

Bestiář

Monstra a nehráčské postavy mohou vydržet jiný počet zranění než hráčské postavy, je to u nich poznamenané pomocí políček lehkých a těžkých zranění oddělených pomlčkou; [[]]-[[]]. Vedlejší postavy, bezvýznamní nepřátelé nebo služebníci hráčských postav vydrží pouze jedno lehké zranění, těžké je rovnou vyřadí; []-X

Kdykoli utrpí těžké zranění, vypravěč jim omezí možnosti, případně odebere schopnosti. Např. hipogryf s polámanými křídly nemůže létat, obr s rozraženým kolenem nemůže běhat, bazilišek s vypíchnutým okem nemůže kamenit etc.

Gigantická monstra jako obři nebo draci dostávají vždy o stupeň nižší zranění a v bestiáři jsou značení vykřičníkem; [[]]-[[]]!

Vyřazená monstra nebo nehráčské postavy nemusí nutně padat do bezvědomí. Je na vypravěči a hráčích, jestli jejich vyřazení popíše jako brutální smrt nebo sražení k zemi.

Loupežník

- []-X
- Dýka, šavle, zubatý meč, ... k6
- Lehká zbroj k6
- Štít +kostka
- Kuše k8
- Cetky v hodnotě 1k10

Zloděj

- []-X
- Dýka k6
- k4 vrhacích nožů k6, nebo prak s k6 kameny k6
- Lehká zbroj k6 + kostka za obratnost
- Cetky v hodnotě 2k20
- Obratnost a nenápadnost

Ještěrec

- []-[]
- Prostá zbraň a štít
- Oštěp 1k6 (krátká vzdálenost)
- Regenerace: na rozdíl od lidí mohou jim znovu plně dorůst i ztracené orgány a končetiny.
- Šupiny: tělo je pokryté silnou ochrannou vrstvou. 1k6
- Čich: díky citlivému hadímu jazyku rozpoznají bytosti i substance na velkou vzdálenost.
- Obojživelní: dokáží libovolně dlouho dýchat pod vodou.
- Jed: namísto normálních zubů mají dva hadí a dokážou kousnutím otrávit.
- Bodce: mají rohatou hlavu a ocas zakončený nebezpečnými ostny.
- Chameleon: můžou během několika okamžiků změnit barvu.
- Přísavky: prsty zespodu pokryté lamelami a přísavkami.

Mantikora

- [[]][[]]-[[]][[]]
- Umí mluvit obecnou řečí
- Let
- Drápy 1k8, tlama 1k10
- Ocas s trny 1k6 (krátký dostřel)
- Zuřivost: Dokáže zaútočit dvěma drápy najednou

Goblin

- []-X
- Šavle, tyč, rezavá sekera, ... k6
- Luk k6
- Zbroj lehká (nakradené kusy zbroje, nebo nešikovně ukované) k6
- Šance na použití jedu (mají ho málo) 1k6 obtížnost 6
- Cetka v hodnotě 1k6 stříbrných
- Útočí ze zálohy, když jde do tuhého, tak utečou
- Schopnost plížení

Gobliní vůdce

- [[]]-[]
- Vojenská zbraň (meč, palcát) k8 a štít (+ kostka k obraně), nebo válečná sekera k8
- Kuše k8 (jedna akce na nabití)
- Těžká zbroj k8
- Drahokamy v hodnotě 1k4 X 10 st.

Ork

- [[]]-[[]]
- Válečná sekera k8
- Oštěp k6 (krátký dostřel)
- Lehká zbroj k6
- Schopnost odolnost (v životech již započítaná)

Strážný

- []-X
- Výbava podle úrovně města
- Když uslyší nebezpečí zapíská na píšťalku a do 1k6 směn přiběhnou posily (jestli nějaké zbydou)
- Měšec s 1k20 stříbrnými

Prostý obyvatel

- []-X
- Zbraň hod 1k4 -> **1** - Boj beze zbraně k4 **2** - Jednoruční lehké (*nůž, dýka...*) k6 **3** - Jednoruční prosté (*kyj, sekyrka...*) k6 **4** - *Obouruční prosté (*kopí, cep...*) k6
- Zbroj žádná k4
- Na morálku hází k4
- Měšec s 1k10 stříbrnými

Vesničan

- []-X
- Vidle k6 a sekerka k6
- Zbroj žádná k4
- Měšec s 1k4 stříbrnými
- Hon na příšeru – když si vesničané myslí, že se v jejich vesnici nachází příšera, tak v noci vezmou vidle a pochodně a jdou ji zabít, jestli se brání, tak se naštvou mají všichni schopnost Boj I

Kostlivec

- []-X zrezlý meč (k6), ztrouchnivělý štít (k6)
- Kostra bez masa držaná pohromadě temnou magií. Pohybuje se trhaně jako při staré pookénkové animaci s chrastivým suchým šramotem.
- Z každých dvou rozbitých kostlivců se do hodiny (1k6 směn) složí jeden nový. Lze tomu zabránit úplným rozdrcením nebo potřísněním svěcenou vodou.
- Pokud kostlivec neplní konkrétní rozkaz svého tvůrce, tráví čas ozvěnou toho, co dělal za života; tahá pluh po poli, naprázdno bije kladivem do kovadliny, míchá prázdný hrnec etc.

Ogr

- [[]]-[[]] obří kyj (k10), vrstvy tuku (k6)
- Jeden a půl sáhu vysoký, tlustý půlobr
- Nejsou příliš chytří, ale dost mluví a rádi se poslouchají.
- Někteří mají dvě hlavy, které se příliš neshodnou.
- Formují malé klany (1k4+1 členů) a často zaměstnávají nebo zotročují gobliny (3k8).

Hydra

- [[]][[]]-[[]] ! ještěří hlavy (viz níže), šupiny (k8)

- Gigantický bažinný ještěř s pěti hlavami na dlouhých hadích
- krcích.
- Hlavy mohou útočit zvlášť, každá do jiného cíle (k6). Kdykoli útočí více hlav do jednoho, hází se jeden útok +kostka za každou další spolupracující hlavu. Tzn. kdyby útočily všechny hlavy do jednoho, bylo by to k20.
- Lehké zranění hydře může vyřadit hlavu, ale hydra může kdykoli strávit kolo regenerací a jednu hlavu (včetně souvisejícího zranění) si vyléčit (i utatá doroste).
- Pomalý pohyb na souši, rychlý pohyb ve vodě.