

VOID
SCI-Fantasy



Smrtící divočina

VOID

SCI-Fantasy

Přídavná kniha

SMRTÍCÍ DIVOČINA

vytvořil Gediman

© 2014

Verze 1.0



Void: Sci-Fantasy, jejímž autorem je Gediman, podléhá licenci Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte dílo komerčně-Nezasahujte do díla 3.0 Česko

1. ÚVOD	4
2. ZVÍŘATA	5
2.1 Osobní zvířata	6
2.2 Jízdní zvířata	7
2.3 Divoká zvířata	10
3. ROSTLINY	26
4. VYBAVENÍ	28

1. ÚVOD

Smrtící divočina

„Smrtící divočina“ je dodatečná příručka ke hře Void: Sci-Fantasy, která přináší nová zvířata a rostliny a také vybavení pro zvířata.

Šíření fauny a flóry

Mnohé druhy zvířat byly v průběhu věků rozšířeny z domovských planet na různé planety po celé galaxii – z některých se stala hospodářská zvířata, z jiných domácí zvířata pro potěšení svých majitelů, další byla využita pro lékařské výzkumy nebo jako biologické zbraně. Rostliny se šířily hlavně pro potřeby potravinářského průmyslu a pro výrobu léčiv. V nových prostředích se zvířata i rostliny začaly vyvíjet jinak a vzniklo tak obrovské množství poddruhů a variací. Na některých planetách se však přemnožily, protože zde neměly přirozené nepřátele. Způsobily tak narušení původního ekosystému, což v několika případech vedlo až ke zničení celé planetární biosféry. Nyní, ve třináctém věku, se objevil nový problém. Temná ruka šíří korupci, která má vliv i na faunu a flóru. Navíc přivolala bytosti z jiných vesmírů, které na místní formy života a jejich evoluci mohou mít nepředvídatelné efekty. Prioritou mnoha říší je zastavit tuto temnou kontaminaci za každou cenu; použití zbraní hromadného ničení není neobvyklé.

Zvířata jako zbraně

V ozbrojených silách lze nejčastěji najít zvířata jízdní, například koně, slony či velbloudy. Svým jezdcům propůjčují větší terénní prostupnost a taktickou výhodu oproti pěchotě. Osobní zvířata, například bojovní psi, jsou také velmi rozšířená. Perfektně se hodí pro hlídání objektů, pátrání po infiltrátorech či skrytých pastech a výbušninách. Některé říše však ve svých armádách uplatňují i divoká zvířata, která byla chycena přímo ve volné přírodě či vychována v zajetí speciálně pro bojové účely. Hydry, wyverni, baziliškové, griffini či dokonce krakeni a další – všechny tyto bestie mohou být vyslány na bitevní pole proti nepřítelům. Většinou je však nelze příliš kontrolovat, existuje velké riziko, že dříve či později napadnou i své majitele. Někdy říše k jejich ovládnutí používají technologii či magii, například neurální implantáty respektive psychická kouzla.

Gamemaster může do nepřátelských sil zahrnout i divoká zvířata. Taková zvířata primárně útočí na protivníky – pokud jsou v dosahu. Pokud ne, napadnou své majitele (resp. vlastní vojáky). Proto jsou tato zvířata až do poslední chvíle zavřená v klecích či spoutaná řetězy. V boji je pak buď doprovází vojáci vyzbrojení bičí a šokovými holemi, nebo jsou ponechána bez přímého dozoru, proháni se celým bitevním polem a zuřivě napadají každého, na koho narazí. Když bitva skončí, jsou opět polapena, ale často se stává, že se několik kusů zatoulá mimo dohled a už v oblasti zůstane.

Ovládaná zvířata

Zvířata mohou být pod vlivem neurálních implantátů, drog, kouzel či božských rituálů. Osobní a jízdní zvířata se nikdy nesplaší. Divoká zvířata mají Nebezpečnost zvýšenu o 1 a nikdy nenapadnou své majitele (resp. vlastní vojáky) jen tak – stále se však mohou spláshit.

Osobní a jízdní ovládaná zvířata lze koupit, ale jejich cena je desetinasobná.

Divoká ovládaná zvířata koupit nelze, nejsou na prodej. Lze je však sehnat jiným způsobem (například pomocí Kontaktů... způsob stanoví GM) ve vojenských základnách, chrámech a laboratořích.

Výjimky:

Ovládanými nemohou být zvířata Magická, Astrální a Mechanická a také zvířata, u kterých je uvedeno, že nemají duši. Všechna tato zvířata ve své podstatě totiž nejsou přirozeného původu, ale stvořená nadpřirozeným nebo umělým způsobem.

Nemohou to být také legendární Behemoth, Leviathan a Ziz (viz *Apokalypsa*), protože tyto bestie se v galaxii vyskytly naposledy v roce 10-1.500. Do dnešních dob se nezachovaly žádné bližší údaje, takže nikdo nedokázal vyvinout účinné prostředky na jejich ovládnutí, pokud se jednou zase vrátí.

Zkorumpovaná zvířata a zvířata původem z Paralelních vesmírů mohou být ovládaná jen stoupenci Temné ruky.

Ovládnout draky možné je, ale vzhledem k jejich fyzické i psychické odolnosti je to velmi nebezpečné, zdouhavé a drahé.

2. ZVÍŘATA

Roje:

Někdy mohou malí tvorové vytvořit tak obrovské skupiny, že začnou být vážným problémem pro celou oblast. Nekonečné roje termitů, které během pár dní promění džungli v mrtvou poušť nebo hejna krvežíznivých netopýrů tak početná, že svými křídly zastíní slunce a zanechají za sebou jen hromady ohlodaných mršin... Bojovat proti takto velkým houfům běžnými zbraněmi je jen plýtváním sil a munice. Pouze obrovské zbraně vystřelující výbušné projektily nebo chrlící široké proudy smrtících látek mají efekt.

Velký roj: funguje jako normální Roj, ovšem je tak velký, že se počítá do Velké kategorie (+), mohou ho tedy zranit jen útoky s DAM-V či DAM-O. Jeho HP je stejné (velikost 1+ má uvedený počet HP, velikost 2+ má dvojnásobek této hodnoty, atd.).

Obří roj: funguje jako normální Roj, ovšem je tak velký, že se počítá do Obří kategorie (++), mohou ho tedy zranit jen útoky s DAM-O. Jeho HP je stejné (velikost 1++ má uvedený počet HP, velikost 2++ má dvojnásobek této hodnoty, atd.).

Bojová zvířata Bílých říší:

Všechna tato zvířata jsou ovládaná. Cena osobních a jízdních zvířat je dvacetinásobná. Všechny tři typy zvířat mohou získat jen lidé z Bílých říší, včetně těch, kteří se obrátili na stranu Temné ruky (vzhled takových zvířat však odpovídá stylu Temnoty, jak je popsáno v příručce *Temná ruka*).

Zvířata opatřená talismany:

Každé bojové zvíře může být vybaveno talismany, stejně jako vojáci Horlivých sborů. Pokud má zvíře přijít o HP, může si hodit k20. Na hod 1-5 tomu odolalo.

Golemová zvířata:

Kouzlomistři z Golemských sborů umí kromě klasických Golemů-vojáků vytvářet také Golemy-zvířata. Jsou to Magické bytosti. Zachovávají si všechny své zvláštní schopnosti a i slabiny (ovšem fakt, že jsou Magickými bytostmi, má přednost).

Éterická zvířata:

Věromistři z Éterických sborů umí kromě klasických Éteriků-vojáků vyvolávat také Éterická zvířata. Jsou to Astrální bytosti. Zachovávají si všechny své zvláštní schopnosti a i slabiny (ovšem fakt, že jsou Astrálními bytostmi, má přednost).

Bojová zvířata Černých říší:

Všechna tato zvířata jsou ovládaná. Cena osobních a jízdních zvířat je dvacetinásobná. Všechny tři typy zvířat mohou získat jen lidé z Černých říší, včetně těch, kteří se obrátili na stranu Temné ruky (vzhled takových zvířat však odpovídá stylu Temnoty, jak je popsáno v příručce *Temná ruka*).

Kyberneticky vylepšená zvířata:

Každé bojové zvíře může být vylepšeno implantáty, stejně jako vojáci Kybernetických sborů. Pokud má zvíře přijít o HP, může si hodit k20. Na hod 1-5 tomu odolalo.

Robotická zvířata:

Technomistři z Robotických sborů umí kromě klasických Robotů-vojáků vyrábět i Robotická zvířata. Jsou to Mechanické bytosti. Zachovávají si všechny své zvláštní schopnosti a i slabiny (ovšem fakt, že jsou Mechanickými bytostmi, má přednost).

Klonovaná zvířata:

Biomistři z Klonových sborů umí kromě klasických lidských klonovaných vojáků vytvářet i klonovaná zvířata. I ta jsou známa svoji Sehraností – za každých 10 členů může oddíl zvířat ve svém tahu provést jednu akci navíc. Zachovávají si všechny své zvláštní schopnosti a i slabiny.

2.1 Osobní zvířata

Ploutvonožec (lachtan, tuleň...)

Různé druhy ploutvonožců jsou rozšířené po celé galaxii. Jsou známí svojí inteligencí.

Velikost: 1	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 20 km/h	Cena: 500							
Vodní.		Osobní zvíře.								
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	n/a	12	6	8	8	14	8	8	10	n/a

Ploutvonožec je hlavně vodní tvor. Pokud se pohybuje po souši, jeho Agility je sníženo na polovinu. Pod vodou vydrží 10 minut (teprve poté si hází na Dušení). Může se ponořit do hloubky až 300 metrů.

Delfin

Malý kytovec, velmi inteligentní.

Velikost: 1	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 30 km/h	Cena: 1.000							
Vodní.		Osobní zvíře.								
Zbraně: vražení (DAM = BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	n/a	12	8	8	8	16	8	8	10	n/a

Pod vodou vydrží 10 minut (teprve poté si hází na Dušení). Může se ponořit do hloubky až 300 metrů.

Sup

Běžný druh mrchožravého ptáka.

Velikost: 0	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 20 km/h	Cena: 1.000							
Létající.		Osobní zvíře.								
Zbraně: zobák (DAM 10 + BS), pařáty (DAM 5 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
6	n/a	12	6	6	6	14	6	6	10	n/a

Ostrý čich: Pasivní pátrací dosah čichem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké pachy. Mršiny dokáže vycítit na 400 metrů pasivně či 800 metrů aktivně.

Mrchožrout: Sup může sežrat mrtvolu. Sežrání každého stupně velikosti zabírá jednu hodinu (např. bytost velikosti 1 sežere za jednu hodinu, bytost velikosti 3 za tři hodiny). Na jedné mrtvole může hodovat více Supů a tím tak její sežrání uspíšit. Sežraná mrtvola je zničena, nemůže být nijak obživena nebo regenerována.

Rompo

Jezevci podobný mrchožrout.

Velikost: 0	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 5 km/h	Cena: 500							
Pozemní.		Osobní zvíře.								
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	n/a	12	6	6	6	14	6	6	10	n/a

Ostrý čich: Pasivní pátrací dosah čichem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké pachy. Mršiny dokáže vycítit na 400 metrů pasivně či 800 metrů aktivně.

Mrchožrout: Rompo může sežrat mrtvolu. Sežrání každého stupně velikosti zabírá jednu hodinu (např. bytost velikosti 1 sežere za jednu hodinu, bytost velikosti 3 za tři hodiny). Na jedné mrtvole může hodovat více Rompů a tím tak její sežrání uspíšit. Sežraná mrtvola je zničena, nemůže být nijak obživena nebo regenerována.

2.2 Jízdní zvířata

Malý taurosaur

Malý taurosaur je relativně velký býložravý plaz pohybující se po čtyřech silných nohách. Má mohutnou hlavu opatřenou dvěma dlouhými rohy směřujícími dopředu. Je odolný, ale pomalý a těžkopádný. Taurosauri se vyskytují většinou ve stepích a na savanách.

Velikost: 5		Nosnost: 5		Cestovní rychlost: 10 km/h				Cena: 2.000		
Pozemní.				Jízdní zvíře.						
Zbraně: rohy (DAM 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	n/a	8	4	8	8	8	14	14	50	n/a

Zteč: Taurosaur se může proti cíli rozeběhnout a vrazit do něj svými rohy – viz Zteč u Zápasníka.

Velký taurosaur

Velký taurosaur je obrovský býložravý plaz pohybující se po čtyřech silných nohách. Má mohutnou hlavu opatřenou dvěma dlouhými rohy směřujícími dopředu. Je odolný, ale pomalý a těžkopádný. Taurosauri se vyskytují většinou ve stepích a na savanách.

Velikost: 9		Nosnost: 9		Cestovní rychlost: 10 km/h				Cena: 8.000		
Pozemní.				Jízdní zvíře.						
Zbraně: rohy (DAM 30 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	8	4	12	12	4	18	18	200	n/a

Zteč: Taurosaur se může proti cíli rozeběhnout a vrazit do něj svými rohy – viz Zteč u Zápasníka.

Struthiosaur

Struthiosaur je býložravý plaz s dlouhým krkem, který se pohybuje pouze po zadních nohách. Přední jsou zakrnělé. Má dlouhý bíčovitý ocas, kterým se umí bránit.

Velikost: 4		Nosnost: 4		Cestovní rychlost: 20 km/h				Cena: 3.000		
Pozemní.				Jízdní zvíře.						
Zbraně: ocas (DAM 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	8	4	10	10	14	12	12	50	n/a

Albatrosaur

Albatrosaur je rybožravý létající plaz. Má dlouhé zobákovité čelisti.

Velikost: 4		Nosnost: 4		Cestovní rychlost: 40 km/h				Cena: 6.000		
Létající.				Jízdní zvíře.						
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	8	4	10	10	16	10	10	50	n/a

Malleusaur

Malleusaur je velký býložravý plaz pohybující se po čtyřech silných nohách. Má dlouhý silný ocas zakončený velkou kostěnou palicí. Je odolný, ale pomalý a těžkopádný.

Velikost: 7		Nosnost: 7		Cestovní rychlost: 10 km/h				Cena: 8.000		
Pozemní.				Jízdní zvíře.						
Zbraně: ocasní kyj (DAM 40 + BS, funguje jako úderná zbraň)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	8	4	10	10	6	16	16	100	n/a

Moa

Moa je velký pštros. Má silné nohy, takže umí rychle běhat a také kopat.

Velikost: 3	Nosnost: 3	Cestovní rychlost: 30 km/h	Cena: 3.000							
Pozemní.		Jízdní zvíře.								
Zbraně: drápy (DAM 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	n/a	10	6	10	10	16	8	12	40	n/a

Mastodont

Mastodont je podobný slonovi a mamutovi. Obývá hlavně tropické prostředí.

Velikost: 7	Nosnost: 7	Cestovní rychlost: 10 km/h	Cena: 7.000							
Pozemní.		Jízdní zvíře.								
Zbraně: kly (DAM 10 + BS), chobot (může jím chytit a odhodit protivníka)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	8	8	12	8	8	14	16	100	n/a

Nemá žádný postih za pouštní terén. Nijak netrpí horkem. Bez pití vydrží dvakrát tak dlouho.

Ophiotaurus

Ophiotaurus je velký býložravý plaz. Zadní nohy jsou zcela zakrnělé, po zemi se pohybuje vlněním těla, jako had. Přední končetiny jsou poměrně malé. Na hlavě má dva mohutné rohy.

Velikost: 5	Nosnost: 4	Cestovní rychlost: 10 km/h	Cena: 6.000							
Pozemní.		Jízdní zvíře.								
Zbraně: rohy (DAM 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	8	6	10	6	10	14	14	100	n/a

Zteč: Ophiotaurus se může vymrštit proti cíli a vrazit do něj svými rohy – viz Zteč u Zápasníka.

Gorgon

Gorgon je velký býložravý plaz. Má silné tělo pokryté pevnými šupinami a jen krátký ocas. Na nohou má kopyta a na hlavě dva mohutné rohy.

Velikost: 6	Nosnost: 4	Cestovní rychlost: 10 km/h	Cena: 8.000							
Pozemní.		Jízdní zvíře.								
Zbraně: rohy (DAM 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	6	4	12	12	6	16	16	150	n/a

Zteč: Gorgon se může rozběhnout proti cíli a vrazit do něj svými rohy – viz Zteč u Zápasníka.

Šupiny: Odolné šupiny poskytují Armor 10.

Centikora

Centikora, známá také jako Yale, je býložravý kopytnatec. Ze spodní čelisti mu vyrůstá pár krátkých klů. Samci mají pár až dvoumetrových rohů, které se skládají z mnoha pružně propojených článků. V klidu jsou ohebné a směřují dozadu, aby nepřekážely. V boji však do sebe články zapadnou, čímž se rohy napřímí a zpevní. Samice rohy postrádají, jsou však hbitější a obratnější.

Velikost: 4	Nosnost: 4	Cestovní rychlost: 30 km/h	Cena: 3.000							
Pozemní.		Jízdní zvíře.								
Zbraně: rohy (DAM 20 + BS, jen samec), kopyta (DAM 5 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	10	6	10	6	14	10	12	50	n/a

Samec: Může se rozběhnout proti cíli a vrazit do něj svými rohy – viz Zteč u Zápasníka.

Samice: Její Agility je 16.

Peryton

Peryton je býložravý tvor, který připomíná okřídleného jelena. Má dva páry nohou s kopyty, šestý pár končetin je přeměněn v křídla pokrytá peřím. Samci mají bujné parohy, které používají v boji. Samice parohy postrádají, jsou však hbitější a obratnější.

Velikost: 4		Nosnost: 4		Cestovní rychlost: 20 (40) km/h				Cena: 5.000		
Pozemní, Létající.				Jízdní zvíře.						
Zbraně: parohy (DAM 20 + BS, jen samec), kopyta (DAM 5 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	10	6	12	8	14	10	12	50	n/a

Samec: Může se rozběhnout proti cíli a vrazit do něj svými parohy – viz Zteč u Zápasníka.

Samice: Její Agility je 16.

Monocerus

Monocerus je mohutnější býložravý kopytatec. Na hlavě má jeden dlouhý zahnutý roh. Je nechvalně známý pro svoji zuřivost – když se splaší, stane se z něj smrtící bestie, nad kterou je obtížné znovu získat kontrolu.

Velikost: 5		Nosnost: 4		Cestovní rychlost: 20 km/h				Cena: 5.000		
Pozemní.				Jízdní zvíře.						
Zbraně: roh (DAM 20 + BS), kopyta (DAM 5 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	8	6	10	10	12	12	12	60	n/a

Zteč: Monocerus se může rozběhnout proti cíli a vrazit do něj svým rohem – viz Zteč u Zápasníka.

Zuřivost: Pokud se splaší, nezíská obvyklé postihy. Místo toho získá + 4 k CC, Will a Charisma a může provádět Opravné hody na CC. Pokus o utěšení splašeného Monoceruse má postih – 5 na Charisma.

Bonnacon

Bonnacon je mohutnější býložravý kopytatec. Na hlavě má pár zatočených rohů. Je nechvalně známý pro svůj sekret, který vylučuje, když se cítí ohrožen. Kromě silného zápachu je také velmi dráždivý. Zasažená kůže pálí jako kdyby hořela.

Velikost: 5		Nosnost: 4		Cestovní rychlost: 20 km/h				Cena: 5.000		
Pozemní.				Jízdní zvíře.						
Zbraně: rohy (DAM 20 + BS), kopyta (DAM 5 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	8	6	10	10	12	12	12	60	n/a

Zteč: Bonnacon se může rozběhnout proti cíli a vrazit do něj svými rohy – viz Zteč u Zápasníka.

Sekret: Pokud se splaší, může do svého okolí pomocí jedné akce vypustit extrémně páchnoucí a dráždivý sekret. Všichni živí tvorové v okolí do 10 metrů od něj musí uspět v hodu proti Durability. Pokud neuspějí, jsou Omámeni, Oslabeni a nemohou používat čich po tolik minut, o kolik přehodili. Bonnaconi jsou imunní. Sekret je považován za Chemický útok.

Kelpie

Kelpie je obojživelník, který stavbou těla připomíná koně. Má kopyta, která používá při pohybu po souši, a ploutvovité výrůstky na holeních, které používá pro pohyb ve vodě. Místo hřívky má na hlavě a krku ploutev, další je na konci dlouhého ocasu. Živí se rybami, ale jinak není nebezpečný.

Velikost: 4		Nosnost: 4		Cestovní rychlost: 20 km/h				Cena: 4.000		
Pozemní, Vodní.				Jízdní zvíře.						
Zbraně: kopyta (DAM 5 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	10	6	10	6	14	10	12	50	n/a

Feromony: Kelpie do svého okolí vypouští feromony, které matou jeho nepřátele. Všichni živí tvorové v okolí do 10 metrů od něj, kteří feromony vdechnou, mají postih – 2 na CC, RC, Perception, Will, Intelligence a Charisma. Efekt trvá tak dlouho, dokud jsou v dosahu. Kelpie jsou imunní.

2.3 Divoká zvířata

Obří barakuda, Obří žralok

Obří barakudy a žraloci jsou nebezpeční vodní dravci. Jsou poměrně vzácní.

Velikost: 5		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 15 km/h				Nebezpečí: 7		
Vodní.										
Zbraně: čelisti (DAM 20 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	n/a	10	6	14	14	10	16	16	160	n/a

Rychlý útok (barakuda): Barakuda může provést Zteč (viz schopnosti Zápasníka).

Lokalizace kořisti (žralok): Pasivní pátrací dosah je 500 metrů, aktivní 1000 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých bytostí, které krvácí. Žralokovo hledání funguje jako kombinace sluchu, čichu a vnímání vibrací.

Obří žralok: Obří žralok má oproti Obří barakudě 240 HP a úroveň jeho Nebezpečí je 8.

Kosatka

Kosatky jsou velcí kytovci, kteří oplývají poměrně vysokou inteligencí. Mohou být ochočeni.

Velikost: 9		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 30 km/h				Nebezpečí: 8		
Vodní.										
Může být ochočena jako osobní zvíře.										
Zbraně: čelisti (DAM 20 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	n/a	10	10	14	14	10	16	16	200	n/a

Pod vodou vydrží 20 minut (teprve poté si hází na Dušení). Může se ponořit do hloubky až 300 metrů.

Vorvaň

Vorvani jsou obří kytovci, jedni z největších v galaxii. Dokáží se potopit do velkých hloubek.

Velikost: 1+		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 15 km/h				Nebezpečí: 7		
Vodní.										
Zbraně: čelisti (DAM-V 20 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	SP
14	n/a	8	8	12	12	8	16	16	400	n/a

Pod vodou vydrží 2 hodiny (teprve poté si hází na Dušení). Může se ponořit do hloubky až 3 kilometry.

Velký had, škrtič

Velikost: 1		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 10 km/h				Nebezpečí: 2		
Pozemní.										
Může být ochočen jako osobní zvíře.										
Zbraně: čelisti (DAM 10)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	12	2	8	8	12	6	12	10	n/a

Škrčení: Had může obmotat bytost do velikosti 3 kolem krku. Tento útok je útok zblízka (had si hází proti CC; útoku nelze uhnout, ale může být vykryt) a pokud se povede, cílová bytost je škrčena. Pokud se hada nezbaví včas, začne se dusit. Může se pokusit hada strhnout hodem proti Strength, ale to v boji zabírá jednu akci. Had se násilnému strhnutí může bránit hodem proti Strength. Škrťící had nemůže provádět žádné jiné akce.

Ostrý čich: Pasivní pátrací dosah čichem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké pachy.

Tupé smysly: Pátrací dosah zrakem a sluchem je poloviční.

Noční navigace: Nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

Velký had, jedovatý

Velikost: 1	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 10 km/h	Nebezpečí: 2							
Pozemní.		Může být ochočen jako osobní zvíře.								
Zbraně: čelisti (DAM 10)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	12	2	8	8	14	6	6	10	n/a

Jedovaté kousnutí: Postava kousnutá hadem je otrávena jedem se závažností 6. Jed způsobuje postih – 2 na Perception, Agility a Strength a navíc ubírá 5 HP na konci každého dne.

Ostrý čich: Pasivní pátrací dosah čichem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké pachy.

Tupé smysly: Pátrací dosah zrakem a sluchem je poloviční.

Noční navigace: Nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

Malý aligátor, Malý krokodýl

Malí aligátoři a krokodýlové jsou vodní predátoři hojně rozšíření na mnoha planetách galaxie.

Velikost: 2	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 6 (12) km/h	Nebezpečí: 1							
Pozemní, Vodní.										
Zbraně: čelisti (DAM 20 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	10	6	8	8	16	10	10	20	n/a

Pod vodou vydrží 10 minut (teprve poté si hází na Dušení). Může se ponořit do hloubky 5 metrů.

Šupiny: Jejich těla jsou krytá pevnými šupinami, které poskytují Armor 6.

Malý krokodýl: Malý krokodýl má oproti Malému aligátorovi 30 HP a úroveň jeho Nebezpečí je 2.

Aligátor, Krokodýl

Velikost: 3	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 6 (12) km/h	Nebezpečí: 3							
Pozemní, Vodní.										
Zbraně: čelisti (DAM 20 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	10	6	10	10	14	12	12	40	n/a

Pod vodou vydrží 20 minut (teprve poté si hází na Dušení). Může se ponořit do hloubky 5 metrů.

Šupiny: Jejich těla jsou krytá pevnými šupinami, které poskytují Armor 8.

Krokodýl: Krokodýl má oproti Aligátorovi 60 HP a úroveň jeho Nebezpečí je 4.

Velký aligátor, Velký krokodýl

Velcí aligátoři a krokodýlové jsou obávanými vodními predátory. Naštěstí nejsou příliš hojní.

Velikost: 4	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 6 (12) km/h	Nebezpečí: 5							
Pozemní, Vodní.										
Zbraně: čelisti (DAM 20 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	n/a	10	6	12	12	12	14	14	80	n/a

Pod vodou vydrží 30 minut (teprve poté si hází na Dušení). Může se ponořit do hloubky 10 metrů.

Šupiny: Jejich těla jsou krytá pevnými šupinami, které poskytují Armor 10.

Velký krokodýl: Velký krokodýl má oproti Velkému aligátorovi 120 HP a úroveň jeho Nebezpečí je 6.

Cenné látky

Některá zvířata i rostliny jsou ceněna pro své části, které se využívají pro výrobu léků, drog, jedů i protijedů. Mezi velmi žádané patří slonovina mamutů z planety Kauchu, jed z ellarimské mantikory, bobule firemoonské révy, med perttónských včel nebo pavučiny mega-pavouků z planety Nagol XIV.

Obří aligátor, Obří krokodýl

Obří aligátoři a krokodýlové jsou nebezpeční vodní predátoři. Jsou poměrně vzácní.

Velikost: 5		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 6 (12) km/h				Nebezpečí: 7		
Pozemní, Vodní.										
Zbraně: čelisti (DAM 20 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	n/a	10	6	14	14	10	16	16	160	n/a

Pod vodou vydrží 40 minut (teprve poté si hází na Dušení). Může se ponořit do hloubky 10 metrů.

Šupiny: Jejich těla jsou krytá pevnými šupinami, které poskytují Armor 12.

Obří krokodýl: Obří krokodýl má oproti Obřímu aligátorovi 240 HP a úroveň jeho Nebezpečí je 8.

Obří pavouk

Velikost: 2		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 10 km/h				Nebezpečí: 3		
Pozemní.										
Zbraně: kusadla (DAM 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	6	2	6	6	12	6	8	20	n/a

Jedovaté kousnutí: Postava zasažená kousnutím je otrávena jedem se závažností 8. Jed způsobuje postih – 3 na Agility a Strength a navíc ubírá 5 HP na konci každého dne.

Pavučina: Pavouk může velmi rychle obmotat zvolený cíl pavučinou. Tento útok je útok zblízka (pavouk si hází proti CC; útoku nelze uhnout a nemůže být vykryt) a pokud se povede, cíl je kompletně znehybněn. Může se pouze pokusit pavučinu roztrhnout hodem proti Strength, ale v boji to zabírá jednu akci.

Obří škorpión

Velikost: 2		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 10 km/h				Nebezpečí: 3		
Pozemní.										
Zbraně: klepeta (DAM 5 + BS, dva útoky proti jednomu cíli), škorpióní ocas (DAM 10)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	6	2	6	6	12	8	8	20	n/a

Jedovaté bodnutí: Postava zasažená ocasem je otrávena jedem se závažností 8. Jed způsobuje postih – 3 na Perception a Agility a navíc ubírá 5 HP na konci každého dne.

Velký krab

Velikost: 1		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 5 km/h				Nebezpečí: 2		
Pozemní, Vodní.										
Zbraně: klepeta (DAM 5 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	n/a	6	2	4	4	14	6	6	10	n/a

Krunýř: Krabovo tělo je tvořeno pevnou schránkou, která poskytuje Armor 8.

Obří krab

Velikost: 2		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 10 km/h				Nebezpečí: 3		
Pozemní, Vodní.										
Zbraně: klepeta (DAM 5 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	6	2	6	6	12	8	8	20	n/a

Krunýř: Krabovo tělo je tvořeno pevnou schránkou, která poskytuje Armor 10.

Roj velkých vos (roj)

Velikost: 2		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 10 km/h				Nebezpečí: 2		
Létající.										
Zbraně: žihadlo (DAM 10)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	n/a	8	2	6	6	16	6	6	20	n/a

Jedovaté bodnutí: Postava zasažená žihadlem je otrávena jedem se závažností 2. Jed způsobuje postih – 1 na Will a Durability.

Roj obřích vos (roj)

Velikost: 3		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 10 km/h				Nebezpečí: 3		
Létající.										
Zbraně: žihadlo (DAM 10)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	8	2	8	8	14	8	8	40	n/a

Jedovaté bodnutí: Postava zasažená žihadlem je otrávena jedem se závažností 3. Jed způsobuje postih – 1 na Will a Durability.

Roj velkých mravenců (roj)

Velikost: 2		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 5 km/h				Nebezpečí: 2		
Pozemní.										
Zbraně: kusadla (DAM 10)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	n/a	8	2	6	6	14	6	8	20	n/a

Jedovaté kousnutí: Postava zasažená kousnutím je otrávena jedem se závažností 2. Jed způsobuje postih – 1 na Agility a Durability.

Roj obřích mravenců (roj)

Velikost: 3		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 5 km/h				Nebezpečí: 3		
Pozemní.										
Zbraně: kusadla (DAM 10)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	8	2	8	8	12	8	10	40	n/a

Jedovaté kousnutí: Postava zasažená kousnutím je otrávena jedem se závažností 3. Jed způsobuje postih – 1 na Agility a Durability.

Roj velkých termitů (roj)

Velikost: 2		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 5 km/h				Nebezpečí: 2		
Pozemní.										
Zbraně: kusadla (DAM 10)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
6	n/a	8	2	6	6	14	6	8	20	n/a

Požírání: Roj termitů dokáže během jedné minuty (jedné akce) zcela zničit jeden předmět či objekt do velikosti 1. Musí však uspět v hodů proti Strength a požíraný cíl musí být rostlinného původu. Může sežrat i větší objekty – jeden velikostní stupeň za hodinu. Stejným způsobem může sežrat rostlinný porost v oblasti – 10 metrů čtverečních za minutu.

Roj obřích termitů (roj)

Velikost: 3	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 5 km/h	Nebezpečí: 3							
Pozemní.										
Zbraně: kusadla (DAM 10)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	n/a	8	2	8	8	12	8	10	40	n/a

Požírání: Roj termitů dokáže během jedné minuty (jedné akce) zcela zničit jeden předmět či objekt do velikosti 2. Musí však uspět v hodů proti Strength a požíraný cíl musí být rostlinného původu. Může sežrat i větší objekty – jeden velikostní stupeň za hodinu. Stejným způsobem může sežrat rostlinný porost v oblasti – 100 metrů čtverečních za minutu.

Hyena

Hyeny jsou divoké šelmy hojně rozšířené na mnoha planetách galaxie. Jsou to typičtí mrchožrouti.

Velikost: 1	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 30 km/h	Nebezpečí: 1							
Pozemní.		Může být ochočen jako osobní zvíře.								
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	12	6	8	8	10	8	8	10	n/a

Mrchožrout: Hyena může sežrat mrtvolu. Sežrání každého stupně velikosti zabírá jednu hodinu (např. bytost velikosti 1 sežere za jednu hodinu, bytost velikosti 3 za tři hodiny). Na jedné mrtvole může hodovat více Hyen a tím tak její sežrání uspíšit. Sežraná mrtvola je zničena, nemůže být nijak obživena nebo regenerována.

Velká chobotnice

Tito velcí hlavonožci jsou oproti svým menším příbuzným dosti nebezpeční.

Velikost: 5	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 20 km/h	Nebezpečí: 5							
Vodní.										
Zbraně: chapadla (DAM 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
18	n/a	6	6	12	12	16	14	14	100	n/a

Chapadla: Má osm chapadel, může zaútočit na osm cílů v jedné akci až do vzdálenosti 5 metrů. Cíle může chytat i odhazovat.

Kamufláž: Může měnit barvu svého těla podle okolního terénu. Nepřátelé mají postih – 2 na Perception, když se jí snaží najít zrakem.

Inkoust: Jako jednu akci může vypustit inkoust, který zahltlí okolí do vzdálenosti 10 metrů. Vytváří sníženou viditelnost (postih – 2) v místě použití, po dobu 10 minut.

Obří chobotnice

Tito obrovští hlavonožci jsou velmi nebezpeční, naštěstí ale také dost vzácní.

Velikost: 10	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 10 km/h	Nebezpečí: 7							
Vodní.										
Zbraně: chapadla (DAM 20 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	n/a	6	6	14	14	14	16	16	500	n/a

Chapadla: Má osm chapadel, může zaútočit na osm cílů v jedné akci až do vzdálenosti 10 metrů. Cíle může chytat i odhazovat.

Kamufláž: Může měnit barvu svého těla podle okolního terénu. Nepřátelé mají postih – 2 na Perception, když se jí snaží najít zrakem.

Inkoust: Jako jednu akci může vypustit inkoust, který zahltlí okolí do vzdálenosti 20 metrů. Vytváří sníženou viditelnost (postih – 2) v místě použití, po dobu 10 minut.

Velká krakatrice

Tito velcí hlavonožci jsou oproti svým menším příbuzným dosti nebezpeční.

Velikost: 5	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 30 km/h	Nebezpečí: 5							
Vodní.										
Zbraně: krátká chapadla (DAM 10 + BS), dlouhá chapadla (DAM 20 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	n/a	6	6	12	12	14	12	12	100	n/a

Krátká chapadla: Má osm kratších chapadel, může zaútočit na osm cílů v jedné akci až do vzdálenosti 5 metrů. Cíle může chytat i odhazovat.

Dlouhá chapadla: Má dvě dlouhá chapadla, může zaútočit na dva cíle v jedné akci až do vzdálenosti 10 metrů. Cíle může chytat i odhazovat.

Kamufláž: Může měnit barvu svého těla podle okolního terénu. Nepřátelé mají postih – 2 na Perception, když se jí snaží najít zrakem.

Inkoust: Jako jednu akci může vypustit inkoust, který zahltní okolí do vzdálenosti 10 metrů. Vytváří sníženou viditelnost (postih – 2) v místě použití, po dobu 10 minut.

Obří krakatrice

Tito obrovští hlavonožci jsou velmi nebezpeční, naštěstí ale také dost vzácní.

Velikost: 10	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 20 km/h	Nebezpečí: 7							
Vodní.										
Zbraně: krátká chapadla (DAM 20 + BS), dlouhá chapadla (DAM 40 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	n/a	6	6	14	14	12	14	14	500	n/a

Krátká chapadla: Má osm kratších chapadel, může zaútočit na osm cílů v jedné akci až do vzdálenosti 10 metrů. Cíle může chytat i odhazovat.

Dlouhá chapadla: Má dvě dlouhá chapadla, může zaútočit na dva cíle v jedné akci až do vzdálenosti 20 metrů. Cíle může chytat i odhazovat.

Kamufláž: Může měnit barvu svého těla podle okolního terénu. Nepřátelé mají postih – 2 na Perception, když se jí snaží najít zrakem.

Inkoust: Jako jednu akci může vypustit inkoust, který zahltní okolí do vzdálenosti 20 metrů. Vytváří sníženou viditelnost (postih – 2) v místě použití, po dobu 10 minut.

Kanaloa

Kanaloa je gigantická chobotnice se zavalitým tělem a osmi chapadly. Ty jsou opatřeny velmi silnými přísavkami, které jsou schopny z plavidla vytrhnout kus trupu. Samotné tělo dosahuje délky 10 metrů, i s chapadly dosahuje 30 metrů.

Velikost: 1+	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 5 km/h	Nebezpečí: 9							
Vodní.										
Zbraně: chapadla (DAM-V 20 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	SP
14	n/a	6	6	16	16	12	18	18	1000	n/a

Chapadla: Má osm chapadel, může zaútočit na osm cílů v jedné akci až do vzdálenosti 20 metrů. Cíle může chytat i odhazovat.

Myrmecoleon

Myrmecoleon je obrovitý hmyz připomínající mravence. V boji používá svá mohutná kusadla.

Velikost: 5	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 10 km/h	Nebezpečí: 5							
Pozemní.										
Zbraně: kusadla (DAM 40 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	n/a	6	2	12	12	8	16	16	300	n/a

Krunýř: Myrmecoleonovo tělo je tvořeno pevnou schránkou, která poskytuje Armor 15.

Yeti

Yeti je rozměrný primát s hustou bílou srstí, který žije v polárních oblastech či na ledových planetách.

Velikost: 5	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 5 km/h	Nebezpečí: 4							
Pozemní.										
Zbraně: pěsti (DAM = BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	10	8	10	10	10	16	16	150	n/a

Nemá žádný postih za zasněžený terén. Nijak netrpí zimou.

Lamassu

Lamassu je tvor s hlavou připomínající nestvůrnou hlavu humanoida a tělem tura. Ze zad mu vyrůstá pár ptačích křídel. Samce lze snadno poznat podle husté hřívy.

Velikost: 4	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 20 (40) km/h	Nebezpečí: 3							
Pozemní, Létající.										
Zbraně: kopyta (DAM 5 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	10	8	12	12	10	12	12	60	n/a

Divokost: Lamassu se nemůže spláshit a nelze ho zastrašit.

Tatzelwurm

Tatzelwurm vypadá jako pět metrů dlouhý had s jedním párem nohou. Ve skutečnosti se však jedná o ještěrku se zakrnělými zadními končetinami. Přední končetiny mají dlouhé ostré drápy a slouží především k boji, lze je ale použít též k pohybu, kdy se jimi tatzelwurm přitahuje. Tatzelwurm dokáže měnit zbarvení kůže.

Velikost: 1	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 10 km/h	Nebezpečí: 2							
Pozemní.										
Zbraně: drápy (DAM 5 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	n/a	12	2	10	10	12	6	6	10	n/a

Ostrý čich: Pasivní pátrací dosah čichem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké pachy.

Tupé smysly: Pátrací dosah zrakem a sluchem je poloviční.

Noční navigace: Nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

Kamufláž: Postih – 5 od Perception při hledání schovaného tatzelwurma zrakem.

Jaculus

Jaculus je druhový příbuzný tatzelwurmu. Vypadá jako pět metrů dlouhý had s dračími křídly. Ve skutečnosti se však jedná o ještěrku se zakrnělými zadními končetinami. Přední okřídlené končetiny lze použít též k pohybu po zemi, kdy se jimi jaculus přitahuje. Jaculus je nechvalně známý pro svůj prudký jed.

Velikost: 1	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 10 (20) km/h	Nebezpečí: 2							
Pozemní, Létající.										
Zbraně: čelisti (DAM 1)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	12	2	10	10	14	6	6	10	n/a

Jedovaté kousnutí: Postava kousnutá hadem je otrávena jedem se závažností 10. Jed způsobuje postih – 2 na Perception, Agility a Strength a navíc ubírá 5 HP na konci každého dne.

Ostrý čich: Pasivní pátrací dosah čichem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké pachy.

Tupé smysly: Pátrací dosah zrakem a sluchem je poloviční.

Noční navigace: Nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

Scitalis

Scitalis je přibližně pět metrů dlouhý had podobný kobře. Jeho nechvalně známou zvláštní schopností je psycho-hypnotický útok. Pokud si to scitalis přeje, může způsobit zmatení mysli oběti tím, že roztáhne krční límec a ukáže tak oslnivě světélkující barevné vzory.

Velikost: 1	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 10 km/h	Nebezpečí: 2							
Pozemní.										
Zbraně: čelisti (DAM 1)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	12	2	10	10	12	6	6	10	n/a

Hypnotický pohled: Místo normálního útoku může cílové bytosti ukázat límec a zhypnotizovat ji. Cílová bytost si musí hodit proti svému Will. Pokud neuspěje, má postih – 2 na CC, RC, Perception, Intelligence a Charisma po tolik minut, o kolik přehodila. Navíc ztrácí tolik SP, o kolik přehodila.

Ostrý čich: Pasivní pátrací dosah čichem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké pachy.

Tupé smysly: Pátrací dosah zrakem a sluchem je poloviční.

Noční navigace: Nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

Mořský wyvern

Druhový příbuzný klasického wyverna. Mořská odrůda má ocas zakončený velkou ploutví. Dokáže se ponořit pod vodu a zde svá křídla použít k plavání.

Velikost: 6	Nosnost: 4	Cestovní rychlost: 20 (40) km/h	Nebezpečí: 5							
Pozemní, Létající, Vodní.		Může být ochočen jako jízdní zvíře.								
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS), drápy (DAM 5 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	10	6	12	12	12	12	12	100	n/a

Hrozivý řev: Jako jednu akci může zařvat. Všechny bytosti s Will 12 a méně si musí hodit na paniku. Funguje i na cizí Mořské wyverny, ovšem ti mají při odolávání panice bonus + 4 k Will.

Vodní: Ve vodě se pohybuje rychlostí 20 km/h. Pod vodou vydrží 30 minut (teprve poté si hází na Dušení). Může se ponořit do hloubky až 300 metrů.

Lindworm

Lindworm je druhový příbuzný wyverna. Přední končetiny nejsou proměněny v křídla, místo toho jsou zakrnělé, neslouží ani k pohybu. Mají však dlouhé drápy, takže je Lindworm používá k boji.

Velikost: 6	Nosnost: 4	Cestovní rychlost: 20 km/h	Nebezpečí: 5							
Pozemní.		Může být ochočen jako jízdní zvíře.								
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS), drápy (DAM 5 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	n/a	10	6	12	12	10	14	14	100	n/a

Hrozivý řev: Jako jednu akci může zařvat. Všechny bytosti s Will 12 a méně si musí hodit na paniku. Funguje i na cizí Lindwormy, ovšem ti mají při odolávání panice bonus + 4 k Will.

Amfiptera

Amfiptera je druhový příbuzný klasického wyverna. Má delší a štíhlejší tělo, nohy jsou však zcela zakrnělé, takže se Amfiptera po zemi pohybuje vlněním těla, jako had. Křídla má však mohutná, takže umí dobře létat.

Velikost: 6	Nosnost: 4	Cestovní rychlost: 10 (50) km/h	Nebezpečí: 5							
Pozemní, Létající.		Může být ochočen jako jízdní zvíře.								
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	n/a	10	6	12	12	10	12	12	100	n/a

Hrozivý řev: Jako jednu akci může zařvat. Všechny bytosti s Will 12 a méně si musí hodit na paniku. Funguje i na cizí Amfiptery, ovšem ti mají při odolávání panice bonus + 4 k Will.

Hydrak

Hydrak je druhový příbuzný hydry. Přední končetiny jsou proměněny v křídla, takže hydrak dokáže létat, což z něj dělá nebezpečného tvora. Není však tak mohutný, jako hydra.

Velikost: 5	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 20 (40) km/h	Nebezpečí: 6							
Pozemní, Létající.										
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	n/a	8	6	14	14	12	14	14	300	n/a

Více hlav: Hydrak má standardně tři hlavy, může provést tři útoky za akci.

Regenerace: Na začátku každého kola boje (resp. každou minutu) si regeneruje ztracených 50 HP.

Růst dalších hlav: Pokud mu jeden útok způsobí zranění za 100 a více HP a Hydrak je stále naživu, znamená to, že přišel o jednu hlavu. Na začátku příštího kola (resp. za minutu) mu však narostou dvě hlavy. Každá hlava navíc mu přidává jeden útok za akci a zvyšuje Perception o 1. Maximální počet hlav je dvanáct.

Hydrax

Hydrax je druhový příbuzný hydry. Mezi prsty na všech čtyřech nohou má plovací blány, páteř je opatřena hřbetní ploutví a velká ploutev je i na konci ocasu. Hydrax umí dobře plavat, což z něj dělá nebezpečného tvora. Není však tak mohutný, jako hydra.

Velikost: 5	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 20 km/h	Nebezpečí: 6							
Pozemní, Vodní.										
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	n/a	8	6	14	14	10	16	14	300	n/a

Více hlav: Hydrax má standardně tři hlavy, může provést tři útoky za akci.

Regenerace: Na začátku každého kola boje (resp. každou minutu) si regeneruje ztracených 50 HP.

Růst dalších hlav: Pokud mu jeden útok způsobí zranění za 100 a více HP a Hydrax je stále naživu, znamená to, že přišel o jednu hlavu. Na začátku příštího kola (resp. za minutu) mu však narostou dvě hlavy. Každá hlava navíc mu přidává jeden útok za akci a zvyšuje Perception o 1. Maximální počet hlav je dvanáct.

Vodní: Pod vodou vydrží 30 minut (teprve poté si hází na Dušení). Může se ponořit do hloubky až 300 metrů.

Ouroboros

Ouroboros je obří had, dosahuje délky až 50 metrů. Má zajímavou regenerační schopnost a obrannou taktiku. Když mu hrozí nebezpečí, dokáže si sám přivodit smrt – jeho tělo se rozteče na žíravý proto-sliz, který rychle zničí všechny protivníky v okolí. Po nějaké době se z kaluže slizu zrodí nový tvor, který má však stejnou duši a zachovává si i vzpomínky. Tato vlastnost se aktivuje i v případě, kdy zemře proti své vůli, tedy když je normálně zabit. Ouroboros je velmi nebezpečný predátor.

Velikost: 8	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 20 km/h	Nebezpečí: 7							
Pozemní.										
Zbraně: čelisti (DAM 20 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	n/a	8	8	14	14	12	16	16	500	n/a

Sebezničení: Jakmile se ouroboros splaší, může na konci kola dobrovolně zemřít.

Sebeobnova: Jakmile ouroboros zemře, jeho tělo se rozteče na proto-sliz. Z tohoto slizu se za 20 minut opět znovuzrodí s plným počtem HP (jeho duše ovšem nesmí být mezitím zničena, uvězněna či pohlcena).

Proto-sliz: Proto-sliz zamoří okolí v okruhu 10 metrů od těla. Vše, čeho se dotkne, zasáhne každou minutu žíravým útokem s DAM-V 10. Zůstává na místě tak dlouho, dokud se ouroboros opět nezrodí.

Ostrý čich: Pasivní pátrací dosah čichem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké pachy.

Tupé smysly: Pátrací dosah zrakem a sluchem je poloviční.

Noční navigace: Nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

Enfield

Enfield vypadá jako vlk, avšak jeho přední pár končetin se podobá orlím pařátům.

Velikost: 2	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 30 km/h	Nebezpečí: 2							
Pozemní.		Může být ohočen jako osobní zvíře.								
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS), pařáty (DAM 5 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	12	6	10	10	12	12	12	20	n/a

Ostrý čich: Pasivní pátrací dosah čichem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké pachy.

Alphyn

Alphyn je druhový příbuzný enfielda. Též vypadá jako vlk s předním párem končetin podobných orlím pařátům. Má dlouhý úzký jazyk a dlouhý štíhlý ocas. Samci se od samic odlišují hustou hřívou.

Velikost: 2	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 30 km/h	Nebezpečí: 3							
Pozemní.		Může být ohočen jako osobní zvíře.								
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS), pařáty (DAM 5 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	12	6	10	10	16	10	10	20	n/a

Ostrý čich: Pasivní pátrací dosah čichem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké pachy.

Obratnost: Dokáže šplhat po stromech a dalších vhodných svislých plochách. Pokud spadne z výšky, dokáže vždycky dopadnout na nohy, bez jakéhokoliv zranění. Také umí vysoko a daleko skákat. Při Vylézání a Slézání provádí jen Kontrolní hody. Skáče dvojnásobně dál a výš, než jak je v daném prostředí možné. Může se zranit pádem teprve z výšky od 10 metrů.

Keythong

Keythong je druhový příbuzný griffina. Je to tvor s orlí hlavou a předníma nohama a lvíma zadníma nohama a ocasem. Křídla kompletně zakrněla. Má velmi dobrý zrak, díky kterému může spatřit svoji kořist na velkou vzdálenost. Lze ho vycvičit jako jízdní zvíře.

Velikost: 4	Nosnost: 2	Cestovní rychlost: 20 km/h	Nebezpečí: 3							
Pozemní.		Může být ohočen jako jízdní zvíře.								
Zbraně: zobák (DAM 10 + BS), pařáty (DAM 5 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	n/a	12	6	10	10	12	12	12	60	n/a

Ostrý zrak: Pasivní pátrací dosah zrakem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které nejsou neviditelné či zakryté nějakou překážkou.

Opinicus

Opinicus je druhový příbuzný griffina. Je to tvor s orlí hlavou a křídly a lvíma nohama a ocasem. Má velmi dobrý zrak, díky kterému může spatřit svoji kořist na velkou vzdálenost. Lze ho vycvičit jako jízdní zvíře.

Velikost: 4	Nosnost: 2	Cestovní rychlost: 20 km/h	Nebezpečí: 3							
Pozemní, Létající.		Může být ohočen jako jízdní zvíře.								
Zbraně: zobák (DAM 10 + BS), drápy (DAM 5 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	14	8	10	10	14	10	10	60	n/a

Ostrý zrak: Pasivní pátrací dosah zrakem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které nejsou neviditelné či zakryté nějakou překážkou.

Mors

Mors je dravý ploutvonožec – je to savec, takže se musí před ponořením nadechnout. Má lví hlavu a přední nohy, mezi jejichž prsty jsou blány. Zadní nohy jsou místo toho zcela přeměněny v ploutve. Samce lze snadno poznat podle husté hřívy.

Velikost: 2	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 20 km/h	Nebezpečí: 3							
Vodní.										
Zbraně: drápy (DAM 5 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	12	6	10	10	14	8	8	20	n/a

Mors je hlavně vodní tvor. Pokud se pohybuje po souši, jeho Agility je sníženo na polovinu. Pod vodou vydrží 10 minut (teprve poté si hází na Dušení). Může se ponořit do hloubky až 300 metrů.

Merlion

Merlion je velký dravý kytovec. Má silné čelisti plné dlouhých ostrých zubů.

Velikost: 7	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 30 km/h	Nebezpečí: 6							
Vodní.										
Zbraně: čelisti (DAM 20 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	n/a	10	8	12	12	12	14	14	100	n/a

Pod vodou vydrží 20 minut (teprve poté si hází na Dušení). Může se ponořit do hloubky až 300 metrů.

Each-uisge

Each-uisge je druhový příbuzný kelpie. Taktéž je to obojživelník, který stavbou těla připomíná koně. Má kopyta, která používá při pohybu po souši, a ploutvovité výrůstky na holeních, které používá pro pohyb ve vodě. Místo hřívy má na hlavě a krku ploutev, další je na konci dlouhého ocasu. Na rozdíl od mírné kelpie je each-uisge nebezpečný predátor. Ve svých protáhlých úzkých čelistech má několik řad dlouhých ostrých zubů.

Velikost: 4	Nosnost: 4	Cestovní rychlost: 20 km/h	Nebezpečí: 5							
Pozemní, Vodní.		Může být ochočen jako jízdní zvíře.								
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS), kopyta (DAM 5 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	10	6	12	8	14	10	12	50	n/a

Feromony: Each-uisge do svého okolí vypouští feromony, které matou jeho nepřátele. Všichni živí tvorové v okolí do 10 metrů od něj, kteří feromony vdechnou, mají postih – 2 na CC, RC, Perception, Will, Intelligence a Charisma. Efekt trvá tak dlouho, dokud jsou v dosahu. Each-uisge jsou imunní.

Turul

Turul je obří dravec podobný orlu, s rozpětím křídel až osm metrů. Má mohutný zobák a mocné drápy. Má velmi dobrý zrak, díky kterému může spatřit svoji kořist na velkou vzdálenost.

Velikost: 5	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 40 km/h	Nebezpečí: 4							
Létající.										
Zbraně: zobák (DAM 20 + BS), pařáty (DAM 10 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	n/a	12	6	6	6	14	10	10	40	n/a

Ostrý zrak: Pasivní pátrací dosah zrakem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které nejsou neviditelné či zakryté nějakou překážkou.

Skřeky: Turulové používají skřeky jako speciální formu komunikace, které rozumí pouze oni a dokáží ji slyšet i na velké vzdálenosti. Mohou tak volat o pomoc, předávat si varování a podobně. To lze slyšet na vzdálenost 3 kilometry.

Hrozivý řev: Jako jednu akci může zařvat. Všechny bytosti s Will 12 a méně si musí hodit na paniku. Funguje i na cizí Turuly, ovšem ti mají při odolávání panice bonus + 4 k Will.

Teratorn

Teratorn je obří dravec podobný supu, s rozpětím křídel až osm metrů. Má mohutný zobák a mocné drápy. Má velmi dobrý čich, díky kterému může vycítit mršinu na velkou vzdálenost.

Velikost: 5		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 40 km/h				Nebezpečí: 4		
Létající.										
Zbraně: zobák (DAM 20 + BS), pařáty (DAM 10 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	n/a	12	6	6	6	14	10	10	40	n/a

Ostrý čich: Pasivní pátrací dosah čichem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké pachy. Mršiny dokáže vycítit na 400 metrů pasivně či 800 metrů aktivně.

Mrchožrout: Teratorn může sežrat mrtvolu. Sežrání každého stupně velikosti zabírá 10 minut (např. bytost velikosti 1 sežere za 10 minut, bytost velikosti 3 za 30 minut). Na jedné mrtvole může hodovat více Teratornů a tím tak její sežrání uspišit. Sežraná mrtvola je zničena, nemůže být nijak obživena nebo regenerována.

Hrůzopták

Hrůzopták je velký nelétavý pták podobný pštrosu, na rozdíl od něj je to ovšem nebezpečný predátor. Má silné nohy, takže umí rychle běhat. Jeho hlavní zbraní je mohutný zobák.

Velikost: 3		Nosnost: 3		Cestovní rychlost: 30 km/h				Nebezpečí: 4		
Pozemní.										
Zbraně: zobák (DAM 20 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	n/a	10	6	12	12	16	8	12	40	n/a

Ostrý zrak: Pasivní pátrací dosah zrakově je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které nejsou neviditelné či zakryté nějakou překážkou.

Tarasque

Tarasque je rozměrný šestinohý ještěr. Jeho tělo je pokryté kostěnými deskami, které dohromady tvoří pevný krunýř podobný tomu, jaký mají želvy. Ocas je zakončen ostrým bodcem obsahujícím prudký jed. Tarasque je druhový příbuzný jiného šestinohého ještěra, baziliška.

Velikost: 10		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 10 km/h				Nebezpečí: 7		
Pozemní.										
Zbraně: čelisti (DAM 20 + BS), ocasní bodec (DAM 10)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	n/a	10	4	16	16	6	16	16	1000	n/a

Jedovaté bodnutí: Postava zasažená ocasem je otrávena jedem se závažností 9. Jed způsobuje postih – 4 na Perception, Agility a Strength a navíc ubírá 10 HP na konci každého dne.

Krunýř: Jeho tělo je kryté krunýřem, který poskytuje Armor 16.

Sasquatch

Sasquatch je velký primát s tmavou srstí. Připomíná gorilu, ale má více humanoidní tělo – pohybuje se vzpřímeně. Sasquatchové žijí ve velkých tlupách. Když se rozruší, jsou dosti agresivní.

Velikost: 3		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 5 km/h				Nebezpečí: 3		
Pozemní.										
Zbraně: pěsti (DAM = BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	10	8	12	12	10	14	14	100	n/a

Zuřivost: Pokud se splaší, nezíská obvyklé postihy. Místo toho získá + 4 k CC, Will a Charisma a může provádět Opravné hody na CC. Pokus o utěšení splašeného ohočeného Sasquatche má postih – 5 na Charisma.

Gigantyrán

Obří ještěř pocházející z planety Titania, kde patří mezi vrcholné predátory. Pro Titány byl posvátným zvířetem, dnes má stejný význam pro trolly, zlobry i obry. Může se pohybovat po čtyřech i jen po dvou nohách – na předním páru má velké drápy. Na hlavě má též dlouhé rohy. Lze ho ochočit jako jízdní zvíře, ačkoliv je to velmi nebezpečná a zdoluhavá práce.

Velikost: 1+		Nosnost: 10		Cestovní rychlost: 20 km/h				Nebezpečí: 8		
Pozemní.				Může být ochočen jako jízdní zvíře.						
Zbraně: rohy (DAM-V 10 + BS), drápy (DAM-V 5 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	SP
16	n/a	10	6	18	18	6	16	16	400	n/a

Zteč: Gigantyrán se může proti cíli rozeběhnout a vrazit do něj svými rohy – viz Zteč u Zápasníka.

Divokost: Gigantyrán se nemůže splášt a nelze ho zastrašit.

Hrozivý řev: Jako jednu akci může zařvat. Všechny bytosti s Will 18 a méně si musí hodit na paniku. Nefunguje na Gigantyrany.

Zastrašení: Gigantyrán automaticky zastrašuje divokou zvěř s Charisma 8 a méně. Taková zvěř uteče do vzdálenosti 3 kilometrů.

Šupiny: Jeho tělo je kryté pevnými šupinami, které poskytují Armor 15.

Olgoi-Khorkhoi

Olgoi-Khorkhoi, známý také jako „Smrtící červ“, je přibližně dva metry dlouhý písečný červ obývající hlavně horké pouštní planety. Má extrémně jedovaté sliny, kterými dokáže rychle zabít většinu tvorů, mají ale ničivý efekt i proti neživým předmětům. Sliny dokáže plivat na velkou vzdálenost. Chemické procesy v jeho těle navíc produkují elektřinu, kterou umí soustředit do výboje a vypustit na nepřátele.

Velikost: 1		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 5 km/h				Nebezpečí: 5		
Pozemní.										
Zbraně: viz níže										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	4	4	2	8	8	8	6	6	10	n/a

Lokalizace kořisti: Olgoi-khorkhoi je zcela slepý a hluchý. Vnímá jen pachy živých bytostí a vibrace země způsobené pohybem. Pasivní pátrací dosah je 50 metrů, aktivní 100 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání bytostí, které se hýbou.

Podzemní pohyb: Může se hrabat pod zemí, rychlost pohybu je stejná jako na povrchu.

Jedovaté kousnutí: Útok zblízka, který funguje jako Chemický útok s DAM 100.

Jedovaté sliny: Útok střelbou, který funguje jako Chemický útok s DAM 50. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 5 metrů, MR je 10 metrů.

Elektrický výboj: Útok střelbou, který funguje jako Elektrický útok s DAM 50. OR je 10 metrů, MR je 20 metrů, RP je -2 od RC.

Glatisant

Glatisant, známý také jako „Štěkající bestie“, je nebezpečný ještěř. Jeho tělo je pokryté srstí (obvykle světlou s leopardími skvrnami), jen dlouhý krk a hadí hlava jsou holé. Má štíhlé nohy zakončené kopyty, které dovolují velmi rychle běhat. Při lovu vydává glatisant zvuky podobné štěkání.

Velikost: 4		Nosnost: n/a		Cestovní rychlost: 60 km/h				Nebezpečí: 5		
Pozemní.										
Zbraně: čelisti (DAM 20 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	n/a	14	8	12	12	16	10	10	80	n/a

Jedovaté kousnutí: Postava kousnutá glatisantem je otrávena jedem se závažností 6. Jed způsobuje postih – 4 na Perception, Agility a Strength a navíc ubírá 5 HP na konci každého dne.

Ostrý čich: Pasivní pátrací dosah čichem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké pachy.

Noční navigace: Nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

Divokost: Glatisant se nemůže splášt a nelze ho zastrašit.

Vytrvalost: Nikdy si nehází na Únavu. Bez jídla a vody vydrží dvakrát tak dlouho.

Boggart

Boggarti jsou humanoidní bytosti příbuzné Skřetům. Taktéž mají zelenou kůži a mohutnou spodní čelist s vyčnívajícími zuby, taktéž jsou bezpohlavní. Žijí v tlupách, hlavně v bažinách a džunglích, a jsou poměrně agresivní.

Velikost: 1	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 10 km/h	Nebezpečí: 3							
Pozemní.										
Zbraně: pěsti (DAM = BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	n/a	10	8	8	8	16	4	4	10	n/a

Bezbolestnost: Boggart necítí bolest. Nikdy si nehází na Bolest.

Spánek: Organismus Boggartů nepotřebuje spánek. Boggart nemusí (a ani nemůže) spát.

Obratnost: Dokáží šplhat po stromech a dalších vhodných svislých plochách. Také umí vysoko a daleko skákat, čehož využívají při překonávání překážek. Při Vylézání, Slézání a Slačování provádí jen Kontrolní hody. Skáče dvojnásobně dál a výš, než jak je v daném prostředí možné.

Stromovec

Stromovci jsou obrovské humanoidní bytosti příbuzné Skřetům. Taktéž mají mohutnou spodní čelist s vyčnívajícími zuby, taktéž jsou bezpohlavní. Zelenou kůži mají však pouze mladí jedinci. U dospělých jedinců je proměněna v tvrdou stromovou kůru, která je často porostlá mechem a houbami. Kostí Stromovců jsou dřevěné a místo krve mají mizu. Energií získávají sekundárně ze slunečního záření, fotosyntézou. Díky tomu také přes den vydechují kyslík. Z temene lebky a z páteře jim vyrůstá mnoho proutků i silnější větve.

Velikost: 9	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 5 km/h	Nebezpečí: 5							
Pozemní.										
Zbraně: pěsti (DAM = BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	8	6	12	12	8	16	16	300	n/a

Bezbolestnost: Stromovec necítí bolest. Nikdy si nehází na Bolest.

Spánek: Organismus Stromovců nepotřebuje spánek. Stromovec nemusí (a ani nemůže) spát.

Kamufláž: Postih – 10 od Perception při hledání schovaného Stromovce zrakem v lese.

Pistrix

Pistrix je velký hlubokomořský tvor, který připomíná ještěra. Oba páry končetin má zcela proměny v ploutve. Z páteře (od krku až po ocas) mu vyrůstají dlouhé ostré štětiny, které obsahují smrtící jed.

Velikost: 10	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 20 km/h	Nebezpečí: 7							
Vodní.										
Zbraně: čelisti (DAM 20 + BS), trnitý ocas (DAM 10)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	n/a	8	8	14	14	12	14	14	1000	n/a

Jedovaté bodnutí: Postava zasažená ocasem je otrávena jedem se závažností 9. Jed způsobuje postih – 4 na Perception, Agility a Strength a navíc ubírá 10 HP na konci každého dne.

Cetus

Cetus je obrovitá hlubokomořská bestie. Dosahuje délky až 400 metrů. Má krokodýlí hlavu a žraločí tělo pokryté pevnými krokodýlími šupinami.

Velikost: 8+	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 20 km/h	Nebezpečí: 8							
Vodní.										
Zbraně: čelisti (DAM-V 20 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	SP
12	n/a	6	6	16	16	4	16	16	4000	n/a

Šupiny: Jeho tělo je kryté pevnými šupinami, které poskytují Armor 12.

Machinaga

Machinaga je záhadná „síla“, která má schopnost posednout stroj, rozložit ho na součástky a předělat v kovovou bestii s vlastní zvířecí vůlí. Tato bestie navíc má schopnost pohlcovat další stroje a zvětšovat se. Machinaga se rozšířilo po celé galaxii jako mor. Nikdo neví, jak ho zastavit.

Velikost: 1 - 10 ⁺⁺	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 10 km/h	Nebezpečí: 9							
Pozemní.										
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS), drápy (DAM 5 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	5	5	15	15	10	10	10	10	n/a

Mechanická bytost.

Růst: Machinaga se může zvětšovat tím, jak ničí stroje. Přičítá jejich velikost ke své, každý stupeň velikosti zvyšuje jeho HP o 10. Jakmile se zvětší z velikosti 10, přejde na velikost 1⁺, má HP-V a jeho zbraně mají DAM-V. Jakmile se zvětší z velikosti 10⁺, přejde na velikost 1⁺⁺, má HP-O a jeho zbraně mají DAM-O. Velikost 10⁺⁺ je maximum. Pohlcování strojů menší velikostní kategorie již nemá žádný efekt.

Oprava: Machinaga se může opravovat tím, jak ničí stroje. Může si vybrat, že místo zvětšení si opraví poškození. Každý stupeň velikosti opravuje 10 HP. Pokud je ve Velké či Obří kategorii, musí pohlcovat stroje Velké respektive Obří kategorie, aby měla oprava efekt.

Pohyblivost: Pohlcením dopravního prostředku získá jeho mobilitu a rychlost (vozidlo – může jezdit, člun – může plavat, letoun – může létat, vesmírná loď – může do vesmíru); nepočítá se u něj palivo. Pokud pohltilo více dopravních prostředků, může si vybírat, jaký typ pohybu a rychlosti použije.

Pancéřování: Armor má podle nejvyšší hodnoty Armor ze všech pohlcených strojů.

Corporaga

Corporaga je záhadná „síla“, která má schopnost posednout živou tkáň, rozložit ji na kusy a předělat v organickou bestii s vlastní zvířecí vůlí. Tato bestie navíc má schopnost pohlcovat další živé tkáně a zvětšovat se. Corporaga se rozšířilo po celé galaxii jako mor. Nikdo neví, jak ho zastavit.

Velikost: 1 - 10 ⁺⁺	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 10 km/h	Nebezpečí: 9							
Pozemní.										
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS), drápy (DAM 5 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	5	5	15	15	10	10	10	10	n/a

Podstata: Má stejné vlastnosti jako Mechanická bytost. Také nemá duši.

Růst: Corporaga se může zvětšovat tím, jak ničí formy života. Přičítá jejich velikost ke své, každý stupeň velikosti zvyšuje jeho HP o 10. Jakmile se zvětší z velikosti 10, přejde na velikost 1⁺, má HP-V a jeho zbraně mají DAM-V. Jakmile se zvětší z velikosti 10⁺, přejde na velikost 1⁺⁺, má HP-O a jeho zbraně mají DAM-O. Velikost 10⁺⁺ je maximum. Pohlcování forem života menší velikostní kategorie již nemá žádný efekt.

Oprava: Corporaga se může léčit tím, jak ničí formy života. Může si vybrat, že místo zvětšení si vyléčí zranění. Každý stupeň velikosti opravuje 10 HP. Pokud je ve Velké či Obří kategorii, musí pohlcovat formy života Velké respektive Obří kategorie, aby měla léčba efekt.

Pohyblivost: Pohlcením formy života získá její mobilitu a rychlost (pozemní zvíře – může chodit, vodní zvíře – může plavat, létající zvíře – může létat, vesmírná bytost – může do vesmíru); nepotřebuje jíst, pít, dýchat ani odpočívat. Pokud pohltilo více forem života, může si vybírat, jaký typ pohybu a rychlosti použije.

Pancéřování: Armor má podle nejvyšší hodnoty Armor ze všech pohlcených bytostí.

Machinaga a Corporaga

V roce 13-532 bylo v sub-sektoru Herkul poprvé zaregistrováno několik zvláštních incidentů. Města a základny na několika desítkách planet byly napadeny zvláštními protivníky. V některých případech se jednalo o mechanické bestie pohlcující stroje a zařízení, v jiných případech to byla bio-monstra, která absorbovala těla zabitých obyvatel i divokých zvířat. Čím více se tyto bytosti „krmily“, tím větší a silnější byly. Jak čas plynul, počet napadených planet rostl. Pak se objevily i v sousedních sub-sektorech a nakonec byly hlášeny na různých planetách po celé galaxii. Vědcům se zatím nepodařilo určit jejich původ ani způsob, jakým se rozmnožují. Způsob šíření však připomíná nákazu.

Moloch

Moloch je velké vesmírné zvíře. Je podobný červu, s mnoha dlouhými úponky na povrchu těla. Každý úponek má na konci světélkující kouli, která vytváří gravitační pole, jehož pomocí se Moloch pohybuje. Napadá vesmírné lodě a stanice, je přitahován jejich energií.

Velikost: 10 ⁺	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 20 mil. km/h	Nebezpečí: 8							
Vesmírné.										
Zbraně: tlama (DAM-V 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	SP
12	n/a	10	8	12	12	6	16	15	5000	n/a

Vesmírná bytost: Pobyt ve vesmírném vakuu mu nepřináší žádné nevýhody. Vstup do gravitačního pole vesmírného tělesa ho však zabije. Může hledat pouze pomocí zvláštního orgánu, kterým vycítí energii palubních generátorů. Pasivní pátrací dosah je 10 milionů km, aktivní 20 milionů km.

Pancír: Povrch jeho těla je velmi pevný, poskytuje Armor 10.

Echidna

Echidna je gigantické vesmírné zvíře. Je podobná hadu. Její tělo je po obou bocích lemováno výrůstky, které vytváří gravitační pole, jehož pomocí se pohybuje. Echidna má rozměrnou tlamu složenou ze čtyř čelistí s obrovitými zuby. Patří mezi největší živé organizmy v galaxii.

Velikost: 10 ⁺⁺	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 10 mil. km/h	Nebezpečí: 10							
Vesmírné.										
Zbraně: čelisti (DAM-O 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-O	SP
16	n/a	5	5	18	18	10	16	16	5000	n/a

Vesmírná bytost: Pobyt ve vesmírném vakuu mu nepřináší žádné nevýhody. Vstup do gravitačního pole vesmírného tělesa ho však zabije. Může hledat pouze zrakem. Pasivní pátrací dosah je 5 milionů km, aktivní 10 milionů km.

Gravitační pole: Do vzdálenosti 1 milionu km kolem sebe vytváří gravitační deformaci. Každá loď a vesmírná bytost v ní, která se bude chtít pohnout, musí nejdříve uspět v hodů proti Agility.

Pryskyřice: Echidna může zvolený cíl obalit pryskyřicí. Je to útok zblízka (echidna si hází proti CC; útoku nelze uhnout a nemůže být vykryt) a pokud se povede, cíl je kompletně znehybněn. Může se pouze pokusit pryskyřici rozrhat hodem proti Strength, ale v boji to zabírá jednu akci.

Vysátí: Echidna může z vesmírné lodi či bytosti vysát energii. Je to útok zblízka (echidna si hází proti CC) a pokud se povede, vesmírná loď ztrácí 10 bodů paliva, resp. bytost získává 1 bod Únavy.

Šupiny: Její tělo je kryté šupinami, které poskytují Armor 10.

Typhon

Typhon je gigantické vesmírné zvíře. Je podobný rejnoku. Jeho křídla jsou pokryta štětinami, které vytváří gravitační pole, jehož pomocí se pohybuje. Typhon má rozměrná kusadla. Patří mezi největší živé organizmy v galaxii.

Velikost: 10 ⁺⁺	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 10 mil. km/h	Nebezpečí: 10							
Vesmírné.										
Zbraně: kusadla (DAM-O 10 + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-O	SP
14	n/a	5	5	18	18	8	18	18	5000	n/a

Vesmírná bytost: Pobyt ve vesmírném vakuu mu nepřináší žádné nevýhody. Vstup do gravitačního pole vesmírného tělesa ho však zabije. Může hledat pouze zrakem. Pasivní pátrací dosah je 5 milionů km, aktivní 10 milionů km.

Gravitační vlna: Do vzdálenosti 1 milionu km kolem sebe vytváří gravitační deformaci. Každá loď a vesmírná bytost v ní, která se pohne, musí uspět v hodů proti Durability. Pokud neuspěje, utrpí zásah s takovým DAM (DAM-V, resp. DAM-O, podle její velikosti), o kolik přehodila.

Žíravina: Typhon může zvolený cíl pokrýt žíravinou. Je to útok zblízka (typhon si hází proti CC; útoku nelze uhnout a nemůže být vykryt) a pokud se povede, cíl je zasažen Žíravým útokem s DAM-O 5.

Zamoření: Typhon může do zvoleného cíle vpustit radiaci. Je to útok zblízka (typhon si hází proti CC) a pokud se povede, cíl je zasažen Radiačním útokem s DAM-O 5.

Krunýř: Jeho tělo je kryté krunýřem, který poskytuje Armor 10.

3. ROSTLINY

Skřetovník

Skřetovník je zvláštní rostlina, která plodí Skřety (Gobliny, Hobgobliny, Orky) a jim příbuzné rasy (např. Hejkaly, Boggarty, Stromovce). Více informací o ní je uvedeno v *Základní knize*.

Prostředí: 1 km² vyplodí každých 5 dní buď 100 bytostí velikosti 1, 50 bytostí velikosti 2, 25 bytostí velikosti 3, 10 bytostí velikosti 4-6, 5 bytostí velikosti 7-9 nebo 1 bytost velikosti 10 – jaké bytosti, to záleží na poddruhu skřetovníku.

Ya-te-veo

Ya-te-veo je masožravý strom. Má desítky ohebných větví podobných úponkům, které se dokáží rychle a obratně hýbat. Zachycenou a obmotanou kořist vsoukají do ústního otvoru, který se nachází nahoře, v ose kmene. Uvnitř kmene je pak kořist pomalu strávena.

Prostředí: pokud se živý tvor dostane do prostředí zarostlého ya-te-veo stromy, každou hodinu se stane terčem útoku zblízka s CC 15 (útok nelze uhnout a nemůže být vykryt). Pokud se povede, tvor je kompletně znehybněn. Může se pouze pokusit úponky roztrhnout hodem proti Strength. Každý neúspěch znamená zásah s DAM 10.

Upíří réva

Upíří réva je plevel s mnoha úponky, které jsou pokryté ostrými hákovitými trny. Úponky obmotají a zcela znehybní oběť a duté háky z ní vysají krev.

Prostředí: pokud se živý tvor dostane do prostředí zarostlého upíří révou, každou hodinu se stane terčem útoku zblízka s CC 15 (útok nelze uhnout a nemůže být vykryt). Pokud se povede, tvor je kompletně znehybněn. Může se pouze pokusit úponky roztrhnout hodem proti Strength. Každý neúspěch znamená zásah s DAM 1 a jeden bod Únavy.

Leptač

Nebezpečný plevel, který do svého okolí rozprašuje žíravou tekutinu. Všechny organický materiál, který rozloží, je pak vstřebán kořeny.

Prostředí: pokud se nějaký objekt dostane do prostředí zarostlého leptačem, každou hodinu je zasažen žíravým útokem s DAM 5.

Arboraptor

Arboraptor je agresivní masožravá rostlina. Když je ve své pasivní formě, je zakořeněný a vypadá tedy jako běžný strom. Jakmile se ale probudí do aktivní formy, jeho kořeny fungují jako nohy, díky kterým se může přesunovat z místa a pronásledovat kořist. Větve pak slouží jako chapadla. Čím je arboraptor starší, tím je vyšší, má více kořenů a větví. Nevydává žádné tělesné teplo, ve všech ohledech se jedná o rostlinu. Ve své aktivní formě je velmi nebezpečný. Jeho ústní otvor je nahoře, v ose kmene, a lemován větvemi, kterými souká potravu dovnitř. Řídí se pouze čichem a hmatem.

Velikost: 5 až 10	Nosnost: n/a	Cestovní rychlost: 5 km/h	Nebezpečí: 5							
Pozemní.										
Zbraně: větve (DAM 10 + BS), může jimi chytat a odhazovat protivníky										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	10	4	8	8	6	10	10	80	n/a

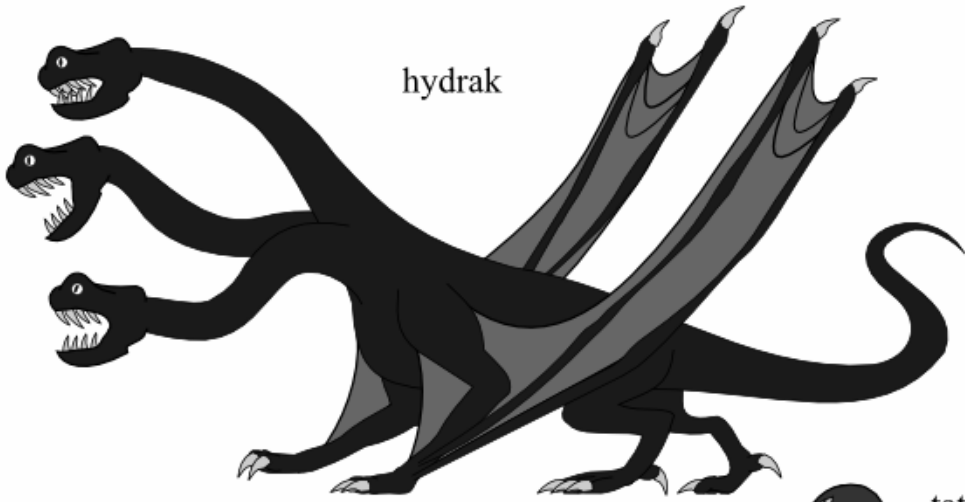
Lokalizace kořisti: Arboraptor je zcela slepý a hluchý. Vnímá jen pachy živých bytostí a vibrace země způsobené pohybem. Pasivní pátračí dosah je 100 metrů, aktivní 200 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání bytostí, které se hýbou.

Kamufláž: Postih – 10 od Perception při hledání schovaného Arboraptora zrakem v lese.

Zakořenění: Arboraptor může zakořenit do země, tehdy vypadá jako zcela obyčejný strom a nelze ho tedy rozlišit.

Velikost: Každá další velikost nad 5 má + 1 k Durability a Strength a + 20 k HP.

Větve: Velikost 5 může zaútočit jednou za akci. Každý další stupeň velikosti přidává jeden útok za akci navíc (velikost 6 má dva útoky, velikost 7 má tři útoky atd.).



hydrak



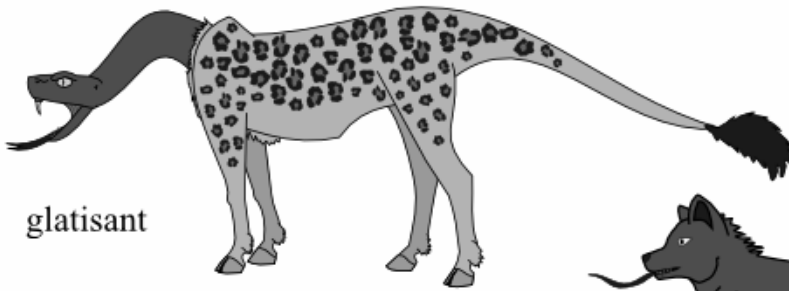
tatzelwurm



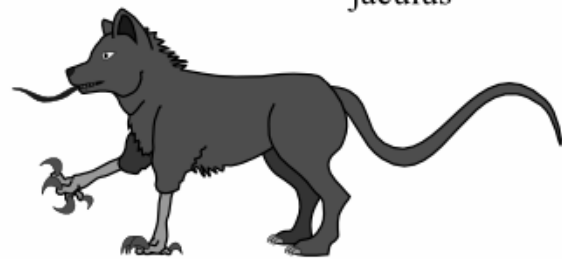
hydrax



jaculus



glatisant



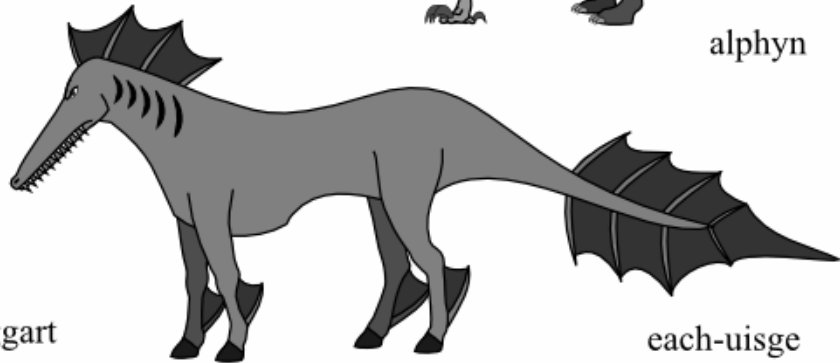
alphyn



scitalis



boggart



each-uisge

4. VYBAVENÍ

Zvířata mohou být vybavena různými speciálními předměty. Zvíře může mít jedno brnění a jednu přilbu, které však nemůže samo sundat. Může nést pět dalších kusů vybavení, z toho jeden Zádový předmět. Vybavení pro zvířata Velké kategorie stojí **desetinásobek ceny**, pro zvířata Obří kategorie stojí **stonásobek ceny**.

Lehké zvířecí brnění (brnění)

Cena: 50

Brnění z lehkých slitin. Chrání trup. Přidává + 10 k Armor. Ubírá – 6 od Agility.

Střední zvířecí brnění (brnění)

Cena: 60

Brnění z lehkých slitin. Chrání trup a holeně. Přidává + 12 k Armor. Ubírá – 7 od Agility.

Těžké zvířecí brnění (brnění)

Cena: 70

Brnění z lehkých slitin. Chrání trup a nohy. Přidává + 14 k Armor. Ubírá – 8 od Agility.

Lehký chránič hlavy, bez hledí (přilba)

Cena: 5

Chrání hlavu, ovšem ne tvář. Přidává + 1 k Armor. Zvířeti nebrání použít jeho přirozené zbraně, které má na hlavě (např. čelisti, rohy).

Střední chránič hlavy, s hledím (přilba)

Cena: 10

Chrání hlavu a tvář, ačkoliv oči mohou být stále zasaženy, protože hledí není zcela uzavřeno. Přidává + 2 k Armor. Ubírá – 1 od Perception. Zvířeti nebrání použít jeho přirozené zbraně, které má na hlavě (např. čelisti, rohy).

Těžký chránič hlavy, uzavřený (přilba)

Cena: 20

Tato přilba je kompletně uzavřená, hledí je tvořeno pevným průhledným materiálem, takže oči jsou plně chráněny. Přidává + 3 k Armor. Ubírá – 2 od Perception. Zvířeti nebrání použít jeho přirozené zbraně, které má na hlavě (např. čelisti, rohy).

Zvířecí plynová maska

Cena: 5 / 10

Plynová maska ze vzduchu odfiltrovává všechny nebezpečné látky, zároveň nebrání použití čelistí jako zbraně. Existují dvě verze:

Lehká: chrání jen tlamu a čenich. Zvíře je imunní vůči látkám, které se do těla dostanou vdechnutím.

Těžká: chrání celou tvář. Zvíře je imunní vůči látkám, které se do těla dostanou vdechnutím a navíc také vůči látkám, které dráždí oči.

Zvířecí dýchací maska

Cena: 5 / 10

Dýchací maska má vlastní zásobu vzduchu, zároveň nebrání použití čelistí jako zbraně. Každá maska má jednu nádrž se zásobou vzduchu na 1 hodinu. Lze k ní přikoupit druhou nádrž za 5 peněz. Místo těchto malých nádrží může mít až dvě velkokapacitní vzduchové láhve, jedna stojí 10 peněz, má výdrž 5 hodin a snižuje Agility zvířete o 1. Existují tři verze masky:

Lehká: chrání jen tlamu a čenich. Zvíře je imunní vůči látkám, které se do těla dostanou vdechnutím.

Těžká: chrání celou tvář. Zvíře je imunní vůči látkám, které se do těla dostanou vdechnutím a navíc také vůči látkám, které dráždí oči.

Ovladač

Cena: 10.000

Zvíře dokáže přijímat povely svého majitele až na vzdálenost 10 km. Je též vybaveno kamerou a mikrofonom, takže majitel vidí a slyší to, co zvíře. Součástí ovladače je též lokátor, takže majitel ví, kde se zvíře nachází. Ovládací panel pro majitele je v ceně, nezabírá žádný slot.

Tlumič bolesti

Cena: 100

Sada jednorázových auto-injekcí. Zahání efekt Bolesti a dává imunitu proti další bolesti na 1 hodinu. Jeho aplikování v boji zabírá jednu akci. Jedna sada Tlumiče bolesti obsahuje 10 dávek.

Urychlovač hojení

Cena: 100

Sada jednorázových auto-injekcí. Zvířeti léčí zranění – ztracených 5 HP (resp. HP-V či HP-O). Jeho aplikování v boji zabírá jednu akci. Jedna sada Urychlovače hojení obsahuje 10 dávek.

Sedativum

Cena: 100

Sada jednorázových auto-injekcí. Zvířeti okamžitě zruší efekt Splašení (avšak nikoliv efekt Bolesti). Jeho aplikování v boji zabírá jednu akci. Jedna sada Sedativ obsahuje 10 dávek.

Stimulátor

Cena: 100

Sada jednorázových auto-injekcí. Zvýší výkon zvířete. Přidá mu bonus + 2 k CC, RC (pokud ho má), Perception, Agility, Durability a Strength; též ale přidá postih – 4 na Intelligence, Will a Charisma. Efekt trvá 10 minut. Jeho aplikování v boji zabírá jednu akci. Jedna sada Stimulátoru obsahuje 10 dávek.

Kamuflážní souprava

Cena: 20

Souprava obsahuje maskovací barvy na kůži (odpovídající barvám místního prostředí) a maskovací síťový plášť s kápí protkaný imitací listů a jehličí, respektive jiné místní flóry. Nepřátelé mají postih – 2 od Perception při hodech na hledání pomocí zraku.

Svítilna

Cena: 5

Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost. Dosah svítilny je 10 metrů jedním směrem. Zvířatům velikosti 5 až 10 lze koupit větší svítilnu s dosahem 100 metrů. Stojí desetinásobek ceny. Zvířata Velké a Obří kategorie mohou nést jen tuto větší svítilnu. Ve vesmíru je její dosah 100 km.

Bomba

Cena: dle náplně

Zvíře na svém hřbetě může nést sebevražednou bombu s libovolnou náloží. Zvířata velikosti 5 až 7 nesou Velkou výbušninu, zvířata velikosti 8 až 10 a zvířata Velké a Obří kategorie nesou Obří výbušninu. Nálož může být časovaná nebo dálkově odpalovaná. Umístění: záda.

Ocasní bodec

Cena: 1.000

Zvíře na konci ocasu může mít ostrý bodec s DAM 10 + BS. Jedná se o Bodnou zbraň (může být koupen s modifikací). Velká zvířata mají bodec s DAM-V, Obří zvířata s DAM-O. Nelze koupit zvířeti, které ocas používá jako zbraň standardně. Nelze koupit zvířeti, které nemá ocas.

Ocasní čepel

Cena: 1.000

Zvíře na konci ocasu může mít ostrou čepel s DAM 10 + BS. Jedná se o Sečnou zbraň (může být koupen s modifikací). Velká zvířata mají bodec s DAM-V, Obří zvířata s DAM-O. Nelze koupit zvířeti, které ocas používá jako zbraň standardně. Nelze koupit zvířeti, které nemá ocas.

Ocasní palice

Cena: 1.000

Zvíře na konci ocasu může mít těžkou palici s DAM 10 + BS. Jedná se o Údernou zbraň (může být koupen s modifikací). Velká zvířata mají bodec s DAM-V, Obří zvířata s DAM-O. Nelze koupit zvířeti, které ocas používá jako zbraň standardně. Nelze koupit zvířeti, které nemá ocas.

Vodní trysky

Cena: 2.000

Lze přidat jen Vodnímu zvířeti. Jeho Cestovní rychlost je dvojnásobná. Získává též bonus + 2 k Agility. Trysky mají palivo jen na 100 km. Umístění: záda.

Vzdušné trysky

Cena: 2.000

Lze přidat jen Létajícímu zvířeti. Jeho Cestovní rychlost je dvojnásobná. Získává též bonus + 2 k Agility. Trysky mají palivo jen na 100 km. Umístění: záda.

Feromonový projektor

Cena: 10.000

Projektor do okolí rozprašuje feromony, které zvíře chrání před napadením jinými zvířaty. Pokud chce cizí zvíře napadnout toto zvíře, musí nejprve uspět v hodů proti Will. Pokud neuspěje, jeho akce je promarněna.

Vůz

Cena: 2.000 / 4.000 / 8.000

Pozemní jízdní zvíře za sebou může táhnout vůz. Nepočítá se do limitu vybavení, které zvíře může nést. Vůz je otevřený. Vůz s uzavřeným přepravním prostorem stojí dvojnásobek. Vůz může být snadno a rychle odpojen (v boji jedna akce). Může se stát terčem útoku.

Cena je pro všechny velikosti zvířat stejná.

Lehký vůz (HP 50, Armor 10): přepravní kapacita jsou postavy do součtu velikostí 4 či podobný náklad. Snižuje Agility zvířete o 4. Lze zapřáhnout jen za zvíře od velikosti 4.

Střední vůz (HP 100, Armor 12): přepravní kapacita jsou postavy do součtu velikostí 7 či podobný náklad. Snižuje Agility zvířete o 4. Lze zapřáhnout jen za zvíře od velikosti 6.

Těžký vůz (HP 150, Armor 14): přepravní kapacita jsou postavy do součtu velikostí 10 či podobný náklad. Snižuje Agility zvířete o 4. Lze zapřáhnout jen za zvíře od velikosti 8.

Palankýn

Cena: 2.000 / 4.000 / 8.000

Jízdní zvíře na svém hřbetě může nést palankýn, kabinu. Palankýn je otevřený. Palankýn s uzavřeným přepravním prostorem stojí dvojnásobek. Palankýn může být odstraněn, ale ne během boje. Může se stát terčem útoku. Umístění: záda.

Cena je pro všechny velikosti zvířat stejná.

Lehký palankýn (HP 50, Armor 10): přepravní kapacita jsou postavy do součtu velikostí 4 či podobný náklad. Snižuje Agility zvířete o 2. Lze upevnit jen na zvíře od velikosti 6.

Střední palankýn (HP 100, Armor 12): přepravní kapacita jsou postavy do součtu velikostí 7 či podobný náklad. Snižuje Agility zvířete o 2. Lze upevnit jen na zvíře od velikosti 8.

Těžký palankýn (HP 150, Armor 14): přepravní kapacita jsou postavy do součtu velikostí 10 či podobný náklad. Snižuje Agility zvířete o 2. Lze upevnit jen na zvíře od velikosti 10.

Zbraňová platforma

Cena: 2.000 / 4.000 / 8.000

Jízdní zvíře na svém hřbetě může nést plně otočnou zbraňovou platformu. Na platformu se vejdou až dvě postavy do velikosti 3, jedna z nich je střelec, druhá případně nabíječ. Platforma je otevřená. Platforma s uzavřeným prostorem stojí dvojnásobek. Platforma může být odstraněna, ale ne během boje. Může se stát terčem útoku. Zbraň se musí dokoupit zvlášť. Umístění: záda.

Cena je pro všechny velikosti zvířat stejná.

Lehká platforma (HP 50, Armor 10): lze na ní připevnit Těžkou zbraň. Snižuje Agility zvířete o 2. Lze upevnit jen na zvíře od velikosti 6.

Střední platforma (HP 100, Armor 12): lze na ní připevnit Dělostřeleckou zbraň. Může nést i specifické typy zbraní uvedených u dělostřeleckých vozidel. Snižuje Agility zvířete o 2. Lze upevnit jen na zvíře od velikosti 8.

Těžká platforma (HP 150, Armor 14): lze na ní připevnit Těžkou dělostřeleckou zbraň. Může nést i specifické typy zbraní uvedených u těžkých dělostřeleckých vozidel. Snižuje Agility zvířete o 2. Lze upevnit jen na zvíře od velikosti 10.