

Bratři

Bestiář

Tohle je takový „přídavek pro líné PJ“ k mému dobrodružství. Jedná se o seznam nestvůr, co by se mohly v dobrodružství vyskytnout. Jde o ulehčení abyste to nemuseli hledat přímo v pravidlech. Některá jsou přímo z pravidel, jiná pocházejí tak porůznu z internetu a já je často v mých dobrodružstvích používám.

Samozřejmě že je to jen na vás, které z nich použijete a jestli máte nějakou svoji oblíbenou příšerku, která se do toho dobrodružství hodí, klidně si ji tam zařaďte.

Brouk nosatec

Životaschopnost: 2 + 2
Útočné číslo: (+1 + 3) = 4 (bodec)
Obranné číslo: (+2 + 3) = 5
Odolnost: 18
Velikost: A
Bojovnost: 11
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: 16/hmyz
Vytrvalost: 6/hmyz
Intelligence: 0
Poklady: nic
Zkušenost: 30

Nosatec je asi sáh dlouhý hnědý brouk s téměř půlsáhovým ostrým bodcem vyčnívajícím z přední části těla. Tímto bodcem napichuje drobné hlodavce, jimiž se živí, je-li však poplašen, vrhne se bezhlavě i na družinu. Při úvodním útoku s rozběhem má bonus + 3 na útok. Brouci nosatci se vyskytují na stinných místech, protože jim je tam dobře.

Brouk třasotník

Životaschopnost: 3 + 1
Útočné číslo: (+2 + 2) = 4 (kusadla) (+2 + 2/+7) = 4/+7(s rozletem)
Obranné číslo: (+3 + 4) = 7
Odolnost: 18
Velikost: A

Bojovnost: 11
Zranitelnost: zvíře, ale G 1/2
Pohyblivost: 6/hmyz
Vytrvalost: 20/hmyz
Intelligence: 0
Poklady: nic
Zkušenost: 120

Brouk třasotník dostal název podle charakteristického zvuku, který vydává, když třese krovkami. Tento zvuk se rozléhá široko daleko lesy, kde se brouk třasotník vyskytuje. Tento brouk má neobvyklý způsob útoku na kořist. Vylézá u mýtin na stromy a čeká, až po mýtině půjde nějaká zvěř. Pak se s roztaženými krovkami vrhne ze stromu a plachtěním na zvíře zaútočí. Jako zbraň mu slouží bodec vytvořený ze složených kusadel. Pokud se mu zvíře podaří zasáhnout, obvykle je dorazí kusadly. Pokud je oběť příliš hbitá, sám se při nárazu o zem zraní za 2k6 životů. Brouci třasotníci se rozmnožují rychle, což brání jejich úplnému vyhubení tímto riskantním způsobem lovu.

Jelen

Životaschopnost: 3 + 2
Útočné číslo: (+1 + 3) = 4 (parohy)
Obranné číslo: (+2 + 1) = 3
Odolnost: 12
Velikost: C
Bojovnost: 4
Zranitelnost: zvíře
Pohyblivost: viz Tabulka jezdeckých zvířat
Intelligence: 1
Poklady: nic
Zkušenost: 30
Ochočení: 6
Váha: 2000 + 1k10 x 200 Jídlo: 20 + 1k10 x 2 čenů / 5h + 1k10 x 2s
Ostatní: vydělání kůže - 250 + 1k10 x 25 mn / +2h paroží - 100+ 1k10 x 5 mn/+3s

Jeleni obvykle žijí v listnatých lesích mírného pásma. Jsou to býložravci a člověka napadnou, jen když jsou

poranění nebo zahnání do pasti. Je možné je lovit nebo využít jako jezdecká zvířata.

Kanec divoký

Životaschopnost: 5
 Útočné číslo: $(+3 + 5) = 8$ (kly)
 Obranné číslo: $(+3 + 5) = 8$
 Odolnost: 14
 Velikost: C
 Bojovnost: 9
 Zranitelnost: zvíře
 Pohyblivost: 14/zvěř
 Vytrvalost: 13/zvěř
 Inteligence: 1
 Poklady: nic
 Zkušenost: 150
 Váha: Kňour-2000+1k10x400
 Bachyně: 1200+1k6x300
 Jídlo: K-20 + 1k10 x 4 čeny / 5h + 1k10 x 3s B-12 + 1k6 x 3 čeny / 3h+1k6x2s
 Ostatní: vydělání kůže: K-250 + 1k10 x 50 mn / +3h B-150+1k6 x 35 mn/ 2,5h

Divocí kanci žijí v listnatých lesích, ale mohou se vyskytovat i jinde. Jsou všežravci, a to velice nesnášenliví. Někdy bývají dost agresivní a zejména samci útočí na lidi, pokud se cítí ohroženi. Mohou být ovládnuti kancodlaky.

Lasička obří

Životaschopnost: 1 + 1
 Útočné číslo: $(+1 + 3) = 4$ (zuby)
 Obranné číslo: $(+5 + 2) = 7$
 Odolnost: 11
 Velikost: A
 Bojovnost: 7
 Zranitelnost: zvíře
 Pohyblivost: 16/šelma
 Vytrvalost: 12/šelma
 Inteligence: 1
 Poklady: nic
 Zkušenost: 15
 Ochočení: 6

Obří lasičky jsou dlouhé 1 sáh a velmi rychlé. Loví různé menší živočichy, zvláště křasy. Je možné je k lovu vycvičit (platí pro to pravidla pro ochočování

nestvůr). Na člověka obvykle nezaútočí ale stává se to. Vyskytují se buď samostatně nebo v smečce 2-4 jedinců.

Medvěd černý

Životaschopnost: 3 + 3
 Útočné číslo: $(+2 + 2/+1) = 4/+1$ (drápy) $(+2 + 2/+1) = 4/+1$ (tlama)
 Obranné číslo: $(0 + 3) = 3$
 Odolnost: 13
 Velikost: C
 Bojovnost: 7
 Zranitelnost: zvíře
 Pohyblivost: 15 /šelma
 Vytrvalost: 13 /šelma
 Inteligence: 1
 Poklady: nic
 Zkušenost: 65
 Váha: 2000 + 1k10 x 600
 Jídlo: 20 + 1k10 x 6 čenů / 5h + 1k10 x 2s
 Ostatní: vydělání kůže 250 + 1k10 x 75 mn / +4h

Je také někdy nazýván medvěd brtník. Když se postaví na zadní, je dva sáhy vysoký. Je býložravý a má mírnou, až dobráckou povahu. Často se však stává, že nalezne uhynulý kus dobytka či vysoké a zvykne si tak na maso. Pak začne být agresivnějším a stává se postrachem všech stád v okolí.

Medvěd brtník může v jednom kole zaútočit tlapy i kousnutím, ovšem pouze na jednu postavu. Pokud ho družina nechá na pokoji, napadne ji jen zřídka.

Medvěd grizzly

Životaschopnost: 12
 Útočné číslo: $(+5 + 6/+1) = 11/+1$ (drápy) $(+5 + 8/+1) = 13/+1$ (tlama)
 Obranné číslo: $(0 + 5) = 5$
 Odolnost: 20
 Velikost: C
 Bojovnost: 11
 Zranitelnost: zvíře
 Pohyblivost: 12/šelma
 Vytrvalost: 17/šelma
 Inteligence: 1
 Poklady: 200/5
 Zkušenost: 720

Váha: 2000 + 1k10 x 600
Jídlo: 20 + 1k10 x 6 čenů / 5h + 1k10 x 2s
Ostatní: vydělání kůže 250 + 1k10 x 75 mn / +4h

Jako jehně proti starému popudlivému turovi je medvěd brtník proti medvědu grizzlymu. Ten je nepoměrně vyšší (měří vstojie až tři sáhy), silnější a maso žravější. Má šedavou či stříbřitou kožešinu a vyznačuje se neobyčejně divokou a krutou povahou. Jen málokterý živý tvor je si před ním jist svou bezpečností. Je známo dokonce několik případů, kdy velký starý grizzly samotář ze zálohy přepadl a rozsápal mladého draka. Medvěd grizzly má při prvním útoku s rozběhem bonus +4 na útok tlapami. Zároveň se postavu snaží srazit k zemi. Je to past Sil + Odl - 14 -nic/sražení. Sražená postava pak nemůže 1k6 kol vstát, bojovat ani kouzlit. Grizzly jednom kole zaútočí tlapami i kousnutím, ovšem pouze na jednu postavu.

Medvěd jeskyní

Životaschopnost: 15
Útočné číslo: (+6 + 4/+1) = 10/+1(drápy) (+6 + 5/+2) = 11/+2(tlama)
Obranné číslo: (+1 + 6) = 7
Odolnost: 26
Velikost: D
Bojovnost: 11
Zranitelnost: zvíře, ale H 1/2
Pohyblivost: 14/šelma
Vytrvalost: 8/šelma
Intelligence: 1
Poklady: 100
Zkušenost: 960
Váha: 2000 + 1k10 x 600
Jídlo: 20 + 1k10 x 6 čenů / 5h + 1k10 x 2s
Ostatní: vydělání kůže 250 + 1k10 x 75 mn / +4h

Jeskynní medvěd je právěké zvíře, které žije v jeskyních. Je větší (asi 5 sáhů dlouhý) a nebezpečnější než grizzly a téměř nic se mu neodvážejí postavit do cesty. I hladový drak se mu raději vyhne a hledá si snadnější kořist. Jeskynní medvěd se živí čerstvým masem (a rozhodně mu dává přednost před medem). Potrava je hlavním motivem jeho chování; jestliže je hladový, nedá družině pokoj, dokud se nenají. Má vynikající čich a dokáže dlouho sledovat stopu.

Jeskynní medvěd má při prvním útoku s

rozběhem bonus +6 na útok tlapami. Zároveň se postavu snaží srazit k zemi. Je to past Sil + Odol 16 nic/sražení. Sražená postava nemůže 1k6 kol vstát, bojovat ani kouzlit. Jeskynní medvěd v jednom kole zaútočí tlapami i kousnutím, ovšem pouze na jednu postavu.

Mravenci červení

Životaschopnost: 1 život
Útočné číslo: 0,1 x počet mravenců + zvl.
Obranné číslo: 0, počet ubraných životů = počet zabitých mravenců
Mez vyřazení: 0
Velikost: A
Bojovnost: 12
Pohyblivost: 1/hmyz
Vytrvalost: 5/hmyz
Intelligence: 0
Přesvědčení: neutrální
Poklady: nic
Zkušenost: 1

Červení mravenci jsou asi 2 couly dlouzí masožraví mravenci, živí se převážně mršinami, zůstanou po nich jen dobřela ohlodané kosti. Přiblíží-li se někdo, mohou zaútočit i na živé postavy. Nesnášejí oheň, před ním prchají. Každý mravenec má 1 život. Útok mravenců postava pocítí teprve při větším množství. Útočnost a síla mravenců je právě v jejich množství, za každých 10 mravenců je útočné číslo +1, ovšem mravenci nemohou hodit na útok víc než 5. Zvlášť nebezpeční jsou na tahu, taková armáda čítá tisíce mravenců, kteří se bezhlavě vrhají na všechno, co jim stojí v cestě. Během jednoho kola se na postavu může vrhnout maximálně 50 mravenců, pokud je postava všechny nepobije, zůstává jí na ní i v dalších kolech, navíc na ni útočí nových 50 mravenců, takže v několika kolech ji mravenci mohou zcela obsypat. Při takovémto hromadném útoku se zvyšuje útočnost o +1 za každých 50 mravenců, které na postavě právě jsou. Postava se proti mravencům nemůže bránit obvyklými zbraněmi, pouze holýma rukama, tj. síla zbraně 2/-3, případně ohněm nebo mrazem - pak ale hází na obranu i postava, v jednom kole je zraněna za 2-7 životů a současně je usmrceno (2-7) x 10 mravenců. Pomáhat při zabíjení mravenců jí můžou i ostatní postavy. Počet zabitých mravenců v jednom kole = rozdíl mezi hodem na útok a na obranu při

úspěšném zásahu postavy. Mravenci mají vždy iniciativu, postava se brání, teprve když cítí, kam ji mravenec kousl.

Zvláštní útok: bojuje-li postava s mravenci déle než 3 kola, může se projevit účinek mravenčího jedu. Jed je slabý, odolnost/počet kol které postava bojovala s mravenci, nic/postih -1 na útok i obranu po dobu 2-7 směn.

Pavouk zelený

Životaschopnost: 1

Útočné číslo: $(-1 + 4) = 3 + zvl.$

Obranné číslo: $(+2 + 2) = 4$

Odolnost: 12

Velikost: A

Bojovnost: 12

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 12/hmyz

Vytrvalost: 12/hmyz

Intelligence: 0

Poklady: nic

Zkušenost: 10

Pavouk zelený je obrovský, 1 sáh dlouhý tvor.

Zvláštní útok: pavučina. Jeho pavučina je spletená z lepkavých černých lan, která mají asi dva couly v průměru. Jsou natažena v lese nebo chodbách a přichycena na hrbolcích na zdi nebo na kmenech stromů. V některých místech se kříží a jsou tak dokonale propletena, že tvoří hustou neprůchodnou síť. V žádném místě nejsou lana od sebe tak daleko, aby se tudy mohl někdo protáhnout, aniž by se jich dotkl (ani postava velikosti A).

Pokud se postavy pokusí pavoučí síť rozsekat meči, tyto se začnou lepit k lanům, pokud se rozhodnou síť prostě rozhrnout a projít, přilepí se k ní samy a uváznou v ní. Počítej síť jako past o nebezpečnosti 9, síle nic/ přilepení, použitou vlastností je síla. Pokud postavy hodí na 1k10 + bonus či postih za sílu víc, podaří se jim projít či z pavučiny vyprostit meč. Pavouk skrývající se za pavučinou se objeví během 1-3 kol a zaútočí na nejbližší postavu. Sám může pochopitelně kdykoliv projít pavučinou na kteroukoliv stranu a nepřilepí se k ní.

Ještě několik slov o boji pavučinou: pavouci, kteří používají pavučinu, se snaží dříve než kusadly zaútočit takto: Musejí mít možnost dostat se nad postavy - po zdech, po stromech nebo po již

zhotovené pavučině. Odtud pak po postavách vystřelují lepkavá jedovatá vlákna, která fungují jako past Obr síla (podle druhu pavouka) - nic/lapení. O nebezpečnosti rozhoduje v daném rozsahu PJ. Pavouk může na lapenou postavu zaútočit dalším lanem, nebezpečnost pasti bude vždy o 1 vyšší. Lapená oběť ztrácí v každém kole 1-6 životů za kolo a lano a nemůže útočit ani se bránit. Může se pokusit z pavučiny vytrhnout; je to past: Síla 5 za každé lano - vytržení/nic.

Rys

Životaschopnost: 3

Útočné číslo: $(+3 + 4/-3) = 7/-3$ (drápy) $(+3 + 2 = 5)$ (tlama)

Obranné číslo: $(+4 + 3) = 7$

Odolnost: 12

Velikost: A

Bojovnost: 5

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 14/šelma

Vytrvalost: 19/šelma

Intelligence: 1

Poklady: 0/0

Zkušenost: 50

Váha: 280 + 4k6 x 20

Jídlo: 3-8 čenů / 2-3h

Ostatní: vydělání kůže - 45 + 4k6x2mn/+2h

Tato nepříliš veliká kočkovitá šelma je rozšířena všude po lesích, kde se vyskytuje vysoká. Je velmi vychytralá a vydrží celé hodiny nehnutě ležet a čekat. Setkání s inteligentními bytostmi se rys vyhýbá, jak může, je-li však zahánán do úzkých, bojuje zuřivě a útočí okamžitě, proto jej není radno podceňovat.

Šavlozubá veverka

Životaschopnost: 5/4/3

Útočné číslo: 4/+2 zuby

Obranné číslo: 8

Mez vyřazení: 2

Velikost: větší A

Bojovnost: 7/10/9

Intelligence: 1 (král 2)

Přesvědčení: neutrální

Poklady: 0

Zkušenost: 100/80/60

Je to zvláštní druh agresivní veverky. Patří mezi krvelačné veverkovité šelmy a podléhají pevnému hierarchickému systému. Šavlozubé veverky útočí v houfech asi po 10 jedincích, z nichž jedna je král, dvě jsou čekatelé a zbytek řadovými veverkami. Je-li král zabit, přestávají veverky bojovat s dobrodruhy a semele se bitva mezi čekatelé na královské místo a řadovými veverkami. Král se do bojů s dobrodruhy nikdy nehrne a zůstává většinou v povzdálí, odkud boj sleduje. Pokud se boj vyvíjí slibně, zasáhne, jinak uteče. Šavlozubé veverky se živí výhradně masem. Pokud veverka sedí na postavě, má postava postih -3 a navíc, pokud se netrefí, má postava 70% šanci, že sekne sama sebe a pak se brání proti vlastnímu útoku, ale počítá se jí pouze kvalita zbroje.

Vlk obyčejný

Životaschopnost: 2 + 2
 Útočné číslo: (+1 + 2) = 3 (tlama)
 Obranné číslo: (0 + 2) = 2
 Odolnost: 10
 Velikost: B
 Bojovnost: 7
 Zranitelnost: zvíře
 Pohyblivost: 17/šelma
 Vytrvalost: 18/šelma
 Inteligence: 1
 Poklady: nic
 Zkušenost: 15

Vlci se vyskytují převážně na povrchu, kde loví ve smečkách v počtu 2k10 až 3k10 kusů. Mohou se však vyskytovat i v jeskyních, někdy proto, že je tam hojnost potravy a sahá tam jejich lovecký revír, jindy je tam za určitým účelem shromažďuje např. vlkodlak. Vlci jsou masožraví, nikoli však příliš odvážní. Útočí ve smečkách, a pokud nedosáhnou rychlého úspěchu, jejich bojovnost klesá, až se dají na útěk. Často pak obět z dálky sledují a čekají, až zeslábnou nebo se uloží ke spánku. Mají také smrtelný strach z ohně. Zapálená hranice je udrží v uctivé vzdálenosti a při každém ohnivém kouzlu je 50% pravděpodobnost, že se celá smečka obrátí na útěk. Vůdce smečky má obvykle o 1 vyšší ÚČ, OČ i žvt. Pokud je vůdcem smečky vlkodlak, všichni vlci z této smečky mají ÚČ o 1 vyšší a bojovnost 12.

Vlk lítý

Životaschopnost: 4+2
 Útočné číslo: (+1) + (6/+1)=7/+1
 Obranné číslo: 3+ (0) = 3
 Mez vyřazení: 1
 Velikost: C
 Bojovnost: 9
 Pohyblivost: 15/šelma
 Vytrvalost: 15/šelma
 Inteligence: 9
 Přesvědčení: neutrální
 Poklady: 0
 Zkušenost: 150

Lítí vlci jsou větší a zuřivější než obyčejní vlci a navíc jsou polointeligentní. Jsou to nebezpeční nepřátelé. Zpravidla loví ve smečkách, vyskytují se v jeskyních, lesích i horách. Skřeti je občas cvičí a jezdí na nich. Zajata štěňata lýtých vlků je možno vycvičit jako psy, ale jsou ještě divočejší než obyčejní vlci.

Vosy

Životaschopnost: 1 život
 Útočné číslo: 0, 2 x počet vos + zvl.
 Obranné číslo: 2, počet ubraných životů = počet zabitých vos
 Mez vyřazení: 0
 Velikost: A
 Bojovnost: 12
 Pohyblivost: 25/hmyz
 Vytrvalost: 10/hmyz
 Inteligence: 0
 Přesvědčení: neutrální
 Poklady: nic
 Zkušenost: 1

Na svých cestách se dobrodruzi mohou setkat s vosím hnízdem. Je to šedavá koule s drsným povrchem se zvláštní strukturou, visící z nějakého předmětu, má v průměru až 20 coulů a ozývá ze z ní podivné tlumené bzučení. Ve volném terénu bývá umístěno na chráněných místech, lze ho nalézt i v místnostech, které mají nějaký otvor ven. Pokud do něj dobrodruzi strčí, vyletí roj vos. V jednom hnízdě může být až 200 vos. Útok vos a obrana proti nim má podobný princip jako u mravenců, ale útočné a obranné číslo vos je větší a jed je silnější. Aby se



Štřípky světa

Richard Faila

projevily jeho účinky, stačí jedno jediné kolo boje s vosami. Jed ber jako past na odolnost/počet kol které postava bojovala s vosami x 1,5 (zaokrouhluj dolů), postih -1 na útok a obranu po dobu 2-7 směn/1-3 životy a postih -2 na útok a obranu po dobu 2-7 směn, potom postih -1 na dalších 2-7 směn. Při útoku vosy poletují kolem postav, takže na rozdíl od mravenců nemají automaticky iniciativu (háže se na ni) a lze na

ně útočit i zbraněmi pro boj tváří v tvář (sekáním do roje a srážením vos na zem), nikoli však střelnými a vrhacími zbraněmi ani blesky.

Místo vos lze použít i sršně, ve srovnání s vosami mají vyšší útočné číslo (0,3 x počet) a jejich jed je nebezpečnější a silnější (počet kol x 2, 0-2 životy a postih jako u vos/ 1-6 životů a postih jako u vos).