémkoliv úspěšném dotyku může běs krvavý použít proudění krve a přebrání krve, tak jak jsou popsány v Bestiáři.

**Zvláštní útok:** ovládnutí krve a vlastnosti krve. Běs mentálně útočí pouze speciálním způsobem, a to na jakéhokoliv tvora, nemusí se jednat pouze o nepodrobitelné povolání. Podobně jako u zrcadlového běsa je ZSM tvorů, u nichž ji nelze určit jinak, rovna 4. Mentálním útokem ubírá běs pouze stínové životy, jakmile takto oběť přemůže, přebere nad ní vládu. Takto získaná oběť nemá postih za bojeschopnost a v případě potřeby jí běs z krve může vytvořit zbroj s KZ = 3.

#### Běžec astrální<sup>+</sup>

Životaschop.: 12  
 Útočné číslo: (+2 + 6/+1) = 8/+1 (drápy) + (+2 + 7/+1) = 9/+1 (tlama)  
 Obranné číslo: (+6 + 1) = 7  
 Velikost: B  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: zvíře + N, P  
 Pohyblivost: 24/drak  
 Inteligence: 5  
 Charisma: 4  
 ZSM: 13  
 Přesvědčení: zákonné zlo  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 1 540

Běžec astrální díky své schopnosti přemísťovat se v prostoru získává při prvním útoku vždy překvapení. Během jednoho kola může zmizet a objevit se na jiném, nečekaném místě. V tomto kole nemůže útočit ani nikdo nemůže útočit na něj. V následujícím kole automaticky získává iniciativu.

#### Běžec ďábelský<sup>+</sup>

Životaschop.: 9  
 Útočné číslo: (+1 + 5/+1) = 6/+1 (drápy) + (+1 + 6/+1) = 7/+1 (tlama)  
 Obranné číslo: (+5 + 1) = 8  
 Velikost: A–B  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: zvíře + N, P  
 Pohyblivost: 25/šelma  
 Vytrvalost: mag. tvor  
 Inteligence: 3  
 Charisma: 3  
 ZSM: 11  
 Přesvědčení: zákonné zlo  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 1 020

**Skupinové sílenství:** Za každého ďábelského běžce kromě prvního získává každý člen jejich skupiny bonus +1 k ÚČ a iniciativě.

#### Blizard<sup>+</sup>

Životaschop.: 14  
 Útočné číslo: (+4 + 6/+1) = 10/+1 (zobák) + (+4 + 5) = 9 (spáry); zvl.  
 Obranné číslo: (+5 + 3) = 8  
 Velikost: B  
 Bojovnost: 8  
 Zranitelnost: zvíře, ale mráz G0, K0, oheň G2, K2, N1, P1  
 Pohyblivost: 3/mag. tvor (na zemi) 21/šelma (ve vzduchu)  
 Vytrvalost: mag. tvor  
 Manév. schop.: 18  
 Inteligence: 6  
 Charisma: 12  
 ZSM: 12  
 Přesvědčení: neutrální  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 2 100

V jednom kole může blizard zaútočit pařáty a zobákem, nebo může použít své zvláštní útoky.

**Zvláštní útok:** blesk. Dosah blesku je 30 sáhů, pravděpodobnost zásahu 70 %, snižuje se o 2 % za každý cíl nad

1. V jednom kole může blizard seslat až 7 blesků, každý na jiný cíl. Zasažená postava přijde o 42–60 životů. Blesk zraňuje mrazem.

**Vánice:** Na hledání i náhodné objevení mají postavy postih 50 %, dále mají postih -5 k hodů na útok a o 5 se snižují jejich stupeň pohyblivosti.

**Mráz:** Každý v okolí blizarda (do 20 sáhů od něj) si musí hodit proti pasti Odl ~ 15 ~ 2-7/8-13. Za každý sáh vzdálenosti od blizarda klesá nebezpečnost o 1.

## Detonátor<sup>+</sup>

Životaschop.: 6  
 Útočné číslo: (+1 + 4/+1) = 5/+1 (drápy) + (+1 + 3) = 4 (tlama); zvl.  
 Obranné číslo: -2 + 2 = 0  
 Velikost: B  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: zvíře + N, ale oheň G0, K0  
 Pohyblivost: 11/mag. tvor  
 Inteligence: 1  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 405

**Zvláštní útok:** výbuch. Považuj ho za zásah zbraní nepřímé střelby s měřítkem 1 a SZ 48/24/12/6/3/1.

## Duch obrazu<sup>+</sup>

Životaschop.: o 5 vyšší než zobrazený tvor  
 Útočné číslo: jako zobrazený tvor  
 Obranné číslo: jako zobrazený tvor  
 Odolnost: jako zobrazený tvor  
 Velikost: jako zobrazený tvor  
 Bojovnost: jako zobrazený tvor  
 Zranitelnost: jako zobrazený tvor, ale N, O0, P  
 Pohyblivost: jako zobrazený tvor  
 Vyrvalost: mag. tvor  
 Inteligence: jako zobrazený tvor  
 Charisma: jako zobrazený tvor  
 ZSM: 10  
 Přesvědčení: jako zobrazený tvor  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: různá

**Regenerace:** Každou hodinu v obrazu si duch vyléčí tolik životů, kolik je jeho životaschopnost.

## Ďábel astrální<sup>+</sup>

Životaschop.: 15 a více  
 Útočné číslo: +5 + síla zbraně

Obranné číslo: (+5 + 3) = 8  
 +5 + kvalita zbroje  
 Velikost: B  
 Zranitelnost: humanoid + E, N, P, ale H0, O0  
 Pohyblivost: 10/drak (na zemi) 21/drak (ve vzduchu)  
 Manév. schop.: 18  
 Inteligence: 19  
 Charisma: 25  
 ZSM: 25  
 Přesvědčení: zákonné zlo  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 1 690

Ďábové jako třída nestvůr jsou popsáni v DrD Pravidlech pro experty. Tento ďábel astrální do nich nijak nezapadá, můžeš ho tedy pojmout různě. Pokud se ti systém v PPE pro svou organizovanost a složitost nezamlouvá, lze ho plně nahradit těmito astrálními bytostmi. Nebo může být astrální ďábel jakýmsi poslem či pomocnou pracovní silou Pekla, která oběť příslušně zpracuje a připraví ji na příchod plnohodnotného ďábla. Případně se může jednat o vychytralého imitátora, přizivujícího se na pověsti ďáblů z Pekla a bažícího po nějaké té duši.

Přesné mechanismy pro schopnosti astrálních ďáblů rozepisovat nebudeme. Můžeš použít jakékoliv metody získávání důvěry a zmamování obětí, ďábel ovládá různá kouzla a jsou mu i přístupné schopnosti astrální sféry, z níž pochází (a samozřejmě i všech nižších).

## Chiméra<sup>+</sup>

Životaschop.: 18  
 Útočné číslo: (+4 + 6/+2) = 10/+2 (lví tlama) + (+4 + 8/+2) = 12/+2 (dračí tlama) + (+4 + 3/+1) = 7/+1 (kozí rohy) + (+4 + 4/+2) = 8/+2 (pařáty); zvl.  
 Obranné číslo: (+5 + 3) = 8  
 Velikost: D  
 Bojovnost: 10  
 Zranitelnost: zvíře + N, P, ale oheň G $\frac{1}{2}$ , K $\frac{1}{2}$ , H0  
 Pohyblivost: 13/šelma (na zemi) 15/šelma (ve vzduchu)  
 Vyrvalost: mag. tvor  
 Manév. schop.: 15  
 Inteligence: 6  
 Charisma: 14

ZSM: 28  
 Přesvědčení: zmatené zlo  
 Poklady: nic, 4 000/50 sídlo  
 Zkušenost: 7 430  
 Dech: 3× denně  
 Dosah: 15 sáhů

**Zvláštní útok:** závrať. Každá postava do vzdálenosti 5 sáhů od chiméry si musí hodit proti pasti Odl ~ 12 ~ postih -1 k hodů na útok, obranu a obratnost na 2-7 kol/postih -2 na 2-7 směn.

**Zvláštní útok:** přelud. Místo útoku tváří v tvář se chiméra může věnovat kouzlení. Ovládá jakékoliv kouzlo z oboru iluzionistické magie. Pravděpodobnost úspěšného seslání je 100 %, jako vyšší astrální bytost má chiméra navíc neomezený přístup k magenergii své rodné sféry.

**Zvláštní útok:** dech. Místo útoku tváří v tvář může chiméra chrlít oheň. Pravidla jsou stejná jako pro dračí dech.

## Kerberos<sup>+</sup>

Životaschop.: 11  
 Útočné číslo: (+5 + 5/+2, 5/+2, 5/+2) = 10/+2, 10/+2, 10/+2 (tlamy) + zvl.  
 Obranné číslo: (+5 + 4) = 9  
 Velikost: C  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: zvíře + N, P, ale B $\frac{1}{2}$ , C $\frac{1}{2}$ , D $\frac{1}{2}$ , H+  
 Pohyblivost: 16/šelma  
 Vyrvalost: mag. tvor  
 Inteligence: 2  
 Charisma: 2  
 ZSM: 14  
 Přesvědčení: zmatené zlo  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 1 300

**Zvláštní útok:** jedovaté sliny. Odl ~ 11 ~ 2-7/9-13, přičemž nebezpečnost i síla jedu se zvyšuje o 1 za každých 10 životů, za které je kerberos zraněn.

## Koheři<sup>+</sup>

Životaschop.: jedinec 1-4 životy skupina počet členů/2  
 Útočné číslo: jedinec (-2 + 2) = 0 (drápy) skupina 1 za každého člena (drápy)  
 Obranné číslo: (+7 + 1) = 8  
 Odolnost: 7  
 Velikost: jedinec A; skupina D  
 Bojovnost: 7  
 Zranitelnost: humanoid + N, P, ale A $\frac{1}{2}$ , M0, O0

Pohyblivost: 14/drak  
 Intelligence: 8  
 Charisma: 12  
 ZSM: 32  
 Přesvědčení: neutrální  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: jedinec 3; skupina  $2X^2$ , kde X je počet jedinců ve skupině

**Krysa mentální<sup>+</sup>**

Životaschop.: 6 a více  
 Útočné číslo: pouze zvl.  
 Obranné číslo: pouze zvl.  
 Velikost: –  
 Zranitelnost: P+  
 Pohyblivost: –  
 Intelligence: 10  
 Charisma: 10  
 ZSM: 18  
 Přesvědčení: zákonné zlo  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: životaschopnost × 60

Mentální souboj probíhá v DrD+ jinak než v klasickém DrD, proto i mechanismus útoku mentální krysy musíme pro DrD poněkud modifikovat. Mentální krysa může zaútočit i na jiné tvory než nepodrobitelná povolání. Nelze-li určit ZSM jinými mechanismy, považuje se za 4. Útoky mentální krysy ubírají pouze stínové životy. Jakmile krysa svou oběť porazí, způsobí jí psychickou újmu, která se z hlediska herních mechanismů vyhodnocuje každý den jako past Odl ~ 5 ~ 1–6 bodů únavy/7–12 bodů únavy. Za 10–15 hodin krysa napadne svou oběť znovu. Pokud opět zvítězí (připraví oběť o všechny stínové životy), zvýší se nebezpečnost a síla výše zmíněné pasti o 1. Cyklus se znovu opakuje a nebezpečnost pasti i její síla se zvyšuje, dokud oběť neuchradne, nebo se nepodaří mentální krysu zabít.

Zatímco napadený se brání a útočí podle standardních pravidel pro mentální souboj, krysa má navíc další možnosti popsané ve zvláštních útocích a schopnostech.

**Zvláštní útok:** napadení. Napadená oběť nepozná, kým byla napadena. Po prvním úspěšném útoku krysa může vyvolat dojem, že útočníkem je nějaký známý a obávaný nepřítel.

**Přesměrování:** Krysa si ke své ZSM přičítá tzv. Průraznost. Na začátku prvního mentálního souboje je Průraznost krysy nulová. S každým úspěšným útokem oběti na krysu se Průraznost

o 1 zvyšuje. Po skončení jednoho cyklu souboje si krysa zachovává získanou Průraznost do dalšího cyklu, její ZSM se tedy neustále zvyšuje.

**Kůň ohnivý<sup>+</sup>**

Životaschop.: 15  
 Útočné číslo:  $(+3 + 5) = 8$  (kopyta) + zvl.  
 Obranné číslo:  $(+1 + 1) = 2$   
 Velikost: C  
 Bojovnost: 9  
 Zranitelnost: zvíře + N, P, ale E2 (voda), J0, oheň G0, K0  
 Pohyblivost: 16/drak  
 Intelligence: 6  
 Charisma: 16  
 ZSM: 14  
 Přesvědčení: neutrální  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 950  
 Dech:  $5 \times$  denně  
 Dosah: 15 sáhů

**Zvláštní útok:** žár. Ten, kdo se nachází v blízkosti sálajícího koně, je každé kolo zraněn za 8–13 životů, s každým sáhem vzdálenosti od koně se zranění snižuje o 2 životy.

**Zvláštní útok:** ohnivé chřípí. Použij stejný mechanismus jako pro dračí dech.

**Larva tříprstá<sup>+</sup>**

Životaschop.: 20  
 Útočné číslo:  $(+1 + 4/+1) = 5/+1$  (tlama)  
 Obranné číslo:  $(-3 + 3) = 0$   
 Velikost: C  
 Zranitelnost: zvíře + N, P, ale H+  
 Pohyblivost: 7/mag. tvor  
 Intelligence: 19  
 Charisma: 15  
 ZSM: 18  
 Přesvědčení: zákonné zlo  
 Poklady: 450/5, 10 000/30 sídlo  
 Zkušenost: 810

Tato bytost nemá naprosto nic (kromě názvu) společného s larvou astrální – démonem posedlosti z DrD Pravidel pro pokročilé.

**Mask<sup>+</sup>**

Životaschop.: 13  
 Útočné číslo: +2 + síla zbraně  
 Obranné číslo:  $(+4 + 2) = 6$   
 Velikost: B  
 Zranitelnost: humanoid + N, P, ale M0, O0

Pohyblivost: 14/drak  
 Intelligence: 16  
 Charisma: 12  
 ZSM: 13  
 Přesvědčení: zákonné zlo  
 Poklady: 40/0, 1 000/10 sídlo  
 Zkušenost: 625

Maskův nůž má parametry jako dýka nebo tesák.

**Zvláštní útok:** klon. Vytvoření klonu trvá 1 směnu.

**Mor<sup>+</sup> a Nemoc<sup>+</sup>**

Životaschop.: 5  
 Útočné číslo: Mor  $(-1 + 1) = 0$  (zuby)  
 Nemoc  $(-1 + 1/+1) = 0/+1$  (drápy) +  $(-1 + 1) = 0$  (zuby)  
 Obranné číslo: Mor  $(+2 + 2) = 4$   
 Nemoc  $(+3 + 2) = 5$   
 Velikost: A  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: zvíře + N, P, ale H+  
 Pohyblivost: Mor 9/šelma  
 Nemoc 10/šelma  
 Vytrvalost: mag. tvor  
 Intelligence: Mor 4; Nemoc 6  
 Charisma: Mor 4; Nemoc 16  
 ZSM: 17  
 Přesvědčení: zákonné zlo  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: Mor 40; Nemoc 50

Přestože v DrD neexistuje na rozdíl od DrD+ klasifikace nemocí, není třeba vytvářet žádný přesný mechanismus. Nakažené osobě postupně ubývají životy, přibývá únava a snižují se některé vlastnosti – závisí na konkrétní chorobě. Jistě dokážeš v případě potřeby vymyslet nějaký mechanismus pro nemoc, kterou těmto bytostem přisoudíš. Zpravidla ti ovšem postačí barvitě vylíčit příznaky onemocnění.

**Požírač duší<sup>+</sup>**

Životaschop.: 9  
 Útočné číslo:  $(+5 + 3) = 8$  (tlama) + zvl.  
 Obranné číslo:  $(+6 + 3) = 9$   
 Velikost: D  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: zvíře + N, P, ale H+  
 Pohyblivost: 5/drak  
 Intelligence: 6  
 Charisma: 5  
 ZSM: 10  
 Přesvědčení: neutrální  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 885



**Zvláštní útok:** vysátí duše. Jakmile se požírači podaří zakousnout se do oběti, bleskově se kolem ní omotá a snaží se z ní vysát duši. Je to pro oběť past Odl + Int ~ 8 ~ požírač neuspěl/požírač uspěl. Aby se požírači podařilo duši vysát, musí uspět tolikrát, kolik je úroveň oběti. Požíračovy úspěchy nemusejí nutně následovat v kolech bezprostředně za sebou, ale had nesmí ve svém úsilí o vysátí duše polevit, jinak se oběť zcela vymaní a duše se okamžitě celá vrátí do těla, kam patří – požírač by pak musel duši získávat zase od začátku.

## Scintila<sup>+</sup>

Životaschop.: 18  
 Útočné číslo: 0  
 Obranné číslo: 0  
 Velikost: A  
 Bojovnost: 3  
 Zranitelnost: zvíře + N, P, ale H+  
 Pohyblivost: 1/mag. tvor (na zemi)  
 15/drak (ve vzduchu)  
 Manév. schop.: 10  
 Intelligence: 7  
 Charisma: 18  
 ZSM: 15  
 Přesvědčení: zmatené dobro  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 40

**Aura:** Scintila dokáže denně vyléčit tolik životů, kolik je trojnásobek její životaschopnosti. Léčení probíhá rychlostí 3 životy za kolo. Navíc dokáže scintila třikrát denně seslat kouzlo *uzdrav nemocného*.

Scintila je schopna oživit tvora, který není mrtev déle než 12 hodin. Tím ukončí svou existenci. Oživený tvor bude mít 1 život.

Scintila může své schopnosti použít pouze na skutečně přirozeně živé tvory, tedy ne například na magické bytosti.

## Smůla<sup>+</sup>

Životaschop.: 4–14  
 Útočné číslo: pouze zvl.  
 Obranné číslo: (+6 + 1) = 7  
 Velikost: A  
 Zranitelnost: humanoid + N, P+,  
 ale M0, O0  
 Pohyblivost: 8/drak  
 Intelligence: 13  
 Charisma: 6  
 ZSM: 14  
 Přesvědčení: zmatené zlo

Poklady: nic  
 Zkušenost: životaschopnost × 13

**Zvláštní útok:** přinášení smůly. Smůla na vybranou oběť zaútočí mentálně. Zaútočit může na libovolného tvora, bez ohledu na nepodrobitelnost povolání. Pokud nelze ZSM oběti zjistit jiným mechanismem, považuje se za 4. Smůla ubírá jen stínové životy, jakmile oběť přemůže, začne jí přinášet smůlu (nežádoucí postih či bonus k hodům proti pasti o velikosti poloviny životaschopnosti smůly, respektive k hodům k% o velikosti dvojnásobku životaschopnosti smůly).

## Thorax<sup>+</sup>

Životaschop.: původní  
 Síla: původní + 6  
 Síla zbraně: 5/+3 (čepel)  
 Obratnost: původní  
 Kvalita zbroje: 8  
 Odolnost: původní + 6  
 Velikost: původní nebo o třídu větší, max. C  
 Zranitelnost: původní, ale B½, D½,  
 H0  
 Pohyblivost: ?/humanoid  
 Intelligence: původní  
 Charisma: původní + 2  
 Přesvědčení: původní  
 Poklady: původní  
 Zkušenost: různá

**Vlastnosti:** Stupně vlastností se zvyšují podle údajů v parametrech, pohyblivost a vytrvalost je nutno z nových vlastností přepočítat podle pravidel pro humanoidy. Thorax díky svému umělému tělu získává vyšší základní KZ a novou přirozenou zbraň – čepel.

**Přirozená regenerace:** Každý třetí život, za který je thorax zraněn, je zářeh do kovové části těla, jenž se nedá regenerovat spánkem, odpočinkem ani léčivými kouzly nebo lektvary – může ho opravit kovář nebo alchymista.

**Finty:** Thorax při boji svými čepelmi získává některé schopnosti šermíře své úrovně: *vícenásobné útoky*, *výpad a kryt*, *šerm a útok z obrany*. Kromě toho se podle pravidel pro šermíře může učit finty pro sečné nebo bodné zbraně délky 1 a jejich kombinace.

## Nemrtví

Nemrtví jsou v DrD+ chápáni trochu jinak než v klasickém DrD, respektive

to, co je v DrD nazýváno nemrtvými, může být v DrD+ nemrtvým nebo neživým. DrD totiž nečiní rozdílu mezi nemrtvými oživenými nějakým kouzelníkem nebo nekromantem a nemrtvými vzniklými samovolně nebo v důsledku zabití postavy jiným nemrtvým.

Ti první, v DrD+ nazývaní neživí, totiž zpravidla nemají svobodnou vůli, byli někým uměle stvořeni (a nezáleží na tom, zda to byl nekromant v DrD pomocí speciálního oživovacího kouzla, nebo theurg v DrD+ obsazením mrtvého těla démonem) a plní jeho příkazy – nemají vlastní duši.

Ti druhí, tzv. praví nemrtví, jsou osobnosti se skutečnou duší, i když pravda mnohdy všelijak změněnou či znetvořenou. Nicméně jsou to bytosti s vlastní svobodnou vůlí, vlastními zájmy, cíli a koneckonců i sny a tužbami. Zatímco dosud řízení postavy proměněné po smrti v nemrtvého přebíral PJ, nyní se před sebou i hráči otevírají nové obzory. To, že se postava stane nemrtvým, nutně neznamená, že si hráč musí naházet novou postavu. Naopak, bude-li si to přát a bude-li dostatečně zkušený, může její hraní přenést na kvalitativně jinou úroveň. Dohodni se s jejím hráčem, jaký vliv měla proměna na její psychiku a smýšlení, jak se změnil její charakter a cíle. Taková postava by sice podle pravidel neměla postupovat po úrovních, ale vzhledem k tomu, že i ona může získávat nové znalosti a zvláštní schopnosti nějakého povolání, nebude příliš velkým prohřeškem, pokud i jí dovolíš si úroveň zvyšovat. Lépe řečeno, taková postava bude mít „dvoji“ úroveň – jednu konstantní, původní úroveň své duše, se kterou budeš počítat například při pastech s použitou vlastností Roz, a druhou, případně i třetí podle zkušenosti v určitém povolání, podle které budeš určovat její zvláštní schopnosti. Záměrně jsme uvedli „druhou, případně i třetí“, neboť se může stát (a nezřídka i stává), že postava po procitnutí se například oprostí od válečnických ambicí a bude toužit proniknout do tajemství svého zrodu a navrátit se zpět do sfér, takže začne studovat nějaký kouzelnický obor nebo umění theurgie. Takže vycítíš-li, že hráče již jeho postava tak říkájící omrzela a touží po nějaké změně, můžeš mu ji poskytnout tímto způsobem.

Na závěr ještě zopakujme to, co je psáno i v Bestiáři pro DrD+: praví ne-

mrtví a neživí se diametrálně odlišují „uvnitř“, fyzicky navenek jsou však stejní. To znamená, že i taková postava změněná v nemrtvého jím bude se vším všudy – změni se její vlastnosti a zpravidla jí bude vadit sluneční světlo a svěcená voda (i když lze nalézt výjimky – takové budou u příslušných nemrtvých vždy uvedeny, případně je poznáš ze zranitelnosti).

U těch nemrtvých, kteří mohou vzniknout pomocí kouzla *oživ neživého* z DrD pravidel pro pokročilé, jsou vždy uvedeny i parametry pro toto kouzlo, tedy Počet magů, Únava a Vyvolání. Životaschopnost uvedená v parametrech pak znamená minimální životaschopnost takového nemrtvého.

#### Abominace+

Životaschop.: 8  
 Útočné číslo: (+3 + 6) = 9 (dotyk)  
 + zvl. +  
 (+3 + 8/+2) = 11/+2 (paže) + zvl. +  
 (+3 + 4) = 7 (jazyk)  
 + zvl.  
 Obranné číslo: (-1 + 9) = 8  
 Velikost: B  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: nemrtvý + B $\frac{1}{2}$ , C $\frac{1}{2}$ , D $\frac{1}{2}$   
 Pohyblivost: 9/mag. tvor  
 Inteligence: 4  
 Charisma: 2  
 ZSM: 15  
 Přesvědčení: zákonné zlo  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 2 660  
 Počet magů: 99 (11)  
 Únava: 20 (2)  
 Vyvolání: 4 hodiny

Tento nemrtvý může být vyvolán nekromantem, vzácně může vzniknout i samovolně. Nekromant k jeho vytvoření potřebuje tělo osoby, která za svého života proslula zlovolným zabíjením, mučením či alespoň posíláním na smrt.

**Vícenásobné útoky:** Abominace může v jednom kole zaútočit všemi svými útoky najednou, každým na jiného nepřítele. Délka zbraně dotyku je 1, chapadlovité paže 1–4, jazyka 1–2. Kromě toho, každý, kdo abominaci zasáhne zbraní při boji tváří v tvář, si automaticky musí hodit na obranu proti dotyku, přičemž se pochopitelně nemůže bránit zbraní ani štítem. Takovýto dotyk také nijak neovlivňuje počet

akcí a iniciativu žádného z účastníků (z hlediska herních mechanismů probíhá jakoby v nulovém čase).

**Zvláštní útok:** smrtonosný dotek. Každý úspěšný útok abominace způsobí nakažení oběti černou zhoubou. Nakažený si každou hodinu musí hodit proti pasti. Použitou vlastností je Odl, nebezpečnost je rovna celkovému počtu životů, o který postava útokem abominace přišla (sčítají se všechny zásahy). Síla je 1–6/7–12. Nejedná se o jed ani nemoc v pravém slova smyslu, proto tuto náказu nelze ani jako jed či otravu léčit, ani alchymista nemůže uplatnit svoji odolnost proti jedům. Úbytek životů lze sice magicky léčit (lektvary, kouzly), ale náказu samotnou to nezastaví. Podobné účinky jako voda z Křišťálové studánky má i svěcená voda, postižená místa se však do ní musejí skutečně ponořit. Pouhé polití jednou dávkou způsobí pouze snížení nebezpečnosti o 1, přičemž působí oběti nesnesitelnou bolest, ale náказu nezastaví. Z oběti, která černé zhoubě podlehne, se zpravidla během 1k6 dnů rovněž stane abominace s přesvědčením zákonné zlym, pouze původně zákonné dobrá postava se stane jen zmateně zlou.

**Regenerace:** Z jedné mrtvolky si abominace dokáže vyléčit 8 + 1k6 životů, trvá jí to 12 kol.

#### Anděl+

Životaschop.: 6 a více  
 Útočné číslo: +4 + síla zbraně 2×  
 za kolo  
 Obranné číslo: (+4 + 3) = 7  
 +4 + kvalita zbroje  
 Velikost: B  
 Zranitelnost: A $\frac{1}{2}$ , B $\frac{1}{2}$ , C, D $\frac{1}{2}$ , G $\frac{1}{2}$ , I $\frac{1}{2}$ , N, P  
 Pohyblivost: 14/drak (na zemi)  
 24/drak (ve vzduchu)  
 Manév. schop.: 21  
 Inteligence: 23  
 Charisma: 21  
 ZSM: 19  
 Přesvědčení: zákonné dobro  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: životaschopnost × 200

Anděl může vzniknout pouze samovolně. Nevadí mu sluneční světlo ani svěcená voda.

**Zvláštní schopnosti:** Anděl má některé schopnosti jako chodec na úrovni o 10 vyšší, než je jeho životaschopnost. Jedná se o veškerá léčivá kouzla včetně *neutralizuj jed, odčaruj zkameně-*

*ní, úder varování, zloby a nenávisť, chraň před dračím dechem, oživ mrtvého, odstranění únavy*, dále o schopnost snímání kletby. Někteří andělé rovněž mohou vlastnit chodcův meč a ovládat jeho kouzla.

#### Kostěj+

Životaschop.: 6 a více  
 Útočné číslo: +1 + síla zbraně  
 Obranné číslo: (+1 + 1) = 2  
 Velikost: B  
 Zranitelnost: A $\frac{1}{2}$ , B $\frac{1}{2}$ , C $\frac{1}{2}$ , E, G, K, I, J, P+  
 Pohyblivost: 9/drak  
 Inteligence: 21  
 Charisma: 17  
 ZSM: 18  
 Přesvědčení: zmatené zlo  
 Poklady: 100/0, 1 200/20 sídlo  
 Zkušenost: životaschopnost × 120

Tento nemrtvý nemá nic společného s kostějem nesmrtelným z DrD Pravidel pro pokročilé. Jedná se o skutečného nemrtvého, který může vzniknout pouze samovolně.

**Zvláštní schopnosti:** Kostěj má schopnosti mága na úrovni o 10 vyšší, než je jeho životaschopnost, včetně standardního podrobování a mentálního souboje. Nedokáže však vyvolat přítele a odvracet neviděné. Kouzla volí především z oborů vitální a psychické magie, navíc ovládá kouzlo vitální magie *zestárni* (potřebná mag-energie je úroveň oběti + 4, dosah dotek, past Roz ~ 10 ~ 0), které způsobí zestárnutí oběti o 7–12 let. Na jednu oběť může toto kouzlo úspěšně použít pouze jednou.

#### Krvopes+

Životaschop.: 3 a více  
 Útočné číslo: (+4 + 6/+2) = 10/+2  
 (tlama) 2× za kolo  
 Obranné číslo: (+5 + 4) = 9  
 Velikost: B  
 Bojovnost: 12  
 Zranitelnost: B $\frac{1}{2}$ , C, D $\frac{1}{2}$ , E $\frac{1}{2}$ , G, K, J $\frac{1}{2}$ , N, P  
 Pohyblivost: 12/šelma  
 Vytrvalost: mag. tvor  
 Inteligence: 2  
 Charisma: 2  
 ZSM: 12  
 Přesvědčení: zákonné zlo  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: životaschopnost × 95  
 Počet magů: 16 (6)

Únava: 6 (1)  
Vyvolání: 24 kol

Krvopes může vzniknout působením nekromanta i proměnou psovité šelmy zabité krvopsem. Nekromant potřebuje vhodné zachovalé tělo psovité šelmy dostatečné velikosti a bojovnosti (srnčí ratlík ani dobrácký bernardýn nejsou těmi pravými). Z vhodného zvířete zabitého krvopsem se po 2–7 směnách stává rovněž krvopes.

Krvopsům nevadí slunce, i když ho nijak zvlášť nemilují.

**Zvláštní útok:** jed. Odl ~ 5 + úroveň krvopsa ~ 1–6/7–12 + životaschopnost krvopsa, trvání den/1 kolo. Příští den si postava hází proti pasti znovu, s nebezpečností o 1 nižší, a to tak dlouho, dokud nebezpečnost neklesne na 0.

### Můra noční<sup>+</sup>

Životaschop.: různá  
Útočné číslo: pouze zvl.  
Obranné číslo: (+6 + 5) = 11  
Velikost: B  
Zranitelnost: E½, I½, N, P+  
Pohyblivost: 15/mag. tvor  
Intelligence: 15  
Charisma: 14  
ZSM: 16  
Přesvědčení: zákonné zlo  
Poklady: nic  
Zkušenost: životaschopnost × 85

Můra noční může vzniknout pouze samovolně.

**Zvláštní útok:** vnuknutí snu. Můra noční útočí zvláštní formou mentálního souboje, a to i na podrobitelná povolání. Zaútočí pouze na spící postavu, ta se však neprobudí a neuvážují se žádné postihy za její spánek – bojuje jakoby ve snu, ubývají jí jen stínové životy. Během tohoto souboje sebou postava často ze spaní hází a sténá a je možné ji ještě probudit. Nelze-li ZSM oběti určit jinak, uvažuj ji jako 4. Jakmile můra oběť přemůže, vstoupí do jejích snů a od této chvíle nelze oběť běžným způsobem probudit. Během takového spánku se neléčí životy ani se neodbourává únava.

### Poltergeist<sup>+</sup>

Životaschop.: 6 a více  
Útočné číslo: +6 + síla zbraně (vržený předmět, zvl.)  
Obranné číslo: (+6 + 3) = 9  
Velikost: B

Zranitelnost: C½, N, P  
Pohyblivost: 17/šelma  
Vytrvalost: mag. tvor  
Manév. schop.: 16  
Intelligence: 10  
Charisma: 8  
ZSM: 15  
Přesvědčení: zmatené zlo  
Poklady: 100/0 v okolí  
Zkušenost: životaschopnost × 75  
Počet magů: 63 (9)  
Únava: 13 (1)  
Vyvolání: 4 směny

Poltergeist vzniká samovolně nebo nekromantovým vyvoláním. Nekromantův poltergeist je však vázán na místo svého zrodu a nemůže se od něj vzdálit na více sáhů, než je desetinásobek jeho životaschopnosti. K vyvolání nekromant potřebuje pozůstatky nejlépe sebevraha nebo někoho, kdo sešel ze světa násilnou smrtí.

Poltergeistovi jako jednomu z mála nemrtvých nevadí svěcená voda.

Poltergeist útočí vrháním volně ložených předmětů – použij standardní pravidla pro střelecký souboj.

**Zvláštní útok:** Vícenásobné útoky: Poltergeist může za kolo vrhnout až tolika předměty (tj. zaútočit tolikrát za kolo), kolik je jeho životaschopnost.

**Zvláštní schopnosti:** Poltergeist ovládá kouzla *sugesce*, *břichomluvectví*, *hrom* a *blesky*, *ochrom bleskem*, *svaž postavu* jako čaroděj na úrovni rovné jeho životaschopnosti. Ze stejných předpokladů vycházej i při určování poltergeistovy denní magenergie. Uvedená kouzla používá k vyděšení, vyvolání strachu a bolesti nebo ochromení oběti.

### Přízrak pravý<sup>+</sup>

Životaschop.: 5 a více  
Útočné číslo: pouze zvl.  
Obranné číslo: (+6 + 3) = 9  
Velikost: A–C  
Zranitelnost: C + ½, E½, N, P+  
Pohyblivost: 16/mag. tvor  
Intelligence: 21  
Charisma: 15  
ZSM: 16  
Přesvědčení: různé, nejčastěji neutrální  
Poklady: nic  
Zkušenost: životaschopnost × 60

Tento tzv. pravý přízrak, který nemá nic společného s tzv. kouzelným přízrakem z DrD Pravidel pro pokročilé, může vznikat toliko samovolně. Často

se rodí právě z postav, zabitých přízrakem kouzelným, jenž naopak samovolně vzniká velmi vzácně.

**Iluze:** Základní vzhled přízraku odpovídá jeho původní podobě za živa. Je však schopen sama sebe přeměnit do v podstatě libovolného tvaru lišícího se o nejvýše 1 třídu velikosti (ale nejvýše v rozsahu A–C).

Přízrak dokáže působit na věci podobné jako démon proměny předmětů z DrD Pravidel pro experty. Při určování velikosti a váhy uvažuj, jako by přízrak byl démonem s životaschopností o 12 vyšší, než je jeho skutečná.

### Přízrak draka<sup>+</sup>

Životaschop.: 36  
Útočné číslo: jako původní drak  
Obranné číslo: jako původní drak  
Velikost: E  
Zranitelnost: C+, P  
Pohyblivost: 26/drak  
Manév. schop.: 21  
Intelligence: 36  
Charisma: 36  
ZSM: 175  
Přesvědčení: zmatené dobro nebo neutrální  
Poklady: nic  
Zkušenost: 308 600

Přízrak draka může vzniknout pouze samovolně, a to toliko z moudrého draka. Nezachovává si však své zvláštní dračí schopnosti (dech, vyvolávání poslušlivých), ale získává schopnost *moc nad smrtí* popsanou v Bestiáři.

Dračí přízrak má schopnost létat, ať už byla jeho původní podoba jakákoliv. Nevadí mu svěcená voda.

### Stín pravý<sup>+</sup>

Životaschop.: 7 a více  
Útočné číslo: +3 + síla zbraně (tvář v tvář); +5 + síla zbraně (vrhací); 7 (dotyk) + zvl.  
Obranné číslo: (+5 + 4) = 9  
Velikost: A–C  
Zranitelnost: E½, N, P  
Pohyblivost: 17/mag. tvor  
Intelligence: 17  
Charisma: 12  
ZSM: 15  
Přesvědčení: různé, zpravidla neutrální  
Poklady: nic  
Zkušenost: životaschopnost × 86



Tento Stín pravý nemá nic společného se stínem z DrD Pravidel pro začátečníky ani se smrtícím stínem z DrD Pravidel pro experty. Pravý Stín může vzniknout pouze samovolně.

Stín může útočit tak, že ovládá stín nějaké zbraně (ať už pro boj tváří v tvář nebo vrhací), případně dotykem.

**Vysátí stínu:** Je-li Stínův útok dotykem úspěšný, může se místo sebrání odpovídajícího počtu životů rozhodnout vzít jen polovinu, ale zato se za stejný počet životů vyléčí.

Od životaschopnosti 12 dokáže Stín oběti její vlastní stín dotykem sebrat. Takový dotyk oběti neubírá životy, ale každý den bez svého stínu si musí hodit proti pasti Odl ~ životaschopnost Stínu ~ 2-7 životů, 2-7 bodů únavy/8-13 životů, 8-13 bodů únavy.

### Vlk přízračný<sup>+</sup>

Životaschop.: 4  
 Útočné číslo: (+1 +6/+1) = 7/+1  
 2× za kolo  
 Obranné číslo: (+4 + 5) = 9  
 Velikost: B-C  
 Bojovnost: 1-12 dle měsíční fáze  
 Zranitelnost: E½, N, P  
 Pohyblivost: 11/šelma  
 Vytrvalost: mag. tvor  
 Inteligence: 6  
 Charisma: 10  
 ZSM: 13  
 Přesvědčení: neutrální  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 260

Vlk přízračný může vzniknout pouze samovolně, respektive působením hvozdu.

### Neživí

Neživí ve světě DrD+ vznikají tak, že theurg povolá démona do nějakého vhodného těla. V klasickém DrD je však jejich existence spíše výsledkem činnosti čarodějů na velmi vysokých úrovních, kteří nějakým mocným, nepřilíživým, kouzlem vhodný objekt (nejčastěji sochu) oživí.

### Golem<sup>+</sup>

Životaschop.: 8  
 Útočné číslo: (+4 + 4/+2, +4/+2) = 8/+2, 8/+2 (pěsti) + zvl.  
 Obranné číslo: (-2 + 9) = 7  
 Velikost: B

Bojovnost: 7  
 Zranitelnost: C½, mráz G2, K2, I, L½, N, P  
 Pohyblivost: 10/mag. tvor  
 Inteligence: 7  
 Charisma: 10  
 ZSM: 11  
 Přesvědčení: neutrální  
 Poklady: zpravidla nic  
 Zkušenost: 555

Golem je obdobou oživlých soch z DrD Pravidel pro začátečníky.

**Zvláštní útok:** žhnutí. Každý v blízkosti rozpáleného golema (do 5 sáhů od něj) si musí hodit proti pasti Odl ~ 8 ~ 2-7/8-13. Za každý sáh vzdálenosti od golema klesá nebezpečnost o 1.

### Lev nefritový<sup>+</sup>

Životaschop.: 10  
 Útočné číslo: (+5 + 7/+5) = 12/+5  
 (tlama) +  
 (+5 + 5/+2) = 10/+2  
 (tlapy) + zvl.  
 Obranné číslo: (+4 + 10) = 14  
 Velikost: C  
 Bojovnost: různá  
 Zranitelnost: C +½, I½, L½, N, P  
 Pohyblivost: 21/šelma  
 Vytrvalost: mag. tvor  
 Inteligence: 4  
 Charisma: 14  
 ZSM: 15  
 Přesvědčení: různé  
 Poklady: zpravidla pouze střeží cizí poklady  
 Zkušenost: 2 375

**Zvláštní útok:** drtivé sevření. Je-li lvův útok tlapami úspěšný, musí si obránce kromě standardní ztráty životů hodit proti pasti Sil ~ 10 ~ vymaní se/nevymaní se. Pokud se postava nevymaní, přijde o tolik životů, o kolik v hodu proti pasti neuspěla, navíc má lev při dalším útoku tlapami (útočí-li na tu samou postavu) bonus +1 k ÚČ i k nebezpečnosti pasti (pokud v útoku opět uspěje).

### Loutka<sup>+</sup>

Životaschop.: 5  
 Útočné číslo: -2 + síla zbraně; zvl.  
 Obranné číslo: (-1 + 3) = 2  
 -1 + kvalita zbroje  
 Velikost: A-B  
 Zranitelnost: A½, B, C, D, oheň G2, K2, mráz G0, K0, I, J, L, N, P +

Pohyblivost: 7/mag. tvor  
 Inteligence: 12  
 Charisma: 10  
 ZSM: 13  
 Přesvědčení: různé  
 Poklady: 50/0  
 Zkušenost: 110

**Zvláštní útok:** mentální souboj. Loutka může zaútočit mentálně i na podrobitelná povolání. Nelze-li ZSM obránce určit jinak, považuj ji za 4. Mentálním útokem ubírá loutka pouze stínové životy, ale jakmile svou oběť přemůže, může použít své zvláštní schopnosti *Drátky* (na vzdálenost max. 4 sáhy), *Hra myslí* nebo *Divadlo* popsané v Bestiáři.

**Panenka:** Funguje tak, jak je popsáno v Bestiáři.

### Mluvka<sup>+</sup>

Životaschop.: 7  
 Útočné číslo: -  
 Obranné číslo: (-5 + 10) = 5  
 Velikost: A-C  
 Zranitelnost: C +½, I½, L½, N, P  
 Pohyblivost: -  
 Inteligence: 17  
 Charisma: 17  
 ZSM: 15  
 Přesvědčení: různé  
 Poklady: nic  
 Zkušenost: 85

### Svalovec<sup>+</sup>

Životaschop.: 9  
 Útočné číslo: +4 + síla zbraně; (+4 + 4) = 8 (pěsti)  
 Obranné číslo: (0 + 1) = 1  
 Velikost: B  
 Bojovnost: 7 nebo dle zadání tvůrce  
 Zranitelnost: humanoid + N, P, ale M0, O0,  
 Pohyblivost: 15/drak  
 Inteligence: 7  
 Charisma: 10  
 ZSM: 11  
 Přesvědčení: neutrální nebo podle tvůrce  
 Poklady: zpravidla nic  
 Zkušenost: 7 510

**Zvláštní schopnosti:** Bojeschopnost: Svalovec má některé schopnosti bojovníka na úrovni odpovídající jeho životaschopnosti: *zastřežení, vícenásobné útoky, léčba vlastních zranění, výpad a kryt, iniciativa, drtivost, průraznost, hruhá síla, změna v berserkra.*