# Stíny nad Obornou

DOBRODRUŽSTVÍ PRO PETIČLENNOU DRUŽINU
NA 1. STUPNI HRY (1. - 4. ÚROVEŇ)

Družina se pokusí zachránit městečko Oborná před útokem goliášich kmenů,
které využily probíhající války se sousední zemí.
V městečku a jeho okolí se toho však děje mnohem více.

Jiří "Mirkul" Vykoukal

# Obsah

Pozadí příběhu . . . . . 3
Goliáši a goblini v lesích . . . . . 9
Zmizení pana Kloboučného . . . . . 15
Vlci a vlkodlak . . . . . 17
Trosky pevnosti . . . . . 17
Cizí postavy, organizace a jejich motivace . . . . . 22
Božstva . . . . . 25
Bestiář . . . . . 27
Magické předměty . . . . . 37

**Poděkování:**

*Tarfillovi* za vyčerpávající zpětnou vazbu.

*Chrochtovi* za opravu gramatiky a stilistiky první verze
(jakékoliv další chyby už jsou způsobeny úpravou textu autorem).

*Eximu* za layout, pomoc s mapami a vůbec se zveřejněním
v publikovatelné kvalitě.

*Tari*, *Elnorovi* a *Carwinovi* za testování.

Komunitě stránek *www.d20.cz* za podporu všem lidem,
kteří tvoří něco vlastního.

Dobrodružství je určené pro družinu pěti dobrodruhů na 1. úrovni, kteří během dobrodružství postoupí minimálně na 4. úroveň. Dobrodružství se odehrává na podzim v městečku Oborná a jeho blízkém okolí v severní části lidského království Falia. Veškeré podklady potřebné k orientaci v prostředí dobrodružství a záměrů cizích postav lze najít v následujících odstavcích nebo v části textu „Cizí postavy, organizace a jejich motivace."

Veškeré číselné statistiky, ať už počty nestvůr nebo stupně obtížnosti, lze považovat za návrhy, kterými se můžete, ale také nemusíte řídit. Pokud se vám nějaký souboj nebo stupeň obtížnosti nezdá či dokonce chybí, nebojte se jej upravit, případně přidat, dle vlastního uvážení. Stejně tak nelze předpokládat veškeré reakce hráčů a ti tak mohou přijít s řešením, které zde není popsáno. V takovém případě se zamyslete nad motivacemi postav, které toto rozhodnutí ovlivňuje a klidně upravte příběh podle toho.

Celé dobrodružství se skládá ze tři hlavních příběhových linií („Goliáši a goblini v lesích", „Ztracení pana Kloboučného" a „Znesvěcené magické zřídlo") a dvou vedlejších úkolů („Vlci a vlkodlak", „Trosky pevnosti"), které nejsou na příběhu nutně závislé. Každá linka se dá projít samostatně na jeden záběr, ale kvůli křehkosti postav na 1. úrovni je lepší, aby družina nejdříve prozkoumala, co všechno se kolem Oborné děje, obhlédla si okolí, získala zkušeností, a teprve pak se vydala jednotlivé úkoly dořešit.

Družina může klidně začít jako obyvatelé Oborné, kteří se rozhodli vzít řešení jejích problémů do vlastních rukou. Můžou však také začít s jinou zápletkou.

Může je najmout vévoda Midiranu, který chce zpacifikovat problémové goliáší kmeny a udělat z nich exemplární příklad. Nebo Cech obchodníků z města Soutok na jihu království, který by vše naopak nejraději vyřešil mírovou cestou.

Ačkoliv je dobrodružství primárně určeno pro dobrou družinu, není problém nahlédnout na zápletku z druhé strany. Hrdinové jsou ve službách armády útočící na Falii a mají dohlédnout na to, aby vyšel plán jejich vůdce Richarda, který chce ze všech v městečku udělat nemrtvé.

## Pozadí příběhu

Oborná je v obležení goliášich a gobliních kmenů. Tyto kmeny přepadávají a okrádají pocestné v jeho okolí a nedovolí jim ani Obornou opustit. Oborná je pod správcovstvím vévody z Midiranu, kterým je druhorozený královský syn. Ten však nemá dostatek vojáků k vyřešení problémů kvůli probíhající válce Falie se sousedním Šerozemím. Vévoda se tak rozhodl vyhledat pomoc žoldáků. Dal veřejně vyhlásit, že vyplatí odměnu 100 zlatých na hlavu tomu, kdo problém s kmeny u Oborné vyřeší. Kdo mu jako první přinese potvrzení od rychtáře Viléma Střádala, že problém je vyřešen a cesta přes Obornou zase bezpečná, dostane odměnu. Družina rozhodně není první takovou skupinou, která se do městečka vydala. Žádná z předchozích skupin se však nevrátila s tím, že by splnila úkol.

Zároveň se do záležitosti zapojil i Cech obchodníků sídlící v bohatém městě Soutok. Cech chce situaci kolem Oborné vyřešit smírnou cestou. Poslal do Oborné svého vyjednavače, pana Kloboučného, který měl zjistit, jestli je to možné, a pokud ano, jaké jsou požadavky kmenů. Cech od pana Kloboučeného obdržel zprávu, že se mu kmeny podařilo přimět k vyjednávání a čeká ho schůzka, na které se dozví jejich požadavky. Od té doby už však pan Kloboučný několik dní za sebou

neposlal žádné hlášení a je nezvěstný. Cech proto hledá skupinu dobrodruhů, která by vyšetřila zmizení pana Kloboučného a v případě nouze se pokusila dokončit jeho jednání. V Oborné tak mají vyhledat Marianu Svídovou, která je zástupkyní cechu v Oborné.

Král o problémech v Oborné nic neví a nikdo ho tím ani nezatěžuje. Pořád je to příliš malá a nevýznamná osada, i když leží na jedné z mála cest spojující východ království se západem. Vévoda Midiranu, králův druhorozený syn Teron, pod jehož správu Oborná spadá, do ní odmítá vyslat vojenskou pomoc, protože veškeré ozbrojené síly teď musí bojovat s vnějším nepřítelem. Rychtáři připomněl i to, že goliáši jsou ze zákona povinni sloužit v královské armádě a jejich vzpoura se rovná zradě. Podle toho by s nimi měl jednat. S kmeny si má poradit, jak uzná za vhodné; bylo by dobré udělat z nich odstrašující příklad, aby se něco takového nerozmohlo i mezi ostatními goliášskými kmeny v království. Jakékoliv náklady s tím spojené mu budou uhrazeny z královské pokladnice.

## Oborná

Rostoucí městečko nacházející se na okraji Hnědého lesa. Je na půl cesty mezi městy Křížov a Midiran a tudíž oblíbeným místem poutníků pro spočinutí před nebo po dlouhé cestě lesem. Ještě před pár lety to byla vesnice, proto je většina ulic stále hliněných, ale hlavní ulice už je dlážděná. Domy jsou hlavně dřevěné, ale najde se tu i několik domů s kamenným přízemím. Oborná se pomalu rozrůstá do šířky, jak přibývá jejích obyvatel, kterých je aktuálně kolem 600. Většina důležitých míst se však nachází ve středu městečka, takže se dají obejít během chvilky.

V městečku teď přebývá mnoho pocestných, kteří byli okradeni goliáši a zanecháni v lesích napospas divé zvěři. Většina z nich si však nakonec našla cestu zpět. Někteří z nich budou tvrdit, že když se vzbudili, zahlédli obrovského vlka a tak se raději rychle dali na útěk. Díky tomu, že je zde delší dobu mnohem více lidí, v Oborné dochází potraviny. Ti z obyvatel, kteří jsou schopni lovit, se bojí jít do lesů nejen kvůli goliášům a goblinům, ale i kvůli vlčím smečkám, které jsou čím dál tím odvážnější a potulují se mnohem blíže kolem městečka. Ještě minulý týden tu byl vůz, který dovezl zásoby z Midiranu. Z vozu, který měl přijet před pár dny, přišel pouze vystrašený kočí s obchodníkem. Z Křížova nedorazila karavana už déle jak měsíc. Goliášům tak roste sebevědomí a začali přepadávat pocestné i mimo Hnědý les.

## Falia

Království jemuž vládne král Gregor II. Je typickým fantasy královstvím se vším všudy, co si v takovém království dokážete představit. Lidé uctívají hlavně bohy úrody a Slunce (Yewidi, Tsehay) a v menším měřítku i všechny ostatní bohy.

V království žijí hlavně lidé. Z ostatních ras jsou nejvíce zastoupeni půlefové a goliáši. Elfů je zde velmi málo, protože dříve bývali otroky a po jejich úspěšné vzpouře jsou vztahy mezi lidmi a elfy velmi špatné.

Království se několik desetiletí zmítalo v různých válkách ať už vnitřních nebo vnějších. Po nástupu Gregora II. na trůn se situace uklidnila, dokud nezaútočili jednotky Šerozemí.

## Šerozemí

Diktátorská teokracie uctívající boha Yemoteho. Celou zemi vede avatar Richard, jehož slova a příkazy jsou nezpochybnitelné.

Zemi obývají šadar-kai a nemrtví. V menšinách zde žijí i zástupci jiných ras, kteří vyznávají Yemoteho nebo věří v podobné hodnoty.

Šerozemí vzniklo před několika desetiletími, když šadar-kai vystoupili z podzemí, kde byli vězněni drowy. Zlikvidovali původní obyvatelstvo a začali rozšiřovat svá území. Jejich cílem je vrátit se do Stínopádu s obrovskou armádou nemrtvých a zničit Vraní bohyni.

# Příchod do Oborné

Družina přichází do Oborné po dlážděné cestě mezi loukami a poli z východu. Sotva na dohled městečka uvidí u cesty zbytky povozu rozmláceného na kusy. Kolem lze vidět stopy lidské, koňské a další, které nejspíš patří goblinům a goliášům. Jsou už však příliš staré na sledování. Cestu do městečka sleduje zdálky hlídka tvořená dvěma gobliny. Vzhledem k malému počtu, družinu pouze pozorují a snaží se nenápadně vytratit do lesa, aby podali zprávu o nově příchozích a připravili lepší přepadový oddíl.

Všímavá skupinka je však může zahlédnout, jak se plazí vysokou trávou pryč, pokud si úspěšně hodí na ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 15. Pokud je budou pronásledovat, hlídka se rozběhne do lesa a pokusí se v něm zmizet. V lese může družina zkusit dál hlídku stopovat nebo se vrátit zpátky. Při stopování mohou objevit stezku, která je dovede k tábořišti, kam má hlídka namířeno. Pokud hlídku cestou nechytili, najdou tu goliáše s jedním goblinem, kteří se jim postaví (75 zk).

Goliáš drží lano, které končí ve větvích stromů nad vstupem k tábořišti a na jeho konci je přivázána síť v čtvercovém rámu z větví. Goliáš se pokusí někoho z družiny chytit do sítě, jakmile se pod ní objeví. Když pustí lano, síť se uvolní a pokryje čtvercovou oblast o straně 2 sáhy. Ti, kteří jsou v oblasti, jsou uvězněni pod sítí a zadržení a ti, kteří neuspějí v záchranném hodu na Sílu se SO 10, navíc sraženi k zemi. Tvor si může pomocí své akce hodit na ověření Síly se SO 10 a při úspěchu osvobodit sebe nebo jiného tvora ve svém dosahu. Síť má OČ 10 a 20 životů. Způsobení sečného poškození 5 síti zničí její čtvercovou část o straně 1 sáh a osvobodí tvora, který je na tomto místě uvězněný.

Goliáš i goblin chtějí družinu spíš odradit od pronásledování než bojovat na život a na smrt. Proto jen rozdají pár ran a zkusí utéct. Nehodlají se však vzdát a pokud chytí někoho z nich živého, řeknou jim jen velmi málo, protože jsou přesvědčeni o správnosti svého jednání.

Pro další průzkum kolem tábora pokračuj od části „Goliáši a goblini v lesích; První tábor“ od třetího odstavce.

V případě, že družina později zajme nějakého goliáše nebo goblina a bude ho chtít vyslýchat, může od nich získat informace navíc. Zajatí goliáši nebudou příliš sdílní, ale družina z nich může vytáhnout, že lidé si za to můžou sami svým chováním ke goliášům kmenům a že je Oriás dovede k vítězství. Goblini budou sdílnější a můžou prozradit umístění několika přepadových táborů. Někteří však můžou vyhrožovat, že nemrtví všechny porazí a pak to budou goblini kdo tu bude vládnout.

Při příchodu do městečka si lze všimnout rozoraných a sklizených polí a větrného mlýnu poblíž. Na druhé straně je vidět dubový háj na louce mezi řekou a prvními domy podél cesty, který slouží jako svatyně boha Iroitire. Při projití městečkem družina narazí nejdříve na ztichlou kovárnu a kousek dál na náměstí je dvoupatrová budova s vývěsním štítem, na kterém je napsáno „Zlatá vesta“. Na druhém konci městečka je krčma „U Němého Toma“, která je spíše nálevnou pro místní, místem pro schlazení se po vyčerpávajícím dni. Na západní straně městečka je pila, kterou od lesa odděluje nedokončená palisáda. Naproti ní přes cestu je statek s rozlehlými pastvinami. Ve městě lze ještě najít obchod kramářky, dům bylinkářky prodávající různé lektvary a na severním okraji městečka, dál od všech staveb, hřbitov s hrobníkovým domkem.

Po Oborné se pohybuje velké množství lidí, z nichž mnoho zjevně nepatří mezi obyvatele. Většina z nich jsou obchodníci, jejichž karavana či vůz byly přepadeny a oni teď bez prostředků zůstali v městečku. Malou skupinu tvoří rádoby hrdinové, které goliáši při první výpravě okradli a oni tak raději zůstávají v bezpečí městečka. Je tu i pár žoldáků, kteří se rozhodli vyčkat, až kmeny zaútočí na městečko a problémy přijdou za nimi, místo aby se za nimi zbytečně honili.

Příkladem žoldáků, kteří se nechali najmout můžou být tyto dvě skupiny:

**Raubíři**: tříčlenná skupina skládající se z půlorčího barbara Kyje, lidského mnicha Cihly a půlelfího čaroknechta Jasuoky.Skupinu vede Jasuoka a vzhledem k tomu, že Kyj je až příliš jednoduchý a Cihla zase unáhlený a násilný, dává mu zabrat udržet oba na uzdě a napravovat občasná nedorozumění, ke kterým ohledně nich ve vesnici dochází. Kyj s Cihlou chtějí slavně zvítězit nad půlobřími kmeny a Jasuoka je z nich jediný dostatečně příčetný, aby věděl, že přímou konfrontací to nezvládnou a tak se snaží zorganizovat něco jako domobranu, protože ve větším počtů mají větší šanci a Kyje s Cihlou uvidí při jejich slavném vítězství celé městečko. Občas vyrazí do okolí vesnice zlikvidovat pár vlků nebo menší skupinku goblinů či goliášů.

**Křižáci:** původně čtyřčlenná skupina, kterou tvořili paladin Ladisla, kněz Ratmir, hraničářka Lidia a bojovník Bartoloměj. Skupina bojovala pro ideály boha Balabata a vedl ji paladin Ladisla. Chtěli prozkoumat co goliáše vedlo ke vzpouře a vyřešit konflikt spíše diplomacií než hrubou silou. Než se jim však podařilo dosáhnout nějakého úspěchu, byli jednu noc v lese přepadeni stíny. Ladisla s Ratmirem byli zabiti a Lidia s Bartolomějem utekli aby se zachránili. Nevzdali se záchrany vesnice, ale teď se snaží spolupracovat s Jasuokou a jeho skupinou. Kdyby se jiné družině povedlo najít těla Ladisly a Ratmira, rádi by je důstojně pohřbili a pronesli za ně modlitby.

# Důležité cizí postavy

### Vilém Střádal (Člověk)

Rychtář Oborné. Má slušný základní přehled o dění v městečku. Vlastní hospodu „Zlatá vesta“. Pokud družina přišla do městečka kvůli problémům s gobliny a goliášy, měla by jej vyhledat jako prvního. Pokud družina našla věci uloupené goliáši a odevzdá mu je, dá jim rovnou odměnu 50 zlatých.

### Mariana Svídová (Půlelf)

Bylinkářka a členka Cechu obchodníků ze Soutoku. Pokud družina přišla vyšetřit ztracení pana Kloboučného, měli by zamířit za ní.

### Jaroboj (Lesní elf)

Zástupce boha Iroitire ve zdejším háji. Má pro družinu úkol.

### Matěj Porážka (Člověk)

Zdejší statkář a řezník. Má pro družinu menší úkol.

### Adihaš Kovtepec (Trpaslík)

Velmi schopný kovář. Je družině ochoten zapůjčit vybavení, pokud o své vlastní přijdou nebo propůjčit i nějaké vybavení navíc, které by se mohlo hodit.

### David Všetečka (Člověk)

Kapitán stráží. Má pod sebou 5 člennou jednotku stráží, které si Oborná může dovolit vydržovat. Pokud družina bude chtít, pokusí se jim pomoct jak bude moct v rámci svých možností.

### Sute (Tiefling)

Kouzelník přebývající v hostinci Zlatá vesta. Vidí v družině jediné trochu schopné lidi, kteří by mu mohli dělat doprovod k ruinám pevnosti na cestě mezi Obornou a vesnicí Zelná. Ruiny odkoupil od vévody Midiranu a chce se v nich usídlit.

# Zajímavá místa

## U Němého Toma

Hospoda, ve které pijí hlavně místní. Hospodu vede Němý Tom, svalnatý muž, který už si začíná zakládat na sádlo a přes krk mu vede velká červená jizva. Je vysloužilý voják, který kvůli svému zranění z války přišel o hlas. Čepuje na baru pivo a je schopen zařídit guláš s chlebem nebo pšeničné placky. Za barem má vystavenou svou plátovou zbroj a železné kopí. V hospodě obsluhuje jeho dcera Vilemína. Je velmi hezká, ale hospodský na ni dává dobrý pozor, aby si na ni hosté příliš nedovolovali. Hospoda nemá žádné pokoje, ale nálevna se v noci vždy vyklidí a slouží jako noclehárna pro ty, na které už nezbyl žádný pokoj. V hospodě můžou zaslechnout nějaké drby.

V městečku i jeho okolí se už dlouho ztrácejí lidé a někteří obyvatelé pochybují, že za všechna zmizení můžou goblini a goliáši.

Dřevaři se bojí do lesa. Nejenom kvůli goliášům a goblinům, ale v lesích se teď pohybuje i mnohem víc vlků, a někteří tvrdí, že tam zahlédli i vlkodlaka.

Statkářova dcera měla zase nedávno záchvat a bylo ji slyšet přes polovinu městečka. Starší obyvatelé si myslí, že ji posedl nějaký démon a že v tom má určitě prsty bylinkářka.

Hodně se povídá o válce s Šerozemí. Jejich armádu prý vede nekromant, který oživuje padlé a ve své armádě tak má i hordy nemrtvých.

Někteří vesničané nesouhlasí s tím, že kovář zaučuje svou dceru v kovářském řemesle – měl by si raději najít mužského učedníka. Pár jich nesouhlasí s tím, že tu holku vůbec přijal za vlastní dceru, když on je trpaslík a ona člověk.

## Zlatá vesta

Hostinec vedený rychtářem Střádalem. Má 10 pokojů, které obsadili obchodníci, kteří městečkem projíždějí pravidelně a prodávají a nakupují tu zboží. Rychtář může dobrodruhům nabídnout přespání ve stáji, kde už spí několik lidí, kteří sloužili pár karavanám jako ochranka nebo v hospodě u Němého Toma na podlaze, pokud se ještě vejdou. V jídelně nikoho přespávat nenechává, protože chce zajistit pro obchodníky, kteří u něj přebývají, stále nějaký stupeň luxusu a pohodlí. Jinak se můžou poptat lidí v městečku, jestli je někdo nechá u sebe přespat. Mohou samozřejmě přespat i mimo městečko, pak jim ale nemůže zaručit, že budou v bezpečí.

Byl by rád, kdyby družina vyřešila problém s goliáši, aby obchodníci mohli opět bezpečně cestovat mezi Midiranem a Křížovem, obzvlášť teď, když se ke Křížovu blíží nepřátelská armáda a město bude potřebovat zásoby. Obchodníci jsou přepadávání hlavně na cestě v Hnědém lese, takže goliáši s gobliny budou mít svůj tábor někde na východ od městečka v lesích. S gobliny už bývaly problémy dříve, kdy občas někoho přepadli a nejspíš i zabili. Jednou za čas však cestu vždy pročistila jednotka vojáků, aby byl průchod bezpečný, a goblini pak nějakou dobu neotravovali. Teď se k nim ale připojily ještě goliáší kmeny, které sešly ze Zahnutých hor. Dříve goliáši zůstávali v horách a nikomu neškodili, ale to se teď z nějakých důvodů změnilo. Pokud by skupina tento problém vyřešila a goliáší a gobliní kmeny vyhnala z okolí městečka a zahnala zpátky do hor, napíše jim potvrzení, aby jim vévoda Teron vydal slíbenou odměnu 100 zlatých na hlavu.

### Drby a klepy:

Král vyhlásil zákaz prodeje stříbra a všechno stříbro je zabavováno do královské pokladnice.

Goliáši mají povinnost sloužit v královské armádě, jinak jim hrozí, že je zákony přestanou chránit. Nikdo netuší, co přimělo goliáše vzbouřit se proti ustanoveným pořádkům.

Obchodníci nechápou, proč Midiran nevyšle nějaké vojáky nebo aspoň městskou hlídku na vyřešení tohoto problému. Válka je ještě daleko od něj a je dost velký na to, aby na nějakou chvíli postrádal několik ozbrojenců.

Mezi obchodníky kolují drby, že Cech obchodníků chce nějak využít situace ve svůj prospěch.

V Hnědém lese se kromě goblinů a goliášů vždycky pohybovali i lapkové a zloději. Vévoda prý vyhlásil milost pro každého lapku z Hnědého lesa, který pomůže v boji proti goliášům a goblinům.

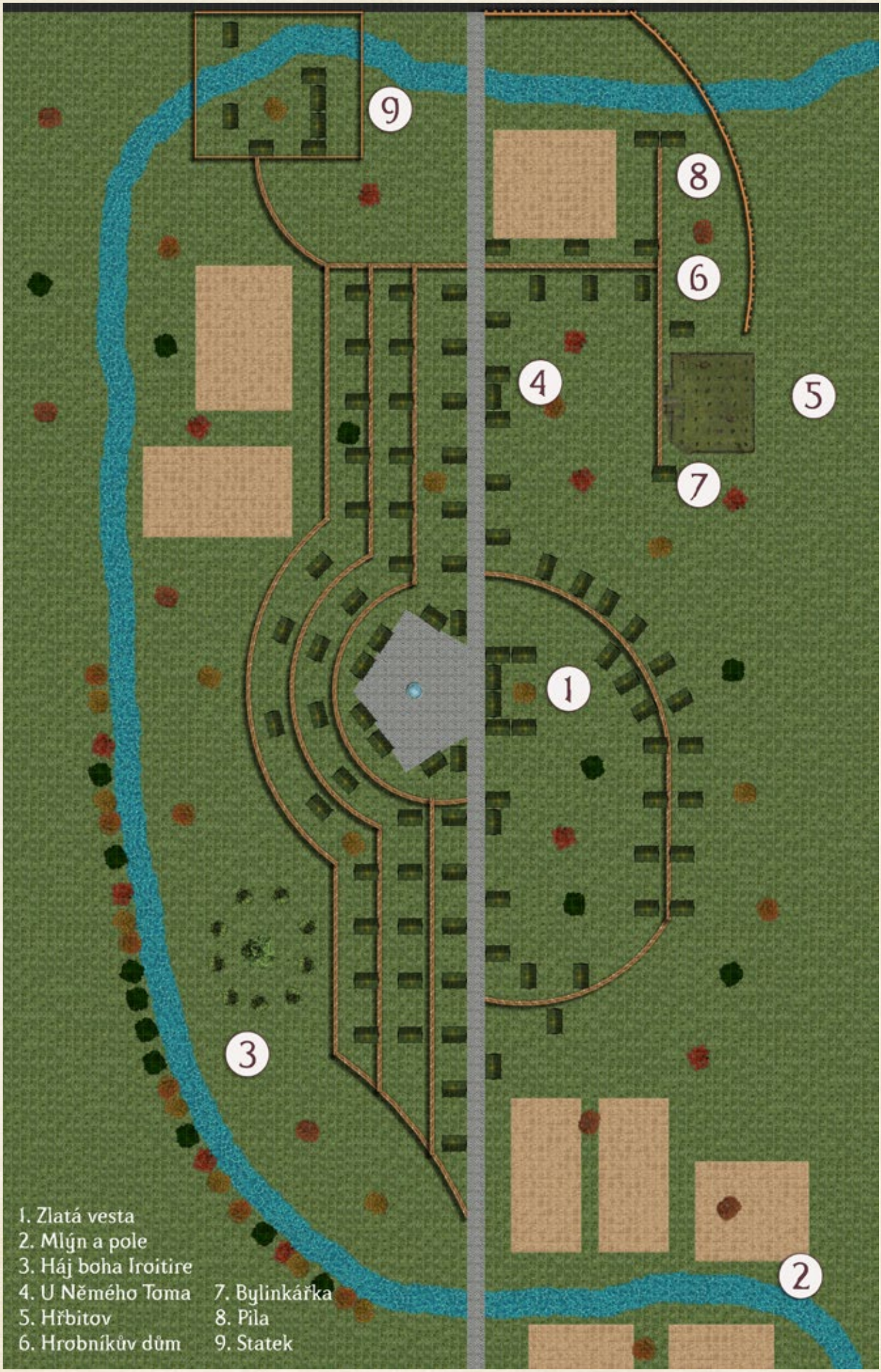
## Strážnice

Útočiště pro zdejší městskou hlídku. Strážní zde pobývají většinu času, pokud zrovna nejsou na občasné obchůzce městečka. V té době se strážnice zamyká. Ve strážnici je výbava strážných a různé zápisy o zločinech, ztrátách a nálezech a všech ostatních věcech, ke kterým je hlídka povolána. Pokud bude družina chtít něco zjistit, strážní je odkážou na jejich velitele Davida Všetečku. Všetečka je už starší chlap, který doufal v klidné dožití v malém městečku bez problémů. Události posledních dní mu v tom však příliš nepomáhají. Se svými lidmi se pokusil došlápnout si na gobliny a goliáše, jenže je podcenili. Goliáši si hlídají svá stanoviště v lesích a mají je zabezpečené pastmi. Díky tomu teď dva z jeho lidí leží doma a Mariana je dochází ošetřovat. Je rád, že se dvěma zbývajícími členy hlídky občas odežene hladové vlky od Porážkových stád a udržují úroveň paniky v městečku na snesitelné úrovni.

## Statek

Statek se rozkládá na západě městečka poblíž lesa. Má oplocená velká luka, kde se pase několik krav a ovcí (od každého tak 5 až 8 kousků), a menší část, kde se rochní 5 prasat. Na pozemcích jsou tři budovy. Největší budova, která je zároveň i nejdál od cesty a co nejvíc u lesa, zjevně slouží jako stáj pro zvířata. Druhá velká budova u cesty je obytný dům a vedle domu je menší budova sloužící jako seník a šopa.

Ve statku bydlí rodina Porážkových, živící se chovem zvířat a prodejem jejich masa a jiných produktů. Statkář je velký statný chlapík s vyholenou hlavou. Poslední dobou vlci napadají jeho stáda. Psa, který mu stáda


9
8
6
4
5
7
1
3
2
1. Zlatá vesta
2. Mlýn a pole
3. Háj boha Iroitire
4. U Němého Toma
5. Hřbitov
6. Hrobníkův dům
7. Bylinkářka
8. Pila
9. Statek

hlídal vlci zabili a tak se snaží hlídat se svou rodinou s občasnou pomocí od hlídky. Vzhledem k tomu, že jídla je tu čím dál míň, je to pro něj dost velký problém, a nabídne družině, že jim vyplatí 10 zlatých za každou vlčí kůži, kterou mu přinesou (opravdu jen kůži, celého vlka nepotřebuje).

Matěj a Sofie Porážkovi mají 3 děti. Nejmladší syn Martin se stará o stáje ve Zlaté vestě. Vzhledem k aktuální situaci je však většinou doma a do Zlaté vesty chodí jen jednou během dne zkontrolovat, jestli spáči nedělají ze stájí kůlničku na dříví. Dcera Eliška zůstává doma, protože je duševně slabá. Nejstarší syn Josef pak pomáhá otci na statku. Josefa před rokem ošklivě pokousala prasata - přišel tak i o oko - a má zjizvenou pravou tvář.

Rodina Porážkových jsou kanibalové. Mladý Martin obhlíží poutníky, kteří se ubytují ve Zlaté vestě, a doma pak přednese své poznatky a s rodinou se domluví, kterého poutníka zabijí. Smrt poutníků je vždy připsána na vrub goblinům, obzvlášť v této době. Ovšem ani předtím s tím nebyl moc problém, protože goblini se v okolí městečka nacházeli už dříve. Co z oběti nesní, to hodí prasatům. Šaty a hořlavé věci spálí v kamnech. Cennosti si většinou nechají a ve větším městě je otec rozprodá různým překupníkům.

## Pila

Dřevaři tady zpracovávají dřevo, které natěží v lese. Pila momentálně nefunguje, protože dřevaři se bojí do lesů. Goblini a goliáši sice poblíž městečka v lesích nejsou, ale pobíhají tu vlci a různá jiná divá zvěř, která je čím dál tím odvážnější. Pokud by někdo nějakým způsobem vyřešil problém s divokou zvěří, byli by dřevaři ochotni zase začít těžit dřevo a pracovat. Pokud se hrdinové domluví s rychtářem, určitě by jim nějakou odměnu přidal.

## Kovárna

Žije zde kovář Adihaš se svou adoptivní dcerou Nikki. Je jedním z nejlepších kovářů, které lze v království najít a tady má dostatek času na zkoušení nových postupů nebo experimentů s novými slitinami. Prodává všechny druhy zbraní a zbrojí, ale teď má velmi omezenou nabídku (pouze lehké a střední zbroje a jednoduché zbraně). Zásoby mu žádné nedorazily a většina toho co měl, bylo odvezeno armádě na západ. Když však družina prokáže, že chce problémy městečka aktivně vyřešit a ne jen vyčkávat jako ostatní „dobrodruzi“, kteří sem přišli, rád jim zapůjčí jakékoliv vybavení, které má k dispozici a družina může potřebovat.

Pokud se dohodnou s tieflingským kouzelníkem Sutem na doprovodu k ruinám pevnosti, rád by se vydal s nimi. Jeho děd mu vyprávěl, že mu odtamtud jeden hrdina donesl zvláštní druh kovu a chtěl po něm, aby mu z něj vykoval meč. Ten kov byl tvrdší, než cokoliv jiného a jeho děd prý musel použít adamantiové nástroje, aby byl vůbec schopen kov nějak opracovat, a pec rozehřát tak, že mu málem shořela chalupa. Doufá, že se v ruinách třeba ještě nachází kus tohoto kovu, aby ho také zkusil zpracovat. Pokud by tam něco takového opravdu našli, rád jim z toho kovu ukuje zbraň jako odměnu.

## Bylinkářka

V severní části městečka je domek bylinkářky Mariany, která je místní léčitelkou. Prodává různé lektvary a masti. Jako podpultové zboží má i pár svitků s kouzelnými triky a kouzly 1. úrovně. Do městečka se přistěhovala před několika lety. Pracuje pro Cech obchodníků a pověří družinu úkolem najít pana Kloboučného. Pokud ho najdou nebo zjistí, co se s ním stalo, dá jim 250 zlatých a získají od ní 10% slevu na její zboží.

## Háj boha Iroitira

Na jihu městečka je malý dřevěný domek, kolem kterého roste několik vzrostlých dubů. V domku přebývá Jaroboj, služebník boha Iroitira a jediný elf v městečku. Je z druhé generace svobodných elfů. Rozhodl se zasvětit svůj život šíření povědomí o elfech mezi lidmi. Jako uctívači elfího boha přírody mu přišlo příhodné zabydlet se zrovna v Oborné, která leží na hranici velkého lesa. Místní ho tolerují, i když často uctívají jiné bohy, ale čas od času si k němu přijdou pro požehnání.

Požádá družinu o pomoc. Na sever od městečka je rašeliniště a uprostřed něj magické zřídlo. Dvakrát měsíčně je chodí zkontrolovat. Když ho však chtěl zkontrolovat naposledy, zaútočily na něj strigy a zdejší vegetace seschla. Poprosí tedy družinu, jestli by mohla okolí zřídla, případně nejlépe zřídlo samotné, prozkoumat a říct mu, co zjistí, aby podle toho mohl podniknout příslušné nápravné kroky. Jako odměnu jim nabídne svůj elfí plášť.

## Goliáši a goblini v lesích

Při prvním vstupu družiny do lesa na družinu čeká připravená skupina goblinů s goliášem v čele (1 goliáš válečník a 4 goblini (300 zk). Ti je chtějí hlavně okrást a vystrašit, nemají v úmyslu je zabít. Nejdříve zkusí družinu zastrašit, aby se jim vzdala dobrovolně a odevzdala všechny věci. Pokud to nevyjde, nebojí se boje, ale nebudou bojovat na život a na smrt. Když se boj nebude vyvíjet dobře, utečou.

Pokud goblini s goliášem skupinku porazí, zmlátí ji do bezvědomí a seberou jim všechny věci. Zůstane jim jen oblečení. Věci odnesou do svého úkrytu a půjdou hlídkovat jinam. Skupinku tak nechají zbitou ležet u cesty.

Když je družina porazí, může sledovat jejich stopy, které je zavedou hlouběji do lesů u Oborné.

## První tábor

V lese najdou tábor, kde jsou v pytlích ukradené věci. Tábor je střežen pastmi. Vstup do tábořiště chrání past ve formě padací sítě, která se ukrývá ve větvích stromů nad cestou. Ta je však nyní nefunkční, protože lano je přivázáno k jednomu ze stromů na kraji tábořiště. Aby past fungovala, musel by ho někdo přeseknout.

V táboře jsou jen deky, zásoby nepříliš vábného jídla a pití. Z tábora jdou také sledovat stopy, ale je to těžší. Pokud je budou sledovat, můžou najít u východu z tábora další past. Při úspěšném ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 10 zjistí, že v zemi je vykopána 2x2 metry jáma s dřevěnými bodci na dně, která je zakrytá větvemi, listím, zeminou a další vrstvou listí. Past se dá jednoduše obejít, případně i přejít po úzkém prkně schovaném pod vrstvami listí a zeminy. Pokud někdo opravdu náhodou spadne do jámy, utrpí bodné zranění 5 (1k10) od dřevěných bodců na dně jámy.

## Druhý tábor

Stopy vedou k malému skalnímu převisu, kde uvidí schovanou další část lupu. Okolí hlídá gobliní alchymista se třemi dalšími gobliny (200 zk). U vstupu na malou mýtinu před převisem je další past. Nad cestou je zavěšený kmen, který při přetrhnutí nástražného drátu smete cokoliv, co se nachází na cestě pod ním. Pro všimnutí si nástražného drátu je potřeba úspěšné ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 10. Ten je možné překročit nebo schválně spustit a uskočit. Pokud je past spuštěna nevědomky, postavy musí uspět v ověření Obratnosti se SO 12 nebo Síly se SO 15, jinak utrží drtivé zranění za 11 (2k10) životů. Pokud byla past spuštěna schválně, postavy pořád musí uspět v ověření Obratnosti nebo Síly, ale házejí si s výhodou.

Pod převisem se v pytlích s lupem nachází věci v hodnotě 50 zlatých. Při úspěšném ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 10 si můžou všimnout vyjetých kolejí od vozu, který táhnou divoká prasata (úspěšné ověření Inteligence (Přírody) se SO 10) a ještě dalších dvou úzkých stezek, které vedou někam do lesů. Vstupy na stezky jsou opět chráněny pastí.

Na cestě, kudy odjíždí vůz, jsou zahrabané ostré dřevěné kolíky napuštěné jedem. Úspěšné ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 15 rozezná, že část cesty je více zabahněná a pokrytá listím, než zbytek, a je tudy vyjetá jedna cesta. Je potřeba úspěšné ověření Inteligence (Pátrání) se SO 10, aby se potvrdilo, že v zemi jsou zahrabané ostré dřevěné kolíky. Pokud někdo na kolík stoupne nebo se o něj jinak poraní, utrpí jedové zranění 5 (1k10) a musí uspět v ověření Odolnosti se SO 12 jinak bude na hodinu otrávený. Na zbylých dvou cestách jsou opět vykopané jámy s bodci.

Cestičky vedou k dalším dvěma přepadovým oddílům, ukrytým na dalších místech poblíž cesty v lese. První přepadový oddíl tvoří goliáší válečník a 2 goblini (200 zk), druhý přepadový oddíl je goliáší válečník, goliáší pěstitel a 3 goblini (300 zk).

V Hnědém lese je porůznu rozeseto více táborů, kde přepadové oddíly goliášů a goblinů shromažďují svůj lup a přenáší ho potom dál. Nejvíc táborů (6 – 10) jde najít do hodiny až dvou chůze od hlavní cesty. Pár je prázdných, u většiny bude zrovna přepadový oddíl (1x sesilatel nebo bojovník, 2x – 4x řadový goblin nebo goliáš). Do jednoho dne chůze od hlavní cesty bude několik větších táborů (4 – 7), kde se shromažďuje lup před odvezením to hlavního tábora. Ty jsou vždy hlídány (1 nebo 2 sesilatelé, tažné zvíře, 2x – 5x řadový goblin nebo goliáš).

Táborové pasti - goblini s goliáši pasti využívají spíše při souboji s nepřítelem než jako aktivní ochranu jejich tábora. Pokud budou v táboře s někým bojovat, pokusí se nepřítele manévrovat tak, aby sám do pasti vstoupil nebo spadl.

## Shromaždiště lupu

Pokud se vydají po stopách kolejí, čeká je delší cesta do hor. Po celou dobu cesty lesem si můžou všimnout, že je někdo sleduje a také, že se v okolí pohybuje velké množství vlků. Pokud půjdou dál, přepadne je smečka šesti vlků (300 zk). Vlci se pokusí ulovit jednoho z dobrodruhů a odtáhnout ho pryč a zbytek družiny odradit od pronásledování, aby svůj úlovek mohli v klidu sežrat. Smečka nezaútočí na družinu o 6 a více lidech. Zároveň, pokud alespoň polovina vlků bude příliš zraněná nebo mrtvá, zbytek smečky uteče.

Po celém dni cesty dojdou k jeskyni, kterou hlídá goliáší pěstitel s dvojicí svých kanců, gobliní fanatik a tři goblini (350 zk). V jeskyni se skrývá velká část lupu. Je tam všehochuť různých věcí. Zásoby potravin, obyčejné látky a oblečení a různé druhy bojové výstroje a cenností. Od jeskyně mohou opět sledovat stopy, které je dovedou až do tábora kmene. Po cestě můžou zahlédnout zvíře, které však zmizí, jakmile si ho všimnou (úspěšné ověření Inteligence (Přírody) se SO 10/15 pozná velkou šelmu (zimní vlk)).

## Hlavní tábor

Hlavní tábor je vzdálen dalšího půl dne cesty. Rozkládá se v horském údolí a je plný goliášů i goblinů. Každá rasa má však vlastní část tábora. U táborového ohně sedí náčelník goliášů společně s gobliním náčelníkem a na něčem se domlouvají. Opatrným průzkumem lze zjistit, že v tábořišti je několik desítek goblinů a víc než sto goliášů. Goblini jsou nějakým způsobem vyzbrojeni

skoro všichni, u goliášů je ozbrojena asi třetina. Tábor a jeho blízké okolí občas obchází hlídky (goliáší válečník a tři goblini (250 zk)). Je 25% šance, že na družinu nějaká hlídka narazí. Hlídky se nijak neschovávají. Pokud se družina chce před hlídkou ukrýt, je třeba, aby alespoň polovina uspěla v ověření Obratnosti (Nenápadnosti) s SO 15. Do tábora se může družina dostat dvěma způsoby. Buď se do něj pokusit proplížit, nebo zjistit, jak se s goliáši scházel pan Kloboučný, což je popsáno v části „Zmizení pana Kloboučného".

Jestliže se družina vplíží do tábora a někdo na ně přijde, budou přepadeni a souboj nejspíš prohrají (velká přesila). Pak budou omráčeni, okradeni a svázáni.

Družinu odnesou do velkého kožešinového stanu, kde kolem ohně sedí několik goliášů a goblinů. Ve stanu je po pěti různě oděných a ozbrojených goliáších a goblinech. Ve skupince goliášů i goblinů jdou poznat šamani každého národa. Goliáší šaman je v hnědém rouchu, přes které má koženou zbroj a na ní má navěšeny trsy rostlin a trav. Gobliní šaman je v drátěné zbroji překryté mnoha kožešinami a na sobě má navěšeno mnoho kostěných přívěsků.

Jeden z goliášů, žena, se zvedne, opírajíc se o obrovské obouruční kladivo s kamennou hlavicí. Obrátí se na družinu s dotazem čeho chtěli svým špehováním dosáhnout. Družině také oznámí, že žádného přepadu od dobrodruhů nebo vojáků se nebojí, protože ti řeší problémy jinde. Dále jim oznámí, že obléhání Oborné neukončí, dokud nedostanou odpověď na jejich požadavky, kterou má donést pan Kloboučný. Pokud jí družina řekne, že pan Kloboučný se ztratil nebo že je mrtvý, tak jí tu odpověď mají donést oni. Zopakuje jim znovu své požadavky, které už řekla panu Kloboučnému.

Kmeny chtějí zpátky svá úrodná území v nížinách, aby se nemusely neustále schovávat v horách. Chtějí mít své vlastní vládce, kteří se budou zodpovídat přímo králi a ne kdejakému tlusťochovi s lejstrem. Tohle jim hlavně ulehčí od daní a desátků, které teď platí jak králi, tak správci území, na kterém se nacházejí. Povinný odvod do armády se má týkat pouze části kmene a ne všech mužských členů, aby kmeni zbylo dost dospělých, kteří zajistí přežití kmene. Zároveň s tím chtějí zajistit vstup do armády i ženám kmene. Ne všichni muži kmene jsou totiž bojovníci, stejně tak ne všechny ženy kmene jsou lovkyně, sběračky, farmářky. Uznání goblinů jako občanů království, čímž by se na ně vztahovaly zákony a oni tak přestali být monstry a nemohli být zabiti bez postihů. 5.000 zlatých, aby měli finance na usazení se na nových územích a získání potřebných nástrojů a pomůcek pro celý kmen. Mají 2 týdny na to, donést uspokojivou odpověď. Pokud ji nedonesou, zaútočí na Obornou. Vzhledem k dosavadní ignoraci jejich požadavků nebudou kmeny vyjednávat s nikým jiným než s družinou.

## Zpět do Oborné

Na zpáteční cestě je v noci přepadne 5 stínů (500 zk). Vyvolal je nekromant, který je skrytý *neviditelností* a vše pozoruje. Do boje však nezasáhne, a jakmile boj skončí, tak se *teleportuje* pryč. Druhý den je pak na cestě obstoupí 4 zjevně nemrtví vlci a 2 spektry (cca 600 zk). Nekromant je opět poblíž a čeká, jak dopadne boj. Po jeho skončení zruší *neviditelnost* a vyjde ze svého úkrytu. Před družinou se objeví vyzáblý člověk středního vzrůstu se snědou pletí. Má na sobě černou kutnu a v rukou kostěnou hůl. S družinou nechce bojovat, chce se si s nimi promluvit.

Představí se jako Dreddy a rád by s družinou vyjednal obchod. Je rád, že se družina ukázala jako dostatečně silná na to, aby mohla ovlivnit situaci, ve které se Oborná nachází. Shání kontakt na někoho, kdo by byl ochoten mu dopomoct k mírovému ukončení aktuální války a poražení Richarda, vůdce šadar-kai. Zároveň shání jakékoliv artefakty, které jsou zaměřeny na ničení nebo vytváření nemrtvých, případně jakékoliv informace o nekromantovi jménem Richard. Lépe řečeno všechny informace, které najdou a budou týkat jakéhokoliv kouzelníka či nekromanta jménem Richard. Potřebuje se o něm dozvědět co nejvíce. Pokud mu toto zajistí, slíbí, že přestane ovlivňovat goliáše a gobliny. Nedokáže však už zaručit, že i přesto nezaútočí na městečko. To je maximum, které teď pro ně může udělat. Původně totiž požadoval aby goliáši na městečko zaútočili už dříve, ale když přišel vyjednávat někdo ze strany království, goliáši jim ještě chtěli dát šanci. Proč to vůbec dělá? Mnoho šadar-kai už je unaveno věčným Richardovým válčením a chtějí se v poklidu vrátit zpátky do Stínopádu. A Dreddy samotný z toho bude mít vzestup na žebříčku moci. Pokud ho budou chtít kontaktovat s nějakými novinkami, mají přijít na jakýkoliv hřbitov a napsat jeho jméno do hlíny nejčerstvějšího hrobu, který najdou. On už je pak nějakým způsobem kontaktuje.

Družina může po prvním souboji přijít na to, že je někdo sleduje a druhému boji se vyhnout (půjdou jinou cestou či cokoliv jiného). V takovém případě Dreddy vyhledá družinu později buď někde po cestě nebo přímo v Oborné. Pokud by se měl s družinou setkat v přítomnosti dalších lidí, změní svůj vzhled pomocí kouzla „Změň svůj tvar".

Po setkání s družinou přijde Dreddy ke kmenům a oznámí jim, že Richardova nabídka stále platí. Pokud se goliáší a gobliní kmeny připojí ve válce na stranu šadar-kai, dobyté území jim připadne, protože šadar-kai o něj nemají žádný zájem. Je pak jen na nich jak s tímto územím budou nakládat a jak se dál dohodnou s vládci Falie. Pokud tedy zbude někdo, s kým se bude dát dohodnout. Jestli tuto nabídku chtějí přijmout, mají do týdne přepadnout Obornou. Tento útok pak zažehne jiskru revolty u všech ostatních kmenů v království a ty se přidají na jejich stranu. On už se postará o to, aby se o této události všechny kmeny zavčas dozvěděly.

## Předání požadavků

Pokud s požadavky od goliášů půjdou za Vilémem, tak ten odmítá přistoupit na jakékoliv jejich návrhy. S goliáši se prostě nevyjednává a mají se přinutit k poslušnosti silou. Pokud dobrodruzi ví o nějaké ozbrojené síle, která by jim s tím mohla pomoci, ať už přímo v městečku nebo dokážou kontaktovat někoho odjinud, klidně ať je naverbují. Je ochoten dát každému, kdo se k ním připojí 10 zlatých. Městečko už má z poloviny hotovou palisádu u lesa a pokud družina přesvědčí lesníky, aby znovu začali těžit dřevo, přikáže aby všichni schopní lidi znovu začali dělat na palisádě. Zároveň mají k dispozici kapitána stráží a jeho lidi. Mají ještě alespoň dva až tři dny, než kmeny na městečko napochodují, a za tu dobu se dá stihnout ještě dost věcí. Co se týče spolupráce s Dreddym, bude o tom možná chvíli uvažovat, ale poté ji rozhodně zavrhne, protože by to byla vlastizrada.

Na půl cesty mezi Obornou a Křížovem v Hnědém lese jsou trosky malé vesnice, která tu kdysi byla postavena a před 3 lety vypálena gobliny. V těchto troskách vesnice se nyní opevnili lapkové, kteří se sem stáhli z celého Hnědého lesa před postupujícími kmeny goblinů a goliášů. Zbylo jich 10 a družina se může pokusit lapky přesvědčit, aby jim pomohli v boji proti kmenům.

Pokud je někdo z družiny výše postavený šlechtic, může mít kontakt buď přímo na vévodu z Midiranu nebo hraběte z Křížova. Pokud s požadavky kmenů seznámí Midiranského vévodu, tak se jim dostane podobné odpovědi jako od Viléma. S goliáši se nevyjednává a mají se přinutit k poslušnosti silou. Vzhledem k velikosti hrozby však uzná, že v Oborné je potřeba nějaká vojenská síla a proto vyšle 20 vojáků s velitelem, aby pomohli s obranou Oborné nebo útokem na kmeny.

Hrabě z Křížova bude zděšen tím co se okolo Oborné děje. Vyhodnotí to jako velkou hrozbu pro království a okamžitě osobně vycestuje za králem aby ho zpravil o aktuální situaci a předal mu požadavky kmenů. Jakmile král rozhodne o požadavcích kmenů, družinu v Oborné vyhledá královský vyslanec, který jim sdělí královo rozhodnutí a předá případné listiny. Do týdne bude v Oborné vyslanec, který družině předá pergamen označený královskou pečetí s odpovědí krále a druhý nezapečetěný list, ve kterém je jednodušeji shrnuto o čem král rozhodl, aby družina šla ke kmenům s nějakým povědomím o tom, co jim předává. Král zajistí, že po ukončení války se mohou goliáší kmeny přestěhovat z hor do úrodnějších nížin, ale nesmí vytlačit obyvatelstvo, které už na území bude. Daně budou platit přímo králi a ne správci daného území. 5.000 zlatých na přestěhování kmeny z královské pokladnice dostanou. U odvodů souhlasí s návrhem kmenů a počítá s tím, že při vzájemné dohodě se do týdne budou hlásit první goliáší branci. Tato dohoda platí pro všechny goliáší kmeny. Gobliny je ochoten uznat jako občany království v případě, že všechny gobliní kmeny k sobě pustí královské výběrčí daní, kteří zjistí počty goblinů a jejich kmenů na území království a kde se zdržují, aby mohli zjistit jaké daně a v jaké formě budou goblini platit, protože to je povinnosti každého královského občana. Posel zůstane v Oborné, dokud se družina nevrátí s odpovědí.

Můžou také poprosit o pomoc Marion a obchodnickou gildu, protože pan Kloboučný, který s goliáši vyjednával, byl vyslán od nich. Marion je určitě ochotná kontaktovat gildu (svitek s kouzlem „Poselství“) a přednést jim požadavky goliášů. Není si však jistá, co z požadavků dokáže gilda zařídit. Jakmile však bude mít odpověď, vyhledá je. Na spolupráci s Dreddym se poptá.

Marion bude mít odpověď třetí den od odeslání pozdě večer. Gilda je ochotná koupit pozemky v údolích poblíž Hnědých hor a převést jejich vlastnictví na goliáše. Zatím nedokáže zajistit, aby zástupce goliášů jednal přímo s králem, ale tím, že budou spravovat vlastní pozemky, se k tomu přiblíží. Gilda však bude požadovat, aby goliáši po 10 let odváděli do gildovní kasy 5% z výdělků na daných pozemcích, pokud nějaké budou. Odvody do armády gilda nemá možnost příliš ovlivnit. Přesto však díky svým kontaktům může zajistit alespoň to, aby do armády nebyla odvedena celá mužská populace kmene. Gilda je ochotná kmenům poskytnout částku 2.000 zl, kterou však vyplatí až poté, co se kmeny mírumilovně stáhnou. Finanční odměnu je ochotna dát také dalším goliášským nebo gobliním kmenům, které odpřísáhnou, že se nepřidají k šadar-kai. Zajistit goblinům statut občanů království gilda aktuálně nedokáže. Pokud však mají gobliní nebo goliáší kmeny co nabídnout, je ochotná se s nimi dohodnout na pravidelném obchodování a určité formě z toho vyplývající ochrany. Tohle však musí být zároveň potvrzeno tím, že část goliášů se už teď sbalí a budou se hlásit v Kroskasu jako odvedenci.

Posel s úřední listinou, která potvrzuje tato slova, je na cestě a bude v Oborné snad do týdne. Co se týče spolupráce s Dreddym, dají mu odkaz na mrtvou schránku v městě Soutok. Do té má vložit instrukce ohledně pravidelnější komunikace s ním a podrobnějšího popis toho, co za informace požaduje a jak by tyto informace měly přispět k nastolení míru.

## Vyjednávání s kmeny

Goliáši a goblini budou na tuto nabídku od krále, případně Obchodní gildy reagovat různě. Královskou nabídku goliáši po krátké diskuzi přijmou. Král jim vyhověl v podstatě ve všech požadavcích, i když by byli raději, kdyby se kmeny mohly do nížin začít stěhovat už teď.

Co se týče nabídky od gildy, tam budou zdrženliví. Pokud se družina nepokusí je nějak přesvědčit, nezaútočí sice na městečko, ale nepřestanou s jeho blokádou, dokud nedorazí gildovní posel. Pokud družina podpoří gildovní návrh nějakým darem nebo velmi dobrým vystupováním při jednání, tak na tyto podmínky kývnou a ihned začnou zařizovat, aby se kmen stáhl a část kmene odešla do Kroskasu.

Goblini nebudou příliš nadšení ani jednou z nabídek. Příliš se jim nelíbí, že by ke svým kmenům měli pouštět někoho cizího, kdo bude zjišťovat kolik jich a kde přebývají. Ale opět v případě dobrého vystupování a nejlépe ještě nějakého daru nabídku nakonec přijmou. Přesto se to neobejde bez menších šarvátek uvnitř kmene.

Gildovní návrh je příliš nepotěší. Peníze je nezajímají, protože jim (podle jejich názoru) stejně nikdo nic neprodá, a obchodní spolupráce s gildou je nezajímá, protože jsou přesvědčeni, že nemají co nabídnout – a ani příliš nechtějí něco nabízet. Přepadávání pocestných a karavan se jim líbí a je to jejich životní styl. Pokud družina nemá žádný dar pro gobliny a nevede si dobře při jednání s kmeny, jejich vůdce prohlásí, že na městečko zaútočí i bez goliášů. V opačném případě se nechá družinou a Oriás přesvědčit, aby se jeho kmen také stáhl.

Goblini jakoukoliv dohodu s gildou od začátku nehodlají dodržet. Ke goliášům se přidali, protože jim to poskytlo možnost ve velkém přepadávat pocestné a karavany v lese a krytí někým silnějším. Pokud tak na dohodu kývnou, stáhnou se jen naoko a k městečku vyrazí oklikou, aby ho přepadli. K městečku dorazí za 3 dny. S úspěšným ověřením Moudrosti (Vhledu) se SO 15 (10 při znalosti goblinů) lze z gobliního vůdce vypozorovat velkou nechuť s ukončením obléhání městečka a přepadáváním a okrádáním pocestných. K porušení dohody se však za žádných okolností nepřizná. Pokud se družině podaří nahradit současného vůdce goblinů někým jiným, můžou ho přesvědčit/ zastrašit k dodržení dohody.

Jestliže se družině nějakým způsobem nepodaří přesvědčit k ústupu ani goliáše, ani gobliny, přijmou Dreddyho dohodu a za 2 dny od dohodnuté schůzky zaútočí na městečko. Někdy v průběhu útoku na městečko Eliška s Dreddym oživí nemrtvé (pokud se

družině podařilo tento plán odhalit a zhatit, nemrtvých bude podstatně méně nebo vůbec žádní).

## Dohoda s Dreddym

Když družina Dreddyho informuje o mrtvé schránce a dohodě s Obchodní gildou, předá jim jako odměnu Čelenku intelektu. Pokud pak bude družina ještě později jednat s Dreddym, Dreddy bude mluvit výhradně s nositelem čelenky, protože pouze ten mu může díky své zvýšené inteligenci alespoň trochu rozumět.

Dreddy družině také řekne, že i když zastaví goliáše a gobliny před útokem na Obornou, městečko bude i tak zničeno. Richard totiž plánuje s pomocí dívky jménem Eliška oživit všechny mrtvé na hřbitově a zaútočit s nimi. Podrobnosti o tom, jak toho chtějí dosáhnout a jak tomu zabránit, jim řekne pouze, když mu zasvětí magické zřídlo, které se zde nachází. Způsob zasvěcení ale není pro slabé povahy. Je třeba, aby pro něj při zasvěcení obětovali inteligentní bytost. Je na nich, jestli na danou dohodu přistoupí, nebo ne. Způsob kontaktu na něj zůstává stejný.

Jestliže na dohodu přistoupí, Dreddy jim řekne o kamenech, které Eliška nabíjí magií ze zřídla a poté je zakopává k mrtvolám, do kterých se magie z kamenů přenáší. Pokud nechtějí, aby mrtvoly vstaly, musejí na místech, kde už jsou kameny, zrušit magii nebo mrtvoly očistit od zkažené magie (Důstojný odpočinek, Nižší navrácení, Ochrana před zlem a dobrem, Požehnání). V městečku dokážou sehnat několik svitků od bylinkářky Marion, případně od Jaroboje, pokud je stále naživu. S jejich pomocí mohou ochránit asi polovinu mrtvých (10) od oživení Richardem. Dreddy se také zmíní, že díky tomu, že kontroluje zřídlo, nyní může mrtvé oživit i on místo Richarda. Nemůže je však jen tak odvést pryč, protože to by vzbudilo podezření jeho pána. Může je však oživit v pro něj nevhodnou chvíli, kterou si domluví. Očekává za to však vděčnost do budoucna.

Za splnění této dějové linie získá družina 2000 zkušeností.

# Znesvěcené magické zřídlo

Jaroboj pošle skupinu na severozápad do lesů kde je magické zřídlo. Nabádá je k opatrnosti, protože v lesích je teď hodně nebezpečno a v rašeliništi žije plno různých tvorů, kteří dokáží znepříjemnit život.

Po cestě může družina potkat smečku vyhladovělých vlků nebo partu goblinů a goliášů lovících v lese. Rašeliniště kolem zřídla je zrádné a není vůbec lehké jím bezpečně projít. Navíc změna, která postihla magické zřídlo, se promítla i do rašeliniště a jeho obyvatel. Předtím zelenající se krajina, která přirozeně tlela, nyní zešedla a zčernala, zdejší porost umírá a hnije a tvorové v něm žijící jsou z toho velmi nervózní. Celé rašeliniště silně sladkokysele páchne a jeho šedost nepříjemně vyniká vůči okolnímu lesu. Větve a kořeny hnijících stromů se pletou do cesty a narušují stezku vedoucí tím, co se už dá nazývat pouze bažinou. Všude jsou tu také dorážející hejna komárů a ovádů, jejichž množství je skvělou hostinou pro všudypřítomné pavouky.

## Rašeliniště

Projít celým rašeliništěm bez úhony je velmi obtížné. Jestliže chce skupina najít schůdnou cestu, je třeba aby je někdo vedl a uspěl v ověření Moudrosti (Přežití) se SO 15. Zároveň je vhodné pohybovat se tiššeji, aby příliš nezaujali tvory, kteří zde žijí. Kdo chce být tichý musí uspět v ověření Obratnosti (Nenápadnosti) se SO 10, aby jej zdejší tvorové nechali na pokoji. Každý neúspěch, ať už při hledání cesty nebo tichém pohybu přiláká nějakou skupinu tvorů, kteří nyní rašeliniště obývají. Družina se může střetnout s:

- ghůlem se strigami (ghůl, 2x striga 250 zk),
- dvěma vyděšenými kokatricemi, které zaútočí na cokoliv živého v dohledu (200 zk),
- několik větších pavouků s hejnem svých menších příbuzných (5x pavouk, hejno pavouků 150 zk), kteří na ně vyskočí zpoza všudypřítomných pavučin,
- rozzuřeným pavoukovcem, kterému zničili několik pavučin a jednu z jeho pavoučích kolonií, aby se mohli dostat zpět na cestu (450 zk).

Při boji v rašeliništi je šance, že bojující špatně došlápnou a zabřednou do něj. Po skončení svého pohybu si každý hodí na ověření Obratnosti (Akrobacie) se SO 10. Pokud neuspěje, propadne se do rašeliny a stává se zadrženým. Z rašeliny ho může kdokoliv svou akcí vytáhnout úspěšným ověřením Síly (Atletika) se SO 10 nebo se dotyčný sám může pomocí své akce pokusit dostat zpět na pevnou půdu úspěšným ověřením Síly (Atletika) nebo Obratnosti (Akrobacie) se SO 15.

## Magické zřídlo

Střed rašeliniště tvoří mýtina s velkou vrbou, ze které vyzařuje fialová záře a kolem ní je několik mrtvých keřů a menších stromů. Všude kolem leží na zemi desítky mrtvých poletuch. Jakmile někdo dojde ke stromu, keře a stromy se rozhýbou a zaútočí na ně (2x révová sněť, 4x větevní sněť, 2x jehličnatá sněť, 400 zk). Pokud na mýtinu přijdou v noci, je 25% šance, že zde navíc narazí na Elišku, která zrovna dobíjí kameny, a nemrtvou dryádu, která ji hlídá. Pokud je tu najdou, obě zaútočí na hrdiny. Jakmile se boj nebude vyvíjet dobře, dryáda se bude snažit co nejvíc zaměstnat hrdiny, zatímco Eliška se pokusí utéct pryč.

Pokud si někdo hodí okolo stromu na ověření Inteligence (Mystiky) se SO 10 zjistí, že tento zdroj je využíván pro nějaký rituál, se SO 15 zjistí, že se jedná o něco ze školy Nekromancie. Při hodu na ověření Inteligence (Náboženství) se SO 10 zjistí, že okolní půda je znesvěcená. S ověřením Inteligence (Přírody) se SO 15 si uvědomí, že kolem takovéhoto zřídla se nebudou zdržovat jen poletuchy, ale že by tu měla být i silnější přírodní bytost. Hod na ověření Moudrosti (Všímání) se SO 10 vyjeví dvoje lidské stopy, jedny větší a jedny menší. Větší stopy se ztrácejí v bažině a menší se ztrácí na cestě, kterou přišli. Více toho momentálně kolem zřídla nejspíš zjistit nelze.

Zřídlo využívá Eliška Porážková a čerpá z něj sílu, aby mohla využívat schopnosti získané od Yemoteho. Také přenáší magii zřídla do kamenů pro oživení mrtvých, které dostala od Richarda. Většinou za noc zvládne nabít magii 4 kameny. Ke zřídlu chodí vždy v noci jednou za dva až tři dny, záleží podle toho, zda potřebuje nabít další kameny. Zřídlo původně hlídala dryáda, kterou Richard zabil a zřídlo a půdu kolem něj zasvětil Yemotemu. Dryádu pak znovu oživil a pověřil ji pozorováním zřídla a jeho okolí. Na ochranu zřídla pak stvořil několik zkažených stromů, které mají zahnat všechny kromě Elišky.

## Hledání ochránce

Když svá zjištění oznámí Jaroboji, požádá je o nějakou dobu strpení, než si projde knihy, co tu má, a promyslí co udělat. Zkusí i získat nějaké znamení či radu od svého boha. Až se k němu vrátí, Jaroboj jim oznámí, že je potřeba najít bytost, která by se o zřídlo starala a chránila jej. Jaroboj může s pomocí svého boha zřídlo očistit, ale pokud zřídlo nebude mít ochránce, tak ho může kdokoli zase zneužít. Bylo by dobré, kdyby se družina pokusila najít nového ochránce.

Je na družině, jakým způsobem se pokusí najít takovou bytost, každopádně v širokém okolí může narazit na jednu z těchto bytostí, které mohou být ochotné zřídlo chránit:

### Kovatl

Mytický božský tvor, který má své hnízdo v horách, kde strážil dávno zapomenuté znalosti. To, co strážil, už však bylo odneseno. Goliáši o něm ví a jeho hnízdu se vyhýbají. Pokud Kovatlovi dokáží, že konají v zájmu dobra, uvolí se zřídlo hlídat.

### Najáda

Po lesích v blízkosti řeky se potuluje najáda (statistiky jako sukuba). Tato chrání pramen zdejší řeky a lze ji najít ve společnosti dvou satyrů a několika poletuch. Najáda ráda tančí a vydrží tančit dlouho. Společně se satyry má taky ráda zábavu na cizí účet a společně družinu rádi poškádlí. Pokud ji dostatečně pobaví, může se jim podařit ji přesvědčit k hlídání zřídla.

## Noční ježibaba

Pokud je družina dostatečně odvážná a zoufalá může požádat o pomoc i noční ježibabu, která se potuluje hluboko ve zdejších lesích. Je možné, že jim dokonce sama přijde dát nabídku, že bude zřídlo chránit. Na oplátku jí však musí opatřit duši zkažené bytosti. Ale žádný goblin nebo nějaká jiná podřadná pakáž, pěkně duši jednoho z obyvatel městečka. Mají jen jednu šanci, tak ať se snaží.

Ani jedna z bytostí však ke zřídlu nepřijde, dokud nebude zřídlo v původním stavu.

V případě, že se jim žádnou z bytostí nepodaří přesvědčit k hlídání zřídla nebo žádnou z nich nenajdou, Jaroboj jim sdělí, že je možné provést rituál, který z něj učiní nestranného ochránce zřídla. Je třeba aby někdo z družiny vedl rituál, při kterém je třeba obětovat srdce ochránce místu, které má chránit. Tato oběť spojí jeho duši s daným místem a on pak bude zahánět každou bytost, která na toto místo bude chtít vstoupit.

## Očištění zřídla

Jakmile družina získá ochránce, může s Jarobojem vstoupit od bažin a vysvětit zřídlo a okolní půdu, aby bylo opět neovlivněné nekromantskou magií. Během vysvěcování z bažiny vystoupí nemrtvá dryáda a zaútočí na družinu (pokud už ji družina nezabila dříve); už si dopředu vykouzlí kůrokůži. Dryáda se bude ze začátku držet v bažině mimo pevnou půdu. Cesta k ní je považována za těžký terén a hrozí zapadnutí. Po skončení svého pohybu si každý hodí na ověření Obratnosti (Akrobacie) se SO 10. Pokud neuspěje, propadne se do bažiny a stává se zadrženým. Z bažiny ho může kdokoliv svou akcí vytáhnout úspěšným ověřením Síly (Atletika) se SO 5 nebo se dotyčný sám může pomocí své akce pokusit dostat zpět na pevnou půdu úspěšným ověřením Síly (Atletika) nebo Obratnosti (Akrobacie) se SO 10. Dryáda se pokusí zmámit jednoho člena družiny, aby ji chránil, a ostatním pod nohy sešle Trny. Pak se zapojit do boje zblízka. Jakmile ji porazí, Jaroboj vysvětí zřídlo a okolí. Poté můžou kontaktovat bytost, se kterou se domluvili na hlídání zřídla, nebo provést rituál, který promění Jaroboje v ochránce zřídla.

Za splnění této dějové linie získá družina 2000 zkušeností.

## Zmizení pana Kloboučného

Pan Kloboučný byl vyslán obchodní gildou, aby se pokusil zjistit, co goliáše přimělo sejít z hor a začít terorizovat Obornou, a pokud možno s nimi zkusit vyjednat smír. Marion ví, že se panu Kloboučnému podařilo setkat se s náčelníkem goliášů Oriásem. Před 4 dny se s ním měl znovu setkat a podrobněji probrat podmínky, za kterých by goliáši byli ochotni se stáhnout. Bohužel se z daného setkání nevrátil. Pan Kloboučný měl pronajatý pokoj ve Zlaté vestě. Marion věří, že pokud se domluví s rychtářem, tak jim poskytne vstup do pokoje. Hlídce o zmizení pana Kloboučeného nic neříkala, protože hlídka stejně nemá možnosti a muže potřebné k pořádnému prošetření. Pokud mají mapu, ukáže jim také, kde se měl pan Kloboučný a Oriás sejít. Je půl dne cesty vzdálený palouk v lese, na kterém roste dub vyšší než všechny ostatní stromy v okolí. Rychtář sice neví nic o úkolu pana Kloboučného a možná nebude úplně od věci se o něm nezmiňovat, protože rychtář by se raději s goliáši a gobliny vypořádal silou než domluvou. Můžou mu však říct, že byl členem gildy a ta se zajímá, kam se poděl jeden z jejích členů.

Pokud se přesto zeptají hlídky na pana Kloboučného, ta jim nijak nepomůže. O ztracení pana Kloboučného nic neví, takže budou překvapení. Vzhledem k tomu, co se tu v poslední době ale děje, by se nedivili, kdyby ho dostali goliáši a goblini.

Rychtář Střádal už pokoj vyklidil, protože byl už dlouho prázdný. Předpokládal, že pan Klouboučný buď narychlo odešel, nebo se stal obětí goliášů. Není příliš nakloněn tomu, aby se družina hrabala v jeho věcech, a rád by viděl nějaké pověření nebo důvod, proč jeho věci chtějí prohledávat. Dá se však přesvědčit a s pomocí peněz to půjde ještě snáz, ale bude to pod jeho dohledem. Po panu Kloboučném zbyly 2 kufry a cestovní vak. Jeden kufr je plný různých klobouků, ve druhém je cestovní oblečení. Ve vaku je zdobená helmice, železná hlavolamová krabička, velká zdobená dýmka a prsten ze slonoviny. Prsten a helma jsou magické. Jedná se o Prsten zaštítění mysli a Přilbu porozumění jazykům. Pokud někdo při prozkoumávání klobouků uspěje s ověřením Moudrosti (Všímání) proti SO 15, všimne si, že za krempou jednoho z klobouků je kus pergamenu. Na pergamu jsou šifrou napsána tři slova a 2 jednoduché rovnice (oqirc szpmzryni hvihhc, 5+5x0+2-2x5-1, 2x2+3x3+4x4-3; řešení: kmeny ovlivňuje Dreddy, -4, 26. 26 písmenná abeceda, A se posune o 4 pozice vzad, takže místo A začíná E). Pokud nechcete brzdit hru řešením šifry hráči, je možné šifru rozluštit úspěšným hodem na ověření Inteligence (Pátraní) se SO 10.

## Cesta na místo setkání

Při cestě na místo setkání pana Kloboučného s Oriás, mohou při úspěšném ověření Moudrosti (Všímání) se SO 15 najít na cestě roztržený náhrdelník z kostěných kuliček a v jeho okolí stopy souboje (polámané, pošlapané větve, odraná kůra ze stromů). S úspěšným ověřením Inteligence Pátrání) se SO 15 najdou i dvoje stopy, které míří k městečku mimo vyšlapanou cestu. Stopy se však po nějaké době ztrácí.

Samotné místo setkání je prázdné, ale v blízkém okolí je vždy gobliní hlídka. Pokud si družina dává pozor, může na ni přijít. V opačném případě je hlídka překvapí a obstoupí. Hlídku tvoří gobliní fanatik, goliáší pěstitel, 2 goliáší válečníci a 2 goblini (400 zk). Přepadnou kohokoliv, kdo se objeví poblíž místa setkání, aby ho odvedli k Oriás. Nejdřív budou na družinu jen pokřikovat v goblinštině, než jim dojde, že mají mluvit obecnou. Chtějí vědět, kde je pán s čepicí a proč nepřišel a půjdou k velká šéf. Pokud bude družina bojovat, goliáši a goblini bojují, dokud nepadne jeden ze šamanů nebo všichni goblini. Když se družina rozhodne jít za Oriás (nebo je poražena a musí jít nedobrovolně), tak po dni a půl dorazí do tábora goliášů. Tábor se rozlohou vyrovná menší vesnici a odhadem jsou v něm desítky až pár set goliášů a goblinů. Část z nich jsou však neozbrojení členové kmene. Goblini družinu dovedou do velkého kožešinového stanu, kde sedí několik goliášů a goblinů kolem ohně. Goblini jim ve své řeči něco sdělí a odejdou pryč. Zde družina přejde k vyjednávání s goliáši a gobliny a příběh se odehrává stejně jako v části „Goliáši a goblini v lesích; Hlavní tábor“ od třetího odstavce.

## Vyšetřování v městečku

Pokud se budou v Oborné vyptávat na kostěný náhrdelník, zjistí, že patří Josefu Porážkovi. Ten bude tvrdit, že jej nejspíš ztratil, když zaháněl vlky, kteří napadli stádo. Při úspěšném ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 10 si všimnou, že Josef je nalezením náhrdelníku zaskočen a také, že je velmi unavený, jako kdyby málo spal.

Když se budou ptát na Porážkovi po Oborné, zjistí, že Porážkovi jsou normální rodina, jen to mají těžší od té doby, co jejich dcera před rokem zešílela, když ji a Martina Střádala přepadli goblini na vycházce lesem a Martin tam zůstal, aby ji zachránil.

Martin Střádal byl syn paní Střádalové (rychtářova sestra), starší paní vedoucí zdejší obchod se smíšeným zbožím. Je přesvědčená, že jejího syna nezabili goblini, protože Martin nebyl žádný sušinka a pracoval na zdejší pile, takže dobře věděl, kde je v lese ještě bezpečno a kam už raději chodit nemá. Jenže netuší, co se mohlo jejímu synovi stát. Ví jen, že Martin šel k Porážkovým na večeři a pak se prý šel s Eliškou projít. Jenomže z procházky se vrátila jen vyděšená Eliška, která ze sebe byla schopná vypravit pouze slovo „goblini“, načež se zhroutila. Starý Matěj Porážka pak zburcoval několik chlapů a šli s vidlemi a pochodněmi Martina hledat, ale už ho nenašli. Hledání bylo marné i další den, kdy se zapojila i hlídka, ale Martina nikde nenašli a jeho tělo jakoby se do země propadlo.

> Porážkovi Martina Střádala zabili. Historka o přepadení gobliny v lesích je celá vymyšlená Matějem Porážkou a jeho ženou. Ti si ji vymysleli už dopředu, aby se nikdo nesháněl po těle. Více je popsáno v části dobrodružství popisující jednotlivá NPC.

Porážkovi nemají důvod se k čemukoliv přiznat a pokud bude mít družina nějaké podezření, že mají na svědomí zmizení pana Kloboučného, budou po nich chtít důkazy a vyšetřovaní za přítomnosti městské hlídky. Když se družině podaří prohledat dům Porážkových, tak s v pokoji, kde přespávají Josef s Martinem, můžou s úspěšným ověřením Inteligence (Pátrání) se SO 10 najít pod uvolněným prknem v podlaze dřevěnou masku, kterou Josef nosí při přepadávání pocestných. V ložnici Matěje a Sofie po úspěšném ověření Inteligence (Pátrání) se SO 15 najdou větší dřevěnou krabici, která je zamčená. Pro její odemčení můžou použít klíč, který se dá najít při úspěšném ověření Inteligence (Pátrání)

se SO 10 nebo pomocí zlodějského náčiní se SO 15. V krabici je mnoho různých prstenů, náhrdelníků a jiných cenností, které patřily jejich obětem.

Když se družina bude rozhlížet ve sklepě domu, tak s úspěšným ověřením Moudrostí (Všímání) se SO 15 si všimnou, že v ledárně jsou tajné dveře. Úspěšným ověřením Inteligence (Párání) se SO 15 najdou i spínač, který je otevírá. Za dveřmi je místnost 3x3 metry. Uprostřed místnosti je velký dřevěný špalek, přes celou levou stěnu se táhne metr široký stůl a u pravé stěny jsou police s mnoha hrnci a pekáči různých velikostí. Celá místnost působí dojmem velké kuchyně.

Pokud družina prohledává dům bez vědomí Porážkových a ti je objeví, tak na ně celá rodina hned zaútočí (150 zk bez Josefa, jinak 250 zk). Jestliže Porážkovi dali souhlas k prohledání jejich domu, tak na družinu zaútočí v momentě, kdy družina najde Josefovu masku nebo tajnou místnost ve sklepě. Porážkovi se budou při boji snažit někoho chytit a použít jako rukojmího, aby se dostali z městečka pryč. Souboje s družinou se nebude účastnit Eliška, která buď vůbec nebude doma (pokud k souboji dojde v noci) nebo se pokusí utéct ke zřídlu magie.

Družině se může podařit chytit Elišku a překazit její útěk ke zřídlu. V takovém případě Eliška přestane hrát mentálně postiženou a bude se vysmívat družině, že všichni obyvatelé vesnice stejně zemřou za to, že přehlíželi zločiny její rodiny a už tomu nijak nezabrání.

Za splnění této dějové linie získá družina 2000 zkušeností.

# Vlci a vlkodlak

V lesích kolem Oborné se potuluje několik smeček vlků. Vlci jsou čím dál drzejší a pohybují se velmi blízko městečka, protože v lese kvůli goliášům a goblinům, kteří se tu teď pohybují, ubývá zvěře, kterou by mohli lovit.

Družina může v lesích narazit na doupě vlkodlaka, o kterém se v městečku mluví. Hlouběji v lese podle stop narazí na skalnatý kopec, ve kterém je malá jeskyně skrytá za hustým křovím. Jakmile vejdou do jeskyně, tak si při úspěšném ověření Moudrosti (Všímání) se SO 10 můžou si všimnout, že z blízkého stromu se štěbetáním odletí pták.

Uvnitř jeskyně je lůžko vyložené kožešinami, pevná dřevěná krabička na brýle a další větší krabička, ve které jsou lahvičky s inkoustem a seříznuté brky na psaní. Také jsou tam dvě zčásti popsané knihy. V jedné jsou v popsány všechny možné druhy zvířat, jejich chování, stravovací návyky a mnoho dalších detailů. V druhé jsou detailně popsané různé druhy rostlin, k čemu se dají využít jejich části a mnoho dalšího.

Když vystoupí z jeskyně, tak uslyší zavytí, které má přivolat vlky z okolí, a přeskočí je velký bílý vlk, který jim zastoupí cestu. Zkrz vrčení procedí, aby se vzdali a vysvětlili, co tady pohledávají. Asi za půl minuty až minutu od zavití začnou přibíhat první udýchaní vlci. Pokud se družina rozhodne zaútočit, vlci se pokusí družinu dostat do bezvědomí. Jestliže vlci nebudou moci vyhrát, velký bílý vlk vykřikne, že se vzdá, pokud nechají ostatní vlky být a přestanou bojovat. Pokud k tomu družina nepřistoupí, vlci se obětují, aby umožnili velkému vlku uprchnout do lesů.

Po ukončení boje se velký bílý vlk přemění ve Wendy a ta družině ošetří nejvážnější zranění a vysvětlí jim, proč jsou vlci troufalejší a útočí i na zvířata v městečku.

Družina může narazit na Wendy také, když zabije více než 10 vlků. V tom případě si je v lesích najde velký bílý vlk, který se promění na mladou malou ženu se zrzavými vlasy. Je oblečená do kožešin a nosí brýle. Představí se jako Wendy, druidka zdejších lesů.

Vlčí smečky ze širokého okolí mají v lesích stále méně zvěře kvůli velkému množství goblinů a goliášů, kteří se zde teď nalézají. Vlky se snaží zabíjet i goliáši s gobliny a některé smečky už teď bojují mezi sebou o potravu. Tím, že se do toho ještě přidali dobrodruzi, tak tento už tak narušený ekosystém totálně nabourali a můžou vlky v těchto lesích úplně vyhubit. Byla by proto velmi ráda, kdyby se zabíjením vlků přestali a ona se tak nemusela víc angažovat.

Pokud by dobrodruzi dokázali zajistit, aby se v lese jednou týdně ztratila ovce nebo kráva, zajistí, aby se vlci už k městečku vůbec nepřibližovali. Navíc by jim potom prozradila něco o chlapíkovi, kterého hledají.

S mizením lidí v lesích nemá nic společného. Jediné, co dělá, je, že zahání lidí, kteří se dostanou příliš blízko k nějaké smečce (aby nevěděli, kde se smečky pohybují). Případně hlídá omráčené pocestné, které omráčili goliáši nebo goblini, než se začnou probírat, aby nikdo nemohl říct, že je zabili vlci.

Jakmile družina zajistí jídlo pro vlky, řekne jim, že před pár dny viděla velkého svalnatého muže s černými vlasy a dřevěnou maskou, jak nese bezvládné tělo chlapíka, který se scházel s goliáši, lesem směrem k městečku. Také jim prozradí, že to není poprvé, co ho viděla někoho odnášet.

Za splnění této dějové linie získá družina 1000 zkušeností.

# Trosky pevnosti

Jižně od Oborné se nacházejí trosky prastaré pevnosti. Říká se, že jsou prokleté a že tam straší, proto se tam nikdo pořádně neodváží. Podrobnosti o tom, proč, kým a kdy byla pevnost postavena, známy nejsou. Všichni jen ví, že tam odjakživa byly její trosky a že tam snad kdysi pobýval nějaký černokněžník, protože proč by tam jinak strašilo.

Tieflingský kouzelník Sute ruiny odkoupil od vévody Terona a hodlá se v nich usídlit ať už jsou prokleté nebo ne. Vzhledem k tomu, že bude potřeba jeho nový domov pořádně magicky zabezpečit a vybavit, nehodlá mrhat svými mystickými silami na zdejší verbež a raději družině nabídne 200 zlatých za doprovod k ruinám a jejich případné vyčištění. Co se týče cenností, které tam teoreticky mohou být, může si družina nechat cokoliv, co tam najdou, protože pro něj nejspíš budou nevýznamné. Jediné co si chce ponechat jsou knihy, které tam mohly zůstat.

Po cestě k troskám může družina narazit na gobliny, goliáše nebo vlky, podle toho v jaké fázi řešení těchto úkolů se nachází.

Když už bude družina pár hodin cesty od trosek, najdou gobliní mrtvolu, na které právě hoduje podivný velký hmyz (10x Obří ohnivý brouk 100 zk). Pokud půjdou příliš blízko, hmyz družinu napadne. Můžou zjistit, že zvětšení není přirozené a bylo způsobeno dlouhodobým působením magie.

Sute zakoupil pevnost aby v ní ukryl tieflingskou armádu. Tieflingové hledají místa, kde by mohli ukrýt své jednotky, které plánují do království přivést. Jednotky mají pomoci v boji s šadarkai, ale také zajistit správný průběh poválečného mocenského převratu. Po splnění úkolu je ochoten přispět svými znalostmi a nějakými svitky ke zlikvidování nemrtvých, ale odmítne se účastnit případného boje proti goliášům a goblinům. Spíš by mu vyhovovalo, kdyby k boji došlo a království tak přišlo o bojovou sílu goliášů.

# Trosky

Hrad, který tu stával, byl sice postaven před tisíci lety, ale byl využíván do té doby, než byl asi před 150 lety dobyt a zničen ve válce s elfy. Nadzemní podlaží ruin jsou z větší části poničené a není příliš bezpečné je prozkoumávat. Části, které zůstaly přístupné a nepobořené, jsou však pouze plné rozbitého zdiva a ztrouchnivělých trámů. Zato sklepení je otevřené a volně přístupné a zůstalo celkem zachovalé. Útočiště v něm nalezla různá havěť.

Sklepení je tmavé a páchne hnilobou. Občas jsou slyšet cupitavé zvuky a jakoby lámání větviček. Napravo postavy zahlédnou pár červených světýlek. Při hodu na Mystiku s TO 10 zjistí, že sem prosakují různé druhy magie odněkud zespodu.

## 1. Ledárna

Místnost je až na pár skořápek ohnivých brouků prázdná.

## 2. Spižírna 1

Tato místnost kdysi sloužila jako spižírna. Na zemi se sem tam povalují rozbité hrnce, kuchyňské náčiní v různém stádiu zrezlosti a zetlelé dřevo. U stěny naproti dveřím hromada harampádí sloužící jako doupě pro krysy, které leží pobité kolem a na kterých momentálně hoduje několik ohnivých brouků (10x ohnivý brouk 50 zk).

## 3. Spižírna 2

Tady byla další spižírna. U stěn lze ještě vidět zbytky dřevěných polic a různě po zemi leží kování ze sudů. Když družina vejde dovnitř, zvedne se okolní prach, které se seskupí do dvou prašných mefitů, kteří na družinu zaútočí (200xp).

## 4. Studna

V téhle místnosti je studna. Stále v ní je pitná voda, ale chybí okov. Jinak je místnost prázdná.

## 5. Vinný sklípek

V místnosti je na zemi plno skleněných a keramických střepů z uskladněných lahví. Mezi střepy je i několik skořápek po ohnivých broucích poblíž hnízda, které si udělali z věcí válejících se kolem. Při podrobnějším průzkumu je možné najít pár nerozbitých lahví s vínem.

## 6. Vězení

Stále funkční vězení. Některé cely jsou ještě zamčené a zůstaly v nich i kostry vězňů. Družina také vyruší 2 hejna krys, které zde hodují na všem co najdou. Jsou už vyhladovělá a tak se vrhnou na družinu (100xp).

## 7. Pracovna velitele stráží

Místnost páchne starým papírem a shnilým dřevem, které leží všude na zemi. Po vstupu se ze všeho prachu kolem zhmotní další dva prašní mefiti, kteří zaútočí na družinu (200xp)

## 8. Strážnice

V místnosti jsou dvě hromádky lidských kostí, ze kterých si ohniví brouci udělali svá hnízda. Brouci na družinu zaútočí (10x ohnivý brouk 100 zk). V místnosti se na zemi válí 2 svazky s klíči.

## 9. Zbrojnice

V místnosti se na zemi válí staré zrezivělé meče, čepele seker, štíty i zbytky zbrojí. Uprostřed místnosti je opuštěné broučí hnízdo. Při prohrabování se kolem může družina najít špinavý, ale zachovalý štít. Je to očarovaný štít +1.

## 10. Pavučiny

Sítě pavučin, ztěžujících přístup k pavoučímu doupěti, slouží k chytání krys a brouků, případně jiné havěti, která sem zabloudí. Pavučiny jsou plné malých nepříjemných pavoučků, kteří ale nejsou nebezpeční. Pavučiny zahrazují celou chodbu a jsou dostatečně silné na to, aby zadržely člověka. Pokud se do nich někdo zamotá, musí uspět na ověření Síly se SO 10, aby se z nich dostal.

## 11. Výslechová místnost

Jako první na této místnosti zaujme, že celá její levá část je plná pavučin, ve kterých je občas vidět nějaký zámotek. Podlaha místnosti je pokrytá okovy a řetězy a různými přenosnými mučícími nástroji

(palečnice,španělská bota, apod.). Je 20% šance, že obrovský pavouk se sem půjde podívat, jestli se mu do sítí nechytila nová oběť.

## 12. Mučírna

Tato místnost kdysi byla mučírnou, ale přes změť pavučin zabírajících celou místnost to pořádně nejde poznat. Jakýkoli kontakt s pavučinami upozorní obřího pavouka (200 zk) v zadní části místnosti, který ihned vyleze na strop a vyrazí ke dveřím chytit svou svačinu. Po vyčištění tu lze nalézt železnou pannu a zbytky skřipce. V pavoučím doupěti je také schovaný medailon myšlenek.

## 13. Strážce schodů

Za hustou změtí pavučin se nachází točité schodiště dolů do dalšího patra. Před schodištěm hlídá železný výtvor v podobě zbroje s mečem a štítem. Je zaprášený a obmotaný malými pavučinami, ale jinak naprosto funkční. Zaútočí na jakéhokoliv humanoida, který se k němu přiblíží.

Pokud bude družina bojovat s výtvorem před tím, než zabije velkého pavouka, pavouk se přijde podívat, co způsobuje hluk a otřesy, a zapojí se do boje. Bude mu stačit, když se zmocní jednoho těla, a stáhne se z boje.

Po zničení výtvoru z něj zbude pouze poničená plátová zbroj, štít a magický dlouhý meč varování. Zneškodněním strážce však problémy ještě nekončí. Schody vedoucí dolů skrývají past. V jedné třetině je schod, který po našlápnutí poklesne a spustí mechanismus schody sklápějící a dělající z nich skluzavku končící dveřmi s bodci. První dvě postavy utrpí bodné zranění za 11 (2k10) životů.

Úspěšné ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 15 odhalí zvláštní tvar schodů (horní plocha schodu je mnohem širší než spodní) a spáry mezi nimi. Úspěšné ověření Inteligence (Pátrání) se SO 15 odhalí schod, který spouští mechanismus. Mezi spáry schodu se dá něco vložit, aby schod po sešlápnutí nepoklesl, případně seslat mystický zámek nebo podobné kouzlo. Anebo schod přeskočit.

Samotné dveře jsou zamčené a chráněné kouzlem. Pokud je někdo otevře bez originálního klíče, spustí magickou past: proti všem osobám stojícím do 3 sáhů od dveří vyšlehne plamen. Všechny bytosti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 13. Při neúspěchu utrpí ohnivé zranění za 11 (2k10) životů, při úspěšné záchraně poloviční. Úspěšné ověření Moudrosti (Vnímání) se SO 15 odhalí magické znaky na dveřích, které spouští past. Pro zneškodnění pasti je potřeba úspěšné ověření Inteligence (Mystiky) se SO 15 na správné zrušení ochrany na dveřích nebo seslání kouzla rozptyl magii (SO 13)

# Studovna

Druhé podzemní patro tvoří jedna kruhová místnost, zjevně sloužící jako místo pro magické pokusy. Naproti dveřím je na zemi nakreslený obrovský pentagram s malými kovovými hranoly ve vrcholech. Napravo i nalevo jsou police plné knih. Většina polic už je rozpadlých, ale knihy se naopak zdají být zachovalé. Stejně tak vpravo jsou vidět zbytky stolu s něčím, co kdysi mohla být docela pohodlná židle. Nalevo stále stojí větší stůl a na něm stojí zaprášená alchymistická aparatura. Ačkoliv i v této místnosti je vidět zub času, byla zjevně opuštěna mnohem později než zbytek původního hradu.

Alchymistická aparatura patří ke kvalitnějším, ale leží tu ladem už příliš dlouho. Některé baňky a křivule by se

ještě daly použít, možná i pár kovových součástí, kdyby se lehce opravily, ale jako celek je už nepoužitelná.

V policích je mnoho knih. Mnoho se zabývá smrtí. Jde o různé náboženské texty zabývající se tím, co se děje v době smrti a po ní, poznámky různých mágů o studiu kouzel oddalujících smrt. Dále jsou tam knihy zabývající se prodloužením života jiným než magickým způsobem ať už způsobem stravy nebo požitím různých drog nebo přenesením se na jinou úroveň bytí. Všechny knihy jsou z větší části pouze teoretické, případně obsahují několik neověřených rituálů, receptů, apod. Při úspěšném ověření Inteligence (Pátrání) se SO 10 lze zjistit, že magické knihy se nejčastěji zabývají způsobem, jak bezpečně oddělit duši od těla, a také často zmiňují Vraní bohyni a její Smrtonoše odvádějící duše zemřelých. Při úspěšném ověření Moudrosti (Pátrání) se SO 15 lze najít knihu o šadar-kai, ve které je několik kapitol věnováno Richardu Světlonoši, který vyhrál nad Smrtí a vyvedl šadar-kai ze Stínopádu zpět do materiální sféry. Také tu družina může najít neporušený magický svitek (zóna pravdy SO 13).

Při zkoumání pentagramu lze úspěšným ověřením Inteligence (Mystiky) se SO 10 zjistit, že slouží k přivolávání bytostí a že hranoly jsou ze zvláštního materiálu, který nereaguje s magií, a tudíž je přivolané bytosti nemohly nijak ovlivnit a tím se osvobodit. Při úspěšném ověření Inteligence (Náboženství) se SO 15 lze zjistit, že do pentagramu byly přivolávány nehmotné bytosti ze Stínopádu, hlavně různé formy duchů.

Místnost byla využívána ještě dlouho po zničení pevnosti mágem, který chtěl dosáhnout dlouhého věku nebo nesmrtelnosti jiným způsobem než přeměnou v kostěje (liche). První pokusy spočívali ve výrobě různých substancí na prodloužení života, což bylo příliš krátkodobé řešení a proto vytvořil portál, kterým mohl přivolávat služebníky Havraní královny. Podařilo se mu od nich získat informace jak oddělit duši od těla, tak aby jej mohla kdykoliv opustit a bez problémů existovala jakkoliv dlouho i po smrti tělesné schránky.

Sebráním hranolů se nic nestane, dokud někdo nebude aktivně magicky působit na pentagram. Pak se může stát opravdu cokoliv. Hranoly jsou ze zvláštního šedo-zeleného kovu a na svou velikost jsou těžké. Rozměry hranolů jsou 10x5x5 cm a váží asi 5 kg.

Adihaš se pro hranoly rozběhne, se slovy, že to je ten kov, který hledá a začne je sbírat. Sutemu se to nebude příliš líbit, ale i když družina nezasáhne, tak se s kovářem domluví, že pokud mu bude čas od času vyrábět různé mechanismy pro jeho experimenty, klidně mu hranoly přenechá.

Po vyčištění podzemí jim Sute vyplatí slíbenou odměnu.

## Zpět u kováře

Cestou zpátky bude Adihaš z hranolů celý u vytržení, plný nadšení a elánu. Zapomene na peněžní odměnu a místo toho slíbí družině, že jim do několika dní vyrobí meč, jaký ještě neviděli. Jeho dcera z toho příliš nadšená nebude, ale nebude nic namítat. Pokud družina bude chtít raději peníze, tak jim zklamaně vyhoví.

Po dvou týdnech jim Adihaš odevzdá dlouhý meč v nádherně zdobené pochvě vyztužené adamantitem. Upozorní družinu, že meč je těžší, než by se čekalo, a proto je třeba ho užívat obouruč, i když je to pouze dlouhý meč. Za to však dokáže přeseknout cokoliv a nikdy se neztupí. Jako ukázku Adihaš vytáhne starou kovadlinu a vytáhne ji na špalek. Rozpřáhne se mečem jak nejvíc může a se skřípením kovadlinu i se špalkem přesekne. Nevýhodou je, že kov, ze kterého je meč vykován, v sobě nedokáže uchovat magii (nebo ji odpuzuje), a proto nemůže být nijak očarován.

Za splnění této dějové linie získá družina 1500 zkušeností.

# Vývoj situace bez zásahu družiny

V Midiran je vyvěšena nabídka odměny za pomoc v Oborné 100 zl každému, kdo pomůže v boji proti kmenům. Obchodní gilda se o tomto dozví díky Marianě, která pro ni pracuje jako spící agent. Gildě se příliš nezamlouvá agresivní přístup. Podle představených by mohl vyvolat vzpoury i ostatních kmenů, když uvidí jak bylo naloženo s jedním z nespokojených kmenů. Vyšle proto do Oborné pana Kloboučného, který se má pokusit s kmeny vyjednat příměří. Mezitím do Oborné přijde pár dobrodruhů, které zláká odměna. Většina je přepadena hlídkami kmenů a obrána o vše. Těch pár, kteří přepad přežili nebo se mu nějak vyhnuli, si buď lížou rány, nebo po obhlídce okolí a zjištění velikosti kmenů raději zmizeli. Panu Kloboučnému se podaří setkat se s Dreddym a domluvit se na další schůzce. K té však nedojde, protože pana Kloboučného v lesích přepadnou Porážkovi a zabijí ho. To uvidí Wendy. Dreddy několikrát v noci vnikne do městečka, kde se na příkaz Richarda setká s Eliškou a předá ji kameny; zároveň naváže kontakt s Marianou. Domluví se na spolupráci s obchodní gildou, která může rychleji ukončit válku Šerozemí s Falií. Z důvodů utajení a věrohodnosti však městečko nemůžou nechat být a ta bude zničena. Může však zařídit, aby se pár důležitých obyvatel dokázalo bezpečně dostat z městečka pryč. Goblini a goliáši by ještě několik dní terorizovali Obornou a její okolí. Rychtář by se domluvil s Marianou na pomoci od obchodní gildy. Jaroboj by prošel lesy do Midiranu, kde by vyřídil vzkaz pro obchodní gildu. Ta by do Oborné vyslala několik svých ozbrojených mužů k ochraně městečka a najala pár desítek žoldáků, kteří by přišli jako druhá vlna k vyčištění okolí od gobliních a goliáších kmenů. Eliška by mezitím na hřbitově rozmístila artefakty svého boha, s jejíž pomocí oživí mrtvé. Po příchodu prvních ozbrojenců z gildy by se kmeny stáhly a čekaly. Dreddy by je dál poštvával proti lidem a tvrdil, že lidé nedrží slovo a nechtějí s nimi vyjednávat. Ozbrojenci jsou toho důkazem. Jakmile by dorazili žoldáci, kmeny by zaútočily na městečko. V momentě, kdy už by měla jedna strana jasně vyhráni, Eliška oživí mrtvoly, které se vrhnou na přeživší. To už bude na místě i Dreddy, který jí pomůže s příliš schopnými vojáky a obyvateli (Adihaš s dcerou, Němý Tom, řezník a syn, Jaroboj), kteří by se ještě zvládali příliš dobře bránit. Všichni obyvatelé Oborné by byli zabiti. Mariana a dva další obyvatelé městečka by se ve zmatku vytratili a před největší bitvou by zmizeli z městečka pryč.

# Cizí postavy, organizace a jejich motivace

## Vilém Střádal (člověk)

Rychtář Oborné. Je to člověk, který se chová nadutě k obyvatelům městečka a ubytovaným, pokud to nejsou šlechtici. K těm je naopak velmi přátelský.

### Cíl

Zbavit se goliášů a goblinů, kteří přepadávají pocestné.

### Motivace

Zabezpečení obchodní cesty, čímž posílí svou pozici rychtáře.

### Plán

Najmout dobrodruhy aby našli všechna goliáší tábořiště a jejich vůdce. Přesvědčit vévodu z Midiranu, aby propůjčil vojáky k vyřízení goliášů, případně sehnat větší ozbrojenou sílu jinde.

### Prostředky

Finance v hodnotě stovek zlatých, městská hlídka (5 členů)

Rychtář je muž velkých rozměrů jak do výšky, tak do šířky. Má husté blonďaté nakrátko střižené vlasy a černé pronikavé oči. Jeho styl oblékání je na zdejší komunitu dosti nákladný a plný nevšedních materiálů. Nejčastěji nosí hnědé kožené kalhoty se zlatým vyšíváním, vysoké boty, bílou nařasenou košili a přes ni zlatou vestu. Na rukách se honosí několika prsteny. Přesto poslední dobou působí poněkud uštvaným dojmem.

## Oriás (Goliáš)

Vůdkyně kmenů goliášů a goblinů v okolí Křížova.

### Cíl

Donutit krále, aby začal vyjednávat s kmeny goliášů a oni tak mohli získat větší práva.

### Motivace

Upozornit na kmeny goliášů a goblinů, které jsou vytlačovány z jejich původních území, nemají obživu a za války musí v případě goliášů všichni dospělí muži sloužit v armádě. Chtějí jasně určená území, kde si budou moct sami vládnout a zodpovídat se přímo králi a ne šlechticům, kteří si jejich území momentálně nárokují. Chtějí, aby v královské armádě nemuseli sloužit všichni dospělí muži, ale pouze určitá část a aby do armády mohly i ženy.

### Plán

Oblehnout Obornou a uvěznit v ní co nejvíce osob. Obléháním také omezit obchod a přepravu zásob mezi obléhaným Křížovem a zbytkem království.

### Prostředky

Oriás bojovník 4, Sámán druid 2, goliáši ze 3 kmenů (50x válečník 1, 90x goliáš, 10x expert 1, gobliní kmen).

Oriás je vysoká 216 cm, má žlutou kůži, kterou zdobí na končetinách a hlavě hnědě zabarvené obdélníky kůže. Má hnědé oči se zažloutlým bělmem. Černé vlasy si splétá do copánků kopírujících tvar její lebky a zakončených kovovými přívěsky proti rozpletení. Nosí kyrys doplněný kovovými nátepníky a náholeníky s koženými řemínky, a jednoduché boty nad kotníky. Na krku a na rukou se jí pohupují ozdobné přívěsky vyřezané ze dřeva a doplněné zuby ulovených šelem. S sebou nosí kladivo s dvojitou jehlanovitou hlavicí ze železa na masivním dřevném toporu zdobeném vypalováním a rukojetí omotanou kůží. Přes rameno jí na širokém koženém pásu visí kulatý dřevěný štít.

Oriás je vůdkyně goliášich kmenů. V severní části království je ona a její kmen nejsilnější. Už nechce trpět útlak ze strany království, chce, aby bylo na goliáše pohlíženo jako na spojence a ne jako na levnou pracovní sílu a vojáky. K jejím požadavkům se přidaly další dva kmeny ze severu a jejich vůdci vyrazili zburcovat také kmeny dál na jihu. Využila probíhající války a vyhlásila, že žádný z goliášů se nepřidá k lidské armádě, dokud král nezačne s kmeny jednat o jejich požadavcích. Verbíře, kteří přišli pro vojáky poslali goliáši se svými požadavky zpátky.

Nedočkali se však žádné odezvy a tak Oriás vybrala městečko Oborná k obléháni. Tohle městečko leží na jedné z mála cest spojujících východ království se západem. Spojila se s gobliním kmenem, který se pohyboval v Hnědém lese kolem Oborné a dobře jej znal. Nabídla jim spojenectví za podíl na kořisti a přidání se k její revoltě s vlastními požadavky. Goblinům se nápad ještě víc otravovat lidi zalíbil a souhlasili. Společně tak už několik týdnu přepadávají všechny po cestě v Hnědém lese a obléhají Obornou.

Této revolty si všimli nepřátelští zvědi a tak za Oriás jednou přišel Dreddy, učeň Richarda, vůdce šadar-kai. Vyslechl si důvod revolty kmenů a učinil jim nabídku. Království se blíží k porážce, protože společně s šadar-kai má Richard také armádu nemrtvých a tak je morálka královských vojsk velmi nízká. Přesto však tyto boje vyčerpávají jejich zdroje a proto Richard chce válku co nejrychleji ukončit. Pro Oriás a její kmeny je důležité to, že šadar-kai nestojí o území království – jde jim pouze o lidský materiál. Šadar-kai mají v plánu pokračovat se svou armádou dál na východ. Pokud by se goliáši a gobliní kmeny přidaly na jejich stranu, zajistí jim, že dobyté území připadne kmenům a budou moci si s ním dělat, co chtějí.

## Eliška (Člověk)

Dcera Matěje Porážky, místního řezníka. Uctívá nekromantského boha Yemote.

### Cíl

Zabít svou rodinu

### Motivace

Msta za snědení jejího milence.

### Plán

S pomocí artefaktů, které dostala od svého nového boha oživí mrtvé v městečku, aby zabili její rodinu. Pomstí se tak za to, že jí zavraždili a snědli jejího milého. Doufá, že pak také najde způsob jak svého milého přivést zpátky ze záhrobí.

### Prostředky

Eliška – černokněžnice 4. Bratr Jason, kterého omámila a který jí pomáhá s kopáním mrtvol a ukrýváním jejích nočních pochůzek před rodinou. Magické zřídlo v lesích, které zasvětila svému bohu a ze kterého čerpá energii.

Eliška je velmi mladá, průměrně vysoká dívka. Na první pohled zaujmou její dlouhé černé vlasy, které má až po kolena. Vlasy jí skrývají i skloněný obličej, takže jí nikdo nevidí do jejích modrých očí. Na sobě má jednoduchou bílou řízu v různém stupni ušpinění podle toho, kdy ji matka vyprala. Působí nepřítomným dojmem, jako by pořádně ani nevnímala, co se kolem ní děje. V

přítomnosti cizích lidí ji občas přepadne záchvat vzteku, kdy se vrhne po nejbližší osobě, aby jí ublížila.

Její zjev i vystupování je v posledním měsíci z její strany hrané, aby nikdo nepoznal, že po večerech snová své plány na pomstu.

Eliška byla dříve také kanibal. Zamilovala se však do Martina, syna paní Střádalové. O své rodině mu nic neprozradila, ale chtěla od nich odejít a žít s ním. Před rodinou se jí svůj vztah a hlavně záměr odejít utajit nepodařilo. Ostatní členové rodiny se obávali prozrazení: příliš nevěřili, že by se Eliška nepodřekla a hlavně, že ji chuť na lidské maso opravdu přešla. Přesto dali Martinovi šanci. Aniž by o tom Eliška věděla, pozvali ho na večeři. Tam mu prozradili vše o rodině, a pokud to s Eliškou opravdu myslí vážně, musí na to přistoupit a o všem mlčet. Martin byl šokován a Eliška naštvaná. V nastalé hádce Porážkovi Martina omráčili a uvěznili, a Elišku zamkli do pokoje. Protože Martin stále nechtěl souhlasit a mlčet, o čem se dozvěděl, Josef ho zabil a rodina ho snědla. Když se to Eliška dozvěděla, popadl ji amok a napadla celou rodinu. Nejhůř to odnesl Josef, kterému vidličkou rozdrápala obličej a poranila oko.

Několikrát se pokusila utéct a prozradit všechny vraždy, které měla rodina na svědomí, ale vždy ji včas chytili. Rodiče se proto nakonec uchýlili k tomu, že ji zamykají do pokoje a vězní, aby nic nevyzradila. To se jim dařilo, dokud její modlitby o pomstě nevyslyšel bůh Yemote. Navštívil ji v jejích snech a slíbil jí část své moci, díky které bude moct vykonat svou pomstu na rodině i všech ostatních, kteří ji přehlíželi, nevěřili jí nebo ji nesnášeli. Měla jen počkat, až ji v noci navštíví jeho posel, kterého má následovat a který jí vysvětlí její úkol.

Další noc ji navštívil Richard. Uspal její rodinu a vyvedl ji ke zřídlu v bažinách. Zabil ochránce zřídla a provedl Elišku rituálem, při kterém odevzdala svůj život Yemotemu a Richard jí za to propůjčil část své moci. Poté Yemotemu zasvětila i magické zřídlo. Richard jí předal dva váčky plné malých lidských kostí a ukázal, jak do nich uložit magii ze zřídla. Kosti nabité magií pak má zahrabat k ostatkům nějaké mrtvoly, nejlépe humanoida. Magie ze zřídla přejde do mrtvoly, kterou následně, až nadejde správný čas, bude jednodušší oživit. Kosti naplněné magií má zahrabat k co nejvíce mrtvolám, protože zanedlouho nadejde čas její pomsty a mrtví budou chodit mezi živými. Předal jí také náhrdelník, který jí usnadňuje bezpečné projití rašeliništěm.

Eliška se od té doby každý večer vykrade z domu. Zmámí bratra Josefa, aby jí pomohl s útěkem a skryl její nepřítomnost před rodiči. Pak se promění na hrobníka a vloží kosti nabité magií do hrobů. Nakonec jde ke zřídlu a naplní magií další kosti.

## Cech obchodníků

Cech sdružuje mnoho obchodníků, kteří platí členské poplatky a za to mají lepší podmínky pro prodej svých výrobků a služeb po celém království. Cech také za poplatek najímá žoldnéře pro ty členy, kteří si vyžádají ochranu před nebezpečími na cestách.

### Cíl

Co nejrychleji ukončit válku.

### Motivace

Válka škodí obchodům, mnoho zboží je zabavováno ve jménu krále nebo má příliš vysokou či příliš nízkou cenu.

Je to také možnost, jak se zviditelnit a získat víc pravomocí pro obchodnickou třídu na úkor feudálů.

### Plán

Zkontaktovat Dreddyho nebo Richarda, kteří velí nepřátelským armádám, a zkusit s nimi uzavřít nějakou dohodu. Pokud to nepůjde, najít zkušené a schopné žoldáky, kteří by se připojili ke gildě a pomáhali prosazovat její postupy.

Předcházet vnitrostátním konfliktům během války, případně je pomoct vyřešit.

### Prostředky

Peníze (nepočítaně), přístup k několika velmi vzácným magickým předmětům, pár silných až mocných hrdinů, jeden z králových rádců, slušná politická moc díky její velikosti a množství peněz, jimiž může disponovat.

### Mariana Svídová

Zástupkyně Cechu obchodníků v Oborné. Její původní jméno je Marie, ale s takovým jménem přece nejde dělat bylinkářku. Je to vysoká pohledná žena oblékající se do padnoucích obepínajících šatů v tmavých odstínech nejčastěji modré nebo fialové barvy. Své černé vlasy schovává v drdolu pod špičatým kloboukem stejné barvy, jako mají její šaty. Pronikavě zelenýma očima se dokáže na každého zahledět, jakoby o něm věděla první poslední, a vždy je cítit po bylinkách.

## Richard (šadar-kai, kostěj)

Vládce Šerozemí. Vůdce nemrtvých a šadar-kai.

### Cíl v rámci dobrodružství

Zabít všechny osoby nacházející se v Oborné a stvořit z nich nemrtvé.

### Motivace

Vpadnout tím armádě Falie do zad a rychleji ji zdecimovat.

### Plán

Pomocí Elišky oživit všechny mrtvé, kteří u sebe budou mít kosti nabité magií ze zřídla. Vyprovokovat goliáše, aby zaútočili na městečko. Během bitvy zajistit, aby Eliška oživila mrtvé. V nastalém chaosu všechny pobít a oživit další mrtvoly.

### Prostředky

Dreddy, mág, který našeptává goliášům, aby se vzbouřili proti králi, a zároveň je drží zpátky, aby vše proběhlo ve správný čas. Eliška, agentka přímo v městečku, která oživí mrtvé a vyvolá chaos.

### Dlouhodobý cíl, přesahující dobrodružství

Vytvořit obrovskou armádu šadar-kai a nemrtvých, se kterou napadne Vraní bohyni a zabije ji.

### Motivace

Osobní pomsta a odměna od Yemoteho, boha nemrtvých.

### Plán

Dostat se do trpasličích síni pod severními horami. V jejich nejsevernější části je vstup do Stínopádu a hájemství Vraní bohyně. Cestou zabít cokoliv živého a přeměnit to na nemrtvé, kteří budou bojovat v jeho službách.

### Prostředky

Magické povolání 20. úr., Dreddy magické povolání 13. úr., armáda nemrtvých, armáda šadar-kai, zdroje Šerozemí.

Richard si vytvořil tělesnou schránku, která připomíná člověka s šedobílou kůží a žlutýma očima bez zorniček. Je celý zahalený v černém oblečení s černým pláštěm s kapucí a rudým lemováním, které vypadá jak stékající krev. Jeho prsty připomínají spíše drápy a celkovým

vzhledem připomíná spíše oživlou mrtvolu než normálního člověka.

Richard je šadar-kai, jenž kdysi vedl svůj lid v oddanosti Vraní bohyni a jejím ideálům. Se svými lidmi ji také následoval do Stínopádu, kde jim bylo zaslíbeno místo v jejích síních a hojnost všeho, po čem zatouží, dokud jí budou sloužit. Bohyně Richardovi za jeho dobré služby propůjčila nesmrtelnost a jeho lid se měl dobře, dokud setrvával na jejím území.

Postupem času mu však začalo připadat, že bohyně jeho národ pouze využila ve svůj prospěch a upřela jim možnost pobývat na zemi v záři slunce. Začal vystupovat proti bohyni a získal mnoho přívrženců. Vraní bohyně mu nejdříve odepřela nesmrtelnost a Richard tak začal hledat způsoby, jak získat nesmrtelnost jinak. Vynalezl možnost přeměny v kostěje, za což jej bohyně navždy vykázala ze Stínopádu. Společně s ním odešli i jeho přívrženci. Richard se teď chce pomstít bohyni za její manipulaci s šadar-kai a zničit ji.

## Dreddy (Člověk)

Richardův učeň a velmi nadaný uživatel magie.

### Cíl v rámci dobrodružství

Najít někoho, kdo mu pomůže získat prostředky a znalosti k zabití Richarda.

### Motivace

Získání Richardova postavení v hierarchii boha Yemoteho a upevnění důvěry mezi šadar-kai, kterým se Richardovo vedení už příliš nezamlouvá, a začínají být otráveni neustálými boji.

### Plán

Získat co nejvíce kontaktů na osoby či organizace, které mu umožní získat předměty, znalosti či cokoliv, co jej posílí a pomůže mu zbavit se Richarda.

### Prostředky

Čaroděj/Kouzleník, oboje 13. úr., několik věrných a dosti schopných Shadar-Kai. Goliáši?

Dlouhodobý cíl přesahující dobrodružství

Stát se bohem.

### Motivace

Stát se nejmocnějším mágem – a kdo je mocnější než bůh? Osobní touha po poznávání a neustálém zlepšování se. Výš už mířit ani nejde.

### Plán

Naučit se co nejvíce o magii a jejích podobách. Získávat znalosti ze všech možných zdrojů. Získat co nejvíce stoupenců, kteří budou loajální. Získat nejmocnější předměty, které se na světě nacházejí. Zabít jiného boha.

### Prostředky

Nadpřirozený talent, mág 13. úr., šadar-kai, zdroje Šerozemí. Několik mocných hrdinů s nadpřirozeným talentem, kteří mu mohou pomoci.

Dreddy je vysoký a vyzáblý člověk s tmavou kůží. Je stále zahalený jednoduchou černou kutnou s přehybem na hrudi, díky kterému má přístup ke všem věcem schovaným pod kutnou. Jeho černé mastně vypadající vlasy sotva vylézají zpod jeho kápě a svůj obličej se neustále snaží schovávat ve stínu. V rukách drží kostěnou hůl přibližně stejné výšky jako má sám. Základ hole je složený z kostí končetin různých humanoidů, její vršek zdobí několik dalších druhů kostí, aby působil co nejvíc znepokojivě.

Je velmi nadaným uživatelem magie. Má přirozené nadání k sesílání kouzel a zároveň studuje všechny možné formy magie. Jeho hlad po vědomostech a ovládnutí magického umění se však nedá ukojit, a tak stále hledá další a další učitele, kteří ho můžou posunout dále v jeho vzdělávání. Je fascinován smrtí a hlavně tím, že smrt neznamená nutně konec, ale pouze začátek něčeho dalšího. Je mu jedno jakými způsoby získá své vědomosti, dokud mu pomůžou získat větší moc a kontrolu nad magií. Má pár přátel, které by však nezradil ani jim nezkřížil cestu a v případě nouze by jim poskytl alespoň nějakou pomoc. Ti se však v tomto dobrodružství nevyskytují.

## Sute (Tiefling)

Je jedním z mnoha tieflingů vyslaných Ctěnou Matre, kteří mají ve skrytu zprovoznit teleportační kruhy, které spojí Falii s jejich impériem k rychlému přesunu tieflingských vojsk. Tyto vojska mají pomoct Falii v boji s Šerozemí a později zajistit klidný průběh politického převratu.

### Cíl

Dostat se do zřícenin staré pevnosti poblíž Oborné, která by měla mít ve sklepeních starý nevyužívaný teleportační kruh. Vyčistit pevnost od případných škůdců, zrenovovat teleportační kruh a napojit jej na jiný v tieflingském impériu.

### Motivace

Pokud se Sutemu podaří kruh zprovoznit, pevnost zůstane jeho a tieflingská armáda mu bude přivádět zajatce na jeho pokusy s alchymistickými substancemi, které mají bytostem propůjčovat nadpřirozené schopnosti.

### Plán

Zaplatit někomu schopnému, kdo ho dovede ke zříceninám a prozkoumá, jestli jsou bezpečné. Nehodlá riskovat, že by ho přepadla banda goliášů a goblinů osamoceného.

### Prostředky

Mág. 8. úroveň. 400 zlatých, 600 zlatých v drahých kamenech. Několik svitků s kouzly. Artefakt, který má udržet v provozu teleportační kruh. Listina s pečetí vévody z Midiranu, která jej určuje majitelem staré pevnosti a obsahuje vévodovo přání, aby majiteli této listiny vyšli v každém městě či vesnici co nejvíce vstříc.

Sute má světle červenou kůži, která vypadá, jako by neustále žhnula. Svůj styl oblékání přizpůsobuje tak, aby to vypadalo, že se může každou chvíli vznítit. Kombinuje proto róby ve stejné barvě jako jeho kůže se vzory plamene v tmavě žluté až oranžové barvě. S tím kontrastují černé vlasy ulíznuté dozadu po ramena a černá bradka. Má červené zorničky a díky dlouhodobému vystavování alchymistickým substancím také začervenalé bělmo, takže zdálky, vypadají celé oči trochu děsivě červeně. Na rukou má několik zdobných prstenů a na krku se mu houpe medailon, ve kterém má schovaný svůj transmutační kámen.

Chová se a jedná dosti povýšeně, ale když potřebuje, dokáže správně polichotit, aby získal co potřebuje. Poté získání toho, co potřebuje se však vrací zpátky ke své povýšenosti a nepříjemnému jednáni. Družině nehodlá nijak pomáhat s jakýmkoliv bojem či průzkumem a bude spíše nepříjemnou osinou v zadku. Na ty namáhavé věci si družinu zaplatil a tím to pro něj končí. S bojem o záchranu vesnice nechce mít nic moc společného, protože má na práci mnohem důležitější věci. Přesto se však bude snažit zveličovat nebezpečí ze strany Šerozemí a Richarda co nejvíce to půjde. Dá se přesvědčit k prodání některých svých kouzelných svitků a k prozrazení libovolných detailů o Šerozemí a Richardovi.

# Božstva

## Tsehay

Bůh Slunce a spravedlnosti. Je zastáncem všeho dobrého a pronásleduje zlo a nespravedlnost, kde jen může. Zákonně a neutrálně dobří paladinové ho velmi často mají jako svého patrona. Jeho podobizny se často nachází i v budovách různých soudů a institucí majících zajišťovat spravedlnost mezi smrtelníky. Jeho domény jsou Světlo, Znalost.

## Balabat

Bůh boje, války, taktiky. Má rád čestný boj – ideály rytířství vyšly z učení tohoto boha. Cení si chytrosti a chrabrosti v boji. Mnoho rytířů jej přijme za svého patrona. Národy či země, které vedou válku ve jménu spravedlnosti či vyšších ideálů, se snaží získat si jeho přízeň. Jeho domény jsou Válka, Znalost.

## Tigili

Bůh síly a boje. Má rád boj, nevyhýbá se mu a bojuje pokaždé, když k tomu má příležitost. Jeho síla je jeho největší předností a u svých uctívačů si jí cení nejvíce. Vojáci a žoldáci se k němu často obracejí, aby jim propůjčil svou sílu a zuřivost v boji. Jeho domény jsou Válka, Bouře.

## Gulibet

Bůh noci a strachu. Je nejčastěji uctíván militaristickými národy a zlými jedinci libujícími si v nadvládě a tyranii. Miluje boj a dobývání. Nemá rád bezhlavé ničení, ale rád využije jakoukoliv možnost k tomu, aby získal převahu nad svými soupeři a nejlépe použil jejich vlastní zbraně proti nim. Jeho doménami jsou Válka, Šalba.

## Wrack

Bůh ničení, zkázy a smrti. Tam, kde Balabat vyzývá k úctě k poraženému nepříteli, Wrack vyzývá k ještě větší potupě. Kde se Gulibet zastaví, aby využil majetek a znalosti nepřítele proti němu, Wrack vzývá k jeho naprostému zničení a zkáze všeho kolem, aby po nepříteli nezůstalo vůbec nic, co by jej mohlo připomínat. Je nejčastěji uctíván orky, skřety a jim podobnými. Jeho doménami jsou Válka, Smrt.

## Vraní bohyně

Bohyně smrti. Bohyně, která odvádí mrtvé do jim souzených posmrtných světů. Potká se s každým a každý nakonec potká ji. Prý kdysi byla smrtelnicí, ale to už jsou jen povídačky, žádné důkazy neexistují. Nemá v lásce ty, kteří si chtějí uměle prodloužit život a vyhnout se tak smrti. To ovšem nic není proti její nenávisti proti nemrtvým a těm, kteří je tvoří. V jejích očích jsou největšími hříšníky. Na skoro každém hřbitově je malý oltář s kasičkou, kam může kdokoliv vhodit mince, které jsou využity k řádnému pohřbu mrtvých a udržování hrobů. Její doménou je Smrt.

## Yemote

Bůh magie, tajemství a intrik. V cestě za stále větší a větší mocí se nezastaví před ničím. A stejné očekává od svých následovníků. Čarodějnou moc propůjčí komukoliv, kdo mu prozradí tajemství ovlivňující osudy mnoha lidí. Jeho učení prokazuje, že v magii je síla, kterou násobí znalosti. Také však učí, že znalosti jsou vzácné zboží, které se jen tak neprodává. Má vlastní armádu nemrtvých, s kterými chce ovládnout svět. Jeho doménami jsou Znalost, Šalba.

## Ašaki

Bůh šprýmařů, tuláků a pocestných. Drží ochranou ruku nad všemi, kteří na sebe přitahují problémy, ať už je to vědomě nebo nevědomky. Rád si vystřelí z kohokoliv, kdo je zrovna po ruce, ale ne vždy je z toho pro dotyčného dobrá taškařice. Jeho vyznavači se chovají podobně, ale často se ho snaží si naklonit i ti, kteří naopak chtějí, aby jim tentokrát vše vyšlo tak, jak má, a nebyla z toho žádná polízanice. Jeho doménou je Šalba.

## Eólas

Elfí bůh magie a poznání. Je považován za toho, který magii stvořil a zná veškerá její tajemství a zákoutí. Eólas podporuje ty, kteří se snaží porozumět složitostem magie a obdivují její krásu. V jeho jménu jsou zakládány mnohé knihovny a univerzity. Také je ochranitelem vědomostí a stráží tajemství stvoření světa.

Yemote byl jeho žákem, který však propadl svodům přílišné moci. Část Eólasovi moci pak pokřivil a přivlastnil si ji. Za to jej Eólas nenávidí. Jeho doménou je Znalost.

## Ealain

Elfí bohyně schraňující veškeré formy umění, které existují. Má tolik podob, kolik druhů umění existuje. Od krásné bardky, přes přísnou čarodějku až po nelítostnou válečnici. Je patronem těch, kteří chtějí dosáhnout dokonalosti v tom, co dělají, a být nejlepšími. Také se zasazuje o to, aby se všichni o své znalosti dělili a všichni tvorové se tak mohli zdokonalovat. Její domény jsou Znalost, Světlo.

## Yewidi

Elfí bohyně léta, hojnosti a plodnosti. K ní nejčastěji míří modlitby obyčejných lidí v malých městech a na vesnicích, kde dobrá úroda často znamená rozdíl mezi životem a smrtí. Také je jedním z mála elfích bohů uctívaných i ostatními rasami Uklidňuje rozzuřené přírodní síly a je ochranitelkou života ve všech jeho formách. Její domény jsou Příroda, Život.

## Iroitire

Elfí bůh živlů, vládce počasí a ochránce přírody. Nemá v lásce přílišné ničení přírody kvůli pokroku a rozšiřování měst. Vede k úctě k přírodě a rovnovážnému soužití s ní. Snadno se však rozčílí, když někdo krásy přírody ničí. Uctívají ho hlavně elfové, hraničáři a druidové jako ochránci přírody. Každý poutník a námořník se k němu obrací v modlitbách a přináší mu obětiny, aby cestu přežil ve zdraví a počasí mu přálo. Jeho domény jsou Příroda, Bouře.

## Haearn

Nejvyšší trpasličí bůh, stvořitel trpaslíků. Aspoň v to věří trpaslíci. On ustanovil trpasličí zákony a úctu k předkům. Je tím, který jim dal smysl života a sílu přetvářet tvrdou zem. Je jak tvůrce, tak ničitel. Trpaslíci si jsou dobře vědomi obou aspektů a podle toho, v jaké životní situaci

se nacházejí, uctívají jeden z nich. Jeho domény jsou Život, Smrt.

## Dyfais

Trpasličí bůh pokroku a tvořivosti. On dal trpaslíkům inspiraci k využívání svých vloh darovaných Haearnem. Trpasličí kováři, kameníci a další řemeslníci se k němu obracejí s žádostí o inspiraci a požehnání k vytvoření životního díla. Díky jeho inspiraci trpaslíci tvoří díla budící jak úžas, tak i hrůzu. Mnohými je kvůli tomu zatracován, ale více se jich k němu obrací v modlitbě. Jeho doménou je Znalost.

## Bwyel

Trpasličí bůh boje, násilí a války. Trpaslíci si klid ve svých podzemních síních museli vydobýt a postavit se mnoha nebezpečím ukrývajícím se v kořenech země. Před každým bojem proto Bwyelovi přináší obětiny, aby zvítězili bez ohledu na cenu vítězství. Bwyel miluje boj a pohled na to, jak jeho nepřátelé umírají. Jeho zápal pak prostoupí trpaslíky a ti se vrhají do boje lační po smrti ať už svojí, nebo svých nepřátel. Jeho touhy však podněcují trpaslíky jak boji proti společnému nepříteli, tak kolikrát i proti sobě samým. Jeho domény jsou Válka, Bouře.

## Gamgol

Trpasličí bůh světla, naděje, ale taky přeludů a lží. Trpaslíci žijí v temnotách podzemních jeskyní a slují. I přesto, že dokážou vidět ve tmě, je jejich vnímání omezené. Proto je pro ně světlo důležité. Přináší naději, odlesky drahokamů přinášejí bohatství a pro zavaleného trpaslíka je světlo záchrana. Přesto světlo často klame, odlesky, které vrhá nejsou od drahokamů, ale obyčejných slíd v kameni, vrhá stíny, které můžou děsit, a někdy v kombinaci s vyčerpáním, přemírou nadšení nebo přemírou omamných látek vytváří přeludy. Jeho domény jsou Světlo, Šalba.

# Bestiář

## Goliáši a goblini

Goliáší kmeny jsou rasovou menšinou, která vždy žila ve Falii. Kmeny původně přebývaly na pláních a v lesích na úpatích hor. Tady se živily pastevectvím a zemědělstvím. Se zvětšováním populace v království však byly z těchto úrodných oblastí postupně vytlačeny na méně úrodná území výše v horách. Zde se pro přežití stal důležitější lov než zemědělství; řada kmenů se proto rozpadla na menší skupiny, lépe se uživivší.

Aktuálně jsou kmeny rozseté v různých horských oblastech po celé Falii, kde se snaží přežít. Úrodná půda jim byla zabrána a trápit se s obživou v horách lidem za tu námahu nestojí. V království se sice podařilo prosadit, že goliáši jsou rasou s přístupem k zákonům, ale zákony ne vždy dorazí tak vysoko do hor. Muži kmene musí projít vojenským výcvikem a v případě války bez výjimky nastoupit do armády s vlastní výzbrojí a je na majiteli daného panství, na jehož území kmen přebývá, aby zajistil splnění povinnosti. Některým kmenům se podařilo získat věhlas díky jejich zelenému pivu, kdy do sladu mimo jiné přidají ještě dávku konopí. Pivo se zjemní, ale zároveň osobu rychleji omámí a dotyčný je uvolněnější.

Goblini se ve Falii považují za bezprávná monstra. Jejich zabíjení se neřeší a je odměňováno. Goblini se s tímto naučili žít a nečekají a ani nechtějí, aby se na tomto něco měnilo. Naprosté většině gobliních kmenů vyhovuje aktuální status, kdy si mohou dělat, co chtějí a přidat se, ke komu chtějí, pokud je někdo silou neohromí nebo nezastraší natolik, aby mu pomáhali. Živí se hlavně lovem a loupením. Nejtroufalejší gobliny lze nalézt i ve městech, kde prodávají kořist svého kmene a nakupují za to věci, které zrovna potřebují a je příliš náročné je někde ukrást.

## Goliáš

*Střední humanoid (goliáš), jakékoliv neutrální přesvědčení*

**Obranné číslo** 12 (Usňová zbroj)
**Životy** 11 (2k8 + 2)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +1 | 0 | +1 | 0 | 0 | 0 |

**Dovednosti** Atletika +3
**Smysly** pasivní Vnímání 10
**Jazyky** gigantština, obecná řeč
**Nebezpečnost** 1/8 (25 zk)

***Kamenná výdrž.*** Goliáš se může soustředit, aby se oklepal ze zranění, které obdržel. Když je zraněn, může využít svou reakci a hodit si k12. K výsledku přičti opravu za Odolnost a sniž způsobené zranění o výsledné číslo. Tuto schopnost může použít znovu po krátkém nebo dlouhém odpočinku.
***Silná záda.*** Pro určení nosnosti a váhy věcí, které může goliáš táhnout, strkat nebo zvedat, se goliáš počítá jako by byl o jednu velikost větší.
***Zrozen v horách.*** Goliáš je zvyklý na život ve velkých výškách až do 6000 m.n.m. Je také zvyklý na chladné klima.

### Akce

***Dlouhý meč.*** *Útok na blízko zbraní:* +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Sečné zranění 5 (1k8 + 1).
***Kopí.*** *Útok na blízko nebo na dálku zbraní:* +3 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 4 (1k6 + 1), nebo bodné zranění 5 (1k8 + 1), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce.

## Goliáší válečník

*Střední humanoid (goliáš), jakékoliv neutrální přesvědčení*

**Obranné číslo** 13 (drátěná košile)
**Životy** 32 (5k8 + 10)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +2 | 0 | +2 | 0 | 0 | 0 |

**Dovednosti** Atletika +4, Zastrašování +2
**Smysly** pasivní Vnímání 10
**Jazyky** gigantština, obecná řeč
**Nebezpečnost** 1/2 (100 zk)

***Kamenná výdrž.*** Goliáš se může soustředit, aby se oklepal ze zranění, které obdržel. Když je zraněn, může využít svou reakci a hodit si k12. K výsledku přičti opravu za Odolnost a sniž způsobené zranění o výsledné číslo. Tuto schopnost může použít znovu po krátkém nebo dlouhém odpočinku.
***Silná záda.*** Pro určení nosnosti a váhy věcí, které může goliáš táhnout, strkat nebo zvedat, se goliáš počítá jako by byl o jednu velikost větší.
***Zrozen v horách.*** Goliáš je zvyklý na život ve velkých výškách až do 6000 m.n.m. Je také zvyklý na chladné klima.

### Akce

***Vícenásobný útok.*** Goliáší válečník zaútočí dvakrát válečnou sekerou nebo kopím.
***Válečná sekera.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Sečné zranění 6 (1k8 + 2) nebo 7 (1k10 + 2) pokud drží zbraň oběma rukama.
***Kopí.*** *Útok na blízko nebo na dálku zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k6 + 2), nebo bodné zranění 6 (1k8 + 2), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce.

## Goliáší pěstitel

*Střední humanoid (goliáš), jakékoliv neutrální přesvědčení*

**Obranné číslo** 11 (kožená zbroj)
**Životy** 11 (2k8 + 2)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +2 | 0 | +2 | 0 | 0 | 0 |

**Dovednosti** Atletika +3, Ovládání zvířat +4, Příroda +2
**Smysly** pasivní Vnímání 12
**Jazyky** gigantština, obecná řeč
**Nebezpečnost** 11/4 (50 zk)

***Kamenná výdrž.*** Goliáš se může soustředit, aby se oklepal ze zranění, které obdržel. Když je zraněn, může využít svou reakci a hodit si k12. K výsledku přičti opravu za Odolnost a sniž způsobené zranění o výsledné číslo. Tuto schopnost může použít znovu po krátkém nebo dlouhém odpočinku.
***Silná záda.*** Pro určení nosnosti a váhy věcí, které může goliáš táhnout, strkat nebo zvedat, se goliáš počítá jako by byl o jednu velikost větší.
***Zrozen v horách.*** Goliáš je zvyklý na život ve velkých výškách až do 6000 m.n.m. Je také zvyklý na chladné klima.
***Sesílání kouzel.*** Goliáší pěstitel je sesilatel kouzel 1. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Má připravena následující druidská kouzla:
*Triky (libovolně):* druidovství, sukovice
*1. úroveň (2 pozice):* hromová vlna, přátelství zvířat, zapletení

### Akce

***Hůl.*** *Útok na blízko zbraní:* +2 k zásahu (+4 k zásahu se sukovicí), dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 3 (1k6), nebo drtivé zranění 4 (1k8), pokud k útoku použije obě ruce, nebo drtivé zranění 6 (1k8 + 2) se sukovicí.

## Kanec

*Střední zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo** 11 (přirozená zbroj)
**Životy** 11 (2k8 + 2)
**Rychlost** 8 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +1 | 0 | +1 | -4 | -1 | -3 |

**Smysly** pasivní Vnímání 9
**Jazyky** —
**Nebezpečnost** 1/4 (50 zk)

***Zteč.*** Pokud se kanec pohne aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne klem, cíl utrpí dodatečné sečné zranění 3 (1k6). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 11, jinak je sražen k zemi.
***Neúprosnost (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).*** Pokud kanec utrpí zranění 7 či méně, které sníží jeho životy na 0, sníží se jeho životy místo toho na 1.

### Akce

***Kly.*** *Útok na blízko zbraní:* +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 4 (1k6 + 1).

## Goliáší šaman

*Střední humanoid (goliáš), jakékoliv neutrální přesvědčení*

**Obranné číslo** 11 (kožená zbroj), 16 (kůrokůže)
**Životy** 27 (5k8 + 5)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +1 | 0 | +1 | +1 | +3 | 0 |

**Záchranné hody** Inteligence +3, Moudrost +5
**Dovednosti** Atletika + 3, Ovládání zvířat + 5, Příroda + 3
**Smysly** pasivní Vnímání 13
**Jazyky** druidština, gigantština, obecná řeč
**Nebezpečnost** 2 (450 zk)

***Kamenná výdrž.*** Goliáš se může soustředit, aby se oklepal ze zranění, které obdržel. Když je zraněn, může využít svou reakci a hodit si k12. K výsledku přičti opravu za Odolnost a sniž způsobené zranění o výsledné číslo. Tuto schopnost může použít znovu po krátkém nebo dlouhém odpočinku.
***Silná záda.*** Pro určení nosnosti a váhy věcí, které může goliáš táhnout, strkat nebo zvedat, se goliáš počítá jako by byl o jednu velikost větší.
***Zrozen v horách.*** Goliáš je zvyklý na život ve velkých výškách až do 6000 m.n.m. Je také zvyklý na chladné klima.
***Sesílání kouzel.*** Goliáší šaman je sesilatel kouzel 4. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava kouzla je +5). Má připravena následující druidská kouzla:
*Triky (libovolně):* druidovství, sukovice, odolání
*1. úroveň (4 pozice):* hromová vlna, zapletení, mluv se zvířaty, oblak mlhy
*2. úroveň (3 pozice):* kůrokůže, trny, znehybni osobu

### Akce

***Hůl.*** *Útok na blízko zbraní:* +3 k zásahu (+5 k zásahu se sukovicí), dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 4 (1k6+1), nebo drtivé zranění 5 (1k8+1), pokud k útoku použije obě ruce, nebo drtivé zranění 7 (1k8 + 3) se sukovicí.

## Oriás

*Střední humanoid (goliáš), jakékoliv neutrální přesvědčení*

**Obranné číslo** 18 (kyrys, štít)
**Životy** 42 (5k10 + 15)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +4 | +2 | +3 | +1 | +1 | +2 |

**Záchranné hody** Síla +7, Odolnost +6
**Dovednosti** Atletika +7, Vhled +4, Zastrašování +5
**Smysly** pasivní Vnímání 10
**Jazyky** gigantština, obecná řeč
**Nebezpečnost** 3 (700 zk)

***Kamenná výdrž.*** Goliáš se může soustředit, aby se oklepal ze zranění, které obdržel. Když je zraněn, může využít svou reakci a hodit si k12. K výsledku přičti opravu za Odolnost a sniž způsobené zranění o výsledné číslo. Tuto schopnost může použít znovu po krátkém nebo dlouhém odpočinku.
***Silná záda.*** Pro určení nosnosti a váhy věcí, které může goliáš táhnout, strkat nebo zvedat, se goliáš počítá jako by byl o jednu velikost větší.
***Zrozen v horách.*** Goliáš je zvyklý na život ve velkých výškách až do 6000 m.n.m. Je také zvyklý na chladné klima.
***Šerm.*** Když držíš zbraň na blízko v jedné ruce a žádnou jinou zbraň, získáš +2 k hodům na zranění s touto zbraní (započítáno v útocích)

### Akce

***Vícenásobný útok.*** Oriás zaútočí dvakrát válečným kladivem nebo kopím.
***Válečné kladivo.*** *Útok na blízko zbraní:* +7 k zásahu, do¬sah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 10 (1k8 + 6), nebo drtivé zranění 9 (1k10 + 4), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce.
***Kopí.*** *Útok na blízko nebo na dálku zbraní:* +7 k zásahu, do¬sah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 7 (1k6 + 4), nebo bodné zranění 8 (1k8 + 4), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce.

## Goblin

*Malý humanoid (skřet), neutrální zlo*

**Obranné číslo** 15 (kožená zbroj, štít)
**Životy** 7 (2k6)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| -1 | +2 | 0 | 0 | -1 | -1 |

**Dovednosti** Nenápadnost +6
**Smysly** pasivní vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9
**Jazyky** goblinština, obecná řeč
**Nebezpečnost** 1/4 (50 zk)

***Hbitý únik.*** Goblin může v každém svém tahu provést akci Schování nebo Odpoutání se jako bonusovou akci.

### Akce

***Šamšír.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 5 (1k6 + 2).
***Krátký luk.*** *Útok na dálku zbraní:* +4 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

## Gobliní fanatik

*Malý humanoid (skřet), neutrální zlo*

**Obranné číslo** 15 (kožená zbroj, štít)
**Životy** 7 (2k6)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| -1 | +2 | 0 | 0 | 0 | -1 |

**Dovednosti** Náboženství +2, Nenápadnost +6
**Smysly** pasivní vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12
**Jazyky** goblinština, obecná řeč
**Nebezpečnost** 1/4 (50 zk)

***Hbitý únik.*** Goblin může v každém svém tahu provést akci Schování nebo Odpoutání se jako bonusovou akci.
***Sesílání kouzel.*** Gobliní fanatik je sesilatel kouzel 1. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 10, útočná oprava kouzla je +2). Má připravena následující klerická kouzla:
*Triky (libovolně):* divotvorství, odolání, posvátný plamen (způsobuje nekrotické zranění)
*1. úroveň (2 pozice):* způsob zranění

### Akce

***Dýka.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

## Gobliní vůdce

*Malý humanoid (skřet), neutrální zlo*

**Obranné číslo** 17 (drátěná košile, štít)
**Životy** 21 (6k6)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | +2 | 0 | 0 | -1 | -1 |

**Dovednosti** Nenápadnost +6
**Smysly** pasivní vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9
**Jazyky** goblinština, obecná řeč
**Nebezpečnost** 1 (200 zk)

***Hbitý únik.*** Goblin může v každém svém tahu provést akci Schování nebo Odpoutání se jako bonusovou akci.

### Akce

***Vícenásobný útok.*** Goblin zaútočí dvakrát šamšírem. Druhý útok má nevýhodu.
***Šamšír.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 5 (1k6 + 2).

### Reakce

***Přesměrování útoku.*** Když tvor, kterého goblin vidí, na něj cílí útokem, goblin zvolí jiného goblina do 1 sáhu od sebe. Tito dva goblini si vymění místa a zvolený goblin se stane cílem místo tohoto.

## Gobliní kazatel

*Malý humanoid (skřet), neutrální zlo*

**Obranné číslo** 17 (drátěná košile, štít)
**Životy** 21 (6k6)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| -1 | +2 | 0 | 0 | +2 | 0 |

**Dovednosti** Náboženství +2, Nenápadnost +6
**Smysly** pasivní vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12
**Jazyky** goblinština, obecná řeč
**Nebezpečnost** 1 (200 zk)

***Hbitý únik.*** Goblin může v každém svém tahu provést akci Schování nebo Odpoutání se jako bonusovou akci.
***Sesílání kouzel.*** Gobliní kazatel je sesilatel kouzel 2. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Má připravena následující klerická kouzla:
*Triky (libovolně):* divotvorství, odolání, posvátný plamen (způsobuje nekrotické zranění)
*1. úroveň (3 pozice):* azyl, rozkaz, zhouba, způsob zranění

### Akce

***Palcát.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

# Nemrtví

## Stín

*Střední nemrtvý, chaotické zlo*

**Obranné číslo** 12
**Životy** 16 (3k8 + 3)
**Rychlost** 8 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| -2 | +2 | +1 | -2 | 0 | -1 |

**Dovednosti** Nenápadnost +4 (+6 v šeru či tmě)
**Zranitelnosti vůči zraněním** zářivá
**Odolání vůči zraněním** blesková, hromová, chladná, kyselinová, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků
**Imunity vůči zraněním** jedová, nekrotická
**Imunity vůči stavům** ležící, otrávený, paralyzovaný, uchvácený, únava, vystrašený, zadržený, zkamenělý
**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10
**Jazyky** —
**Nebezpečnost** 1/2 (100 zk)

***Beztvarý.*** Stín se umí pohnout otvorem širokým aspoň 1 palec, aniž by se protlačoval.
***Schování se ve stínech.*** Když je stín v šeru či tmě, může provést akci Schování jako bonusovou akci.
***Slabost ve slunečním světle.*** Když je stín ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok, ověřením vlastností a záchranným hodům.

### Akce

***Vysátí síly.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Nekrotické zranění 9 (2k6 + 2) a hodnota Síly cíle se sníží o 1k4. Cíl zemře, pokud toto sníží jeho Sílu na 0. Snížení trvá, dokud si cíl krátce či důkladně neodpočine. Zemře-li tímto útokem humanoid, který není zlý, z jeho mrtvoly povstane za 1k4 hodin nový stín.

## Zombie vlk

*Střední nemrtvý, chaotické zlo*

**Obranné** 10 (přirozená zbroj)
**Životy** 19 (3k8 + 6)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +1 | 0 | +2 | -4 | 0 | -2 |

**Záchranné hody** Moudrost +2
**Zranitelnosti vůči zraněním** jedová
**Imunity vůči stavům** otrávený
**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10
**Jazyky** —
**Nebezpečnost** 1/4 (50 zk)

***Nemrtvá výdrž.*** V případě, že zranění sníží zombii životy na 0 a nejedná se o zářivé zranění ani zranění z kritického zásahu, hodí si zombie záchranný hod na Odolnost se SO rovným 5 + utrpěné zranění. Pokud zombie uspěje, sníží se jí životy místo toho na 1.

### Akce

***Kousnutí.*** *Útok na blízko zbraní:* +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 6 (2k4 + 1). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 11, jinak je sražen k zemi.

## Spektra

*Střední nemrtvý, chaotické zlo*

**Obranné číslo** 12
**Životy** 22 (5k8)
**Rychlost** 0 sáhů, létání 10 sáhů (vznášení se)

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| -5 | +2 | 0 | 0 | 0 | 0 |

**Odolání vůči zraněním** blesková, hromová, chladná, kyselinová, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků
**Imunity vůči zraněním** jedová, nekrotická
**Imunity vůči stavům** ežící, otrávená, uchvácená, paralyzovaná, únava, v bezvědomí, zadržená, zkamenělá, zmámená
**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10
**Jazyky** rozumí všem jazykům, které znala za života, ale neumí mluvit
**Nebezpečnost** 1 (200 zk)

***Nehmotný pohyb.*** Spektra se může pohybovat skrz ostatní tvory a objekty, jako by byli těžký terén. Pokud skončí svůj tah v objektu, utrpí silové zranění 5 (1k10).
***Citlivost na sluneční světlo.*** Když je spektra ve slunečním světle, má nevýhodu k hodům na útok a ověřením Moudrosti (Vnímání) opírajícími se o zrak.

### Akce

***Vysátí života.*** *Útok na blízko kouzlem:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Nekrotické zranění 10 (3k6). Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak se jeho maximum životů sníží o množství rovné utrpěnému zranění. Toto snížení trvá, dokud si tvor důkladně neodpočine. Sníží-li tento účinek maximum životů cíle na 0, cíl zemře.

# Porážkovi

## Matěj Porážka (otec)

*Střední humanoid (člověk), zákonně zlý*

**Obranné číslo** 11
**Životy** 32 (5k8 + 10)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +2 | +1 | +2 | 0 | 0 | 0 |

**Dovednosti** Zastrašování +2
**Smysly** pasivní Vnímání 10
**Jazyky** obecná řeč
**Nebezpečnost** 1/2 (100 zk)

***Taktika tlupy.*** Matěj Porážka má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden jeho spojenec, jenž není neschopný.
***Omráčení.*** Kdykoliv má Matěj Porážka výhodu na útok proti nepříteli, může se svou akcí pokusit omráčit nepřítele. Ten si musí hodit záchraný hod na Odolnost proti SO 12 nebo upadnout do bezvědomí do začátku příštího Matějova kola.

### Akce

***Vícenásobný útok.*** Matěj Porážka zaútočí dvakrát útokem na blízko.
***Sekáček na maso.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Sečné zranění 5 (1k6 + 2).

## Sofie Porážková

*Střední humanoid (člověk), zákonně zlá*

**Obranné číslo** 12
**Životy** 9 (2k8)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | +2 | 0 | +1 | +2 | +3 |

**Dovednosti** Klamání +5, Přesvědčování +5, Vhled +4
**Smysly** pasivní Vnímání 12
**Jazyky** obecná řeč
**Nebezpečnost** 1/8 (25 zk)

***Taktika tlupy.*** Sofie Porážková má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden jeho spojenec, jenž není neschopný.

### Akce

***Kuchyňský sekáček.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 5 (1k6 + 2).
***Jehlice.*** *Útok na dálku zbraní:* +4 k zásahu, dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 4 (1k4+2)

### Bonusová akce

***Filetovací nůž.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 2 (1k4)
***Jehlice.*** *Útok na dálku zbraní:* +4 k zásahu, dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 2 (1k4)

### Reakce

***Odražení.*** Sofia Porážková si ke svému OČ přičte 2 proti jednomu útoku na blízko, který by ji zasáhl. Aby to mohla udělat, musí vidět útočníka a držet zbraň na blízko.

## Josef Porážka (syn s maskou)

*Střední humanoid (člověk), neutrálně zlý*

**Obranné číslo** 12
**Životy** 16 (3k8 + 3)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +2 | +2 | +1 | 0 | 0 | -2 |

**Dovednosti** Nenápadnost +6, Přežití +4, Příroda +3, Vnímání +4
**Smysly** pasivní Vnímání 14
**Jazyky** obecná řeč
**Nebezpečnost** 1/2 (100 zk)

***Taktika tlupy.*** Matěj Porážka má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden jeho spojenec, jenž není neschopný.
***Omráčení.*** Kdykoliv má Josef Porážka výhodu na útok proti nepříteli, může se pokusit omráčit nepřítele. Ten si musí hodit záchranný hod na Odolnost proti SO 12 nebo upadne do bezvědomí do začátku Josefova příštího kola.

### Akce

***Vícenásobný útok.*** Josef Porážka zaútočí dvakrát na blízko.
***Obuch.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 5 (1k6 + 2).

## Martin Porážka (syn)

*Střední humanoid (člověk), zákonně zlý*

**Obranné číslo** 11
**Životy** 11 (2k8 + 2)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | +1 | +1 | 0 | +1 | +1 |

**Smysly** pasivní Vnímání 11
**Jazyky** obecná řeč
**Nebezpečnost** 1/8 (25 zk)

***Taktika tlupy.*** Matěj Porážka má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden jeho spojenec, jenž není neschopný.

### Akce

***Dýka.*** *Útok na blízko nebo na dálku zbraní:* +3 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 3 (1k4 + 1)

## Eliška Porážková (dcera)

*Střední humanoid (člověk), chaoticky zlá*

**Obranné číslo** 12
**Životy** 29 (4k8 +8)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | +2 | +1 | +1 | 0 | +3 |

**Záchranné hody** Moudrost +2, Charisma +5
**Dovednosti** Mystika +3, Příroda +2, Přesvědčování +5, Klamání +5
**Smysly** pasivní Vnímání 10
**Jazyky** obecná řeč
**Nebezpečnost** 2 (450 zk)

***Vílí vzezření***. Jako akci může Eliška způsobit, že si každý tvor v krychli 2 sáhy s výchozím bodem v ní musí hodit záchranný hod na Moudrost proti SO 13. Všichni tvorové, kteří neuspějí ve svých záchranných hodech, se stanou zmámení, nebo vystrašení (dle její volby) do konce jejího příštího tahu. Jakmile použije tuto schopnost, může ji použít znovu, až si krátce nebo důkladně odpočine.
***Maska mnoha tváří***. Libovolně může sesílat přestrojení, aniž by při tom utratila pozici kouzel.
***Sesílání kouzel.*** Eliška je sesilatel kouzel 4. úrovně. Její sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Má 2 pozice kouzel, které jsou druhé úrovně. Má připravena následující černokněžnická kouzla:

*Triky (libovolně):* tajemný výšleh, mágova ruka, oprava, světlo, boží dohled
*Známá kouzla:* Neviditelný služebník, Zbroj Agathysu, Zmam osobu, Koruna šílenství, Sugesce

### Akce

***Dýka.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 4 (1k4 + 2).
***Tajemný výšleh.*** *Útok na dálku kouzlem:* +5 k zásahu, dosah 24 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Silové zranění 5 (1k10).

# Vlci a Wendy

## Vlk

*Střední zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo** 13 (přirozená zbroj)
**Životy** 11 (2k8 + 2)
**Rychlost** 8 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +1 | +2 | +1 | -4 | +1 | -2 |

**Dovednosti** Nenápadnost +4, Vnímání +3
**Smysly** pasivní Vnímání 13
**Jazyky** —
**Nebezpečnost** 1/4 (50 zk)

***Bystrý sluch a čich.*** Vlk má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírají o sluch nebo čich.
***Taktika smečky.*** Vlk má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden vlkův spojenec, jenž není neschopný.

### Akce

***Kousnutí.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 7 (2k4 + 2). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 11, jinak je sražen k zemi.

# Wendy – zvířecí bojová forma

## Sněžný vlk

*Velká obluda, neutrální*

**Obranné číslo** 13 (přirozená zbroj)
**Životy** ***75 (10k10 + 20)***
**Rychlost** 10 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +4 | +1 | +2 | +2 | +5 | +1 |

**Záchranné hody** Inteligence +6, Moudrost +9
**Dovednosti** Nenápadnost +5, Příroda +6, Přežití +9, Lékařství +9, Vnímání +9
**Imunity vůči** zraněním chladná
**Smysly** pasivní Vnímání 15
**Jazyky** gigantština, obecná řeč, řeč sněžných vlků
**Nebezpečnost** 3 (700 zk)

***Bystrý sluch a čich.*** Vlk má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírají o sluch nebo čich.
***Taktika smečky.*** Vlk má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden vlkův spojenec, jenž není neschopný.
***Sněžné maskování.*** Vlk má výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) při schovávání v zasněženém terénu.

### Akce

***Kousnutí.*** *Útok na blízko zbraní:* +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 11 (2k6 + 4). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 14, jinak je sražen k zemi.
***Ledový dech (obnovení 5 – 6).*** Vlk vydechne závan mrazivého větru v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 12. Když tvor neuspěje, utrpí chladné zranění 18 (4k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

# Magické zřídlo

## Striga

*Drobné zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo** 14 (přirozená zbroj)
**Životy** 2 (1k4)
**Rychlost** 2 sáhy, létání 8 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| -3 | +3 | 0 | -4 | -1 | -2 |

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní vnímání 9
**Jazyky** —
**Nebezpečnost** 1/8 (25 zk)

### Akce

***Vysátí krve.*** *Útok na blízko zbraní:* +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k4 + 3) a striga se přisaje k cíli. Zatímco je striga přisátá, nemůže útočit. Místo toho na začátku každého tahu strigy cíl přijde o 5 (1k4 + 3) životů kvůli ztrátě krve.
Striga se může odpojit utracením 1 sáhu pohybu. Udělá to, jakmile z cíle vysaje krev za 10 životů, nebo pokud cíl zemře. Jakýkoli tvor, včetně cíle, může použít svou akci na odpojení strigy.

## Ghúl

*Střední nemrtvý, chaotické zlo*

**Obranné číslo** 12
**Životy** 22 (5k8)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +1 | +2 | 0 | -2 | 0 | -2 |

**Imunity vůči zraněním** jedová
**Imunity vůči stavům** otrávený, únava, zmámený
**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10
**Jazyky** obecná řeč
**Nebezpečnost** 1 (200 zk)

### Akce

***Kousnutí.*** *Útok na blízko zbraní:* +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Bodné zranění 9 (2k6 + 2).
***Drápy.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 7 (2k4 + 2). Je-li cílem tvor, který není elf ani nemrtvý, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak bude paralyzovaný 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

## Kokatrice

*Malá obluda, bez přesvědčení*

**Obranné číslo** 11
**Životy** 27 (6k6 + 6)
**Rychlost** 4 sáhy, létání 8 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| -2 | +1 | +1 | -4 | +1 | -3 |

**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11
**Jazyky** —
**Nebezpečnost** 1/2 (100 zk)

### Akce

***Kousnutí.*** *Útok na blízko zbraní:* +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Bodné zranění 3 (1k4 + 1) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11 proti magickému zkamenění. Když tvor neuspěje, začne kamenět a je zadržený. Na konci svého příštího tahu musí záchranný hod zopakovat. Při úspěchu účinek skončí. Při neúspěchu tvor zkamení na 24 hodin.

## Pavouk

*Drobné zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo** 12
**Životy** 1 (1k4 – 1)
**Rychlost** 4 sáhy, šplhání 4 sáhy

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| -4 | +2 | -1 | -5 | 0 | -4 |

**Dovednosti** Nenápadnost +4
**Smysly** vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 10
**Jazyky** —
**Nebezpečnost** 0 (10 zk)

***Pavoučí šplh.*** Pavouk umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.
***Vnímání pavučiny.*** Když se pavouk dotýká pavučiny, zná přesné polohy všech tvorů, kteří se dotýkají stejné pavučiny.
***Pavučinochodec.*** Pavouk ignoruje pohybová omezení, jež způsobují pavučiny.

### Akce

***Kousnutí.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Bodné zranění 1 a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 9, jinak utrpí jedové zranění 2 (1k4).

## Hejno pavouků

*Střední hejno drobných zvířat, bez přesvědčení*

**Obranné číslo** 12 (přirozená zbroj)
**Životy** 22 (5k8)
**Rychlost** 4 sáhy, šplhání 4 sáhy

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| -4 | +1 | 0 | -5 | -2 | -5 |

**Odolání vůči zraněním** bodná, drtivá, sečná
**Imunity vůči stavům** ležící, ochromený, paralyzovaný, uchvácený, vystrašený, zadržený, zkamenělý, zmámený
**Smysly** mimozrakové vnímání 2 sáhy, pasivní Vnímání 8
**Jazyky** —
**Nebezpečnost** 1/2 (100 zk)

***Roj.*** Roj může obývat místo jiného tvora a naopak a může se pohnout skrz otvor, který je dostatečně velký pro drobný hmyz. Hejno si nemůže obnovit životy ani získat dočasné životy.
***Pavoučí šplh.*** Pavouk umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.
***Vnímání pavučiny.*** Když se pavouk dotýká pavučiny, zná přesné polohy všech tvorů, kteří se dotýkají stejné pavučiny.
***Pavučinochodec.*** Pavouk ignoruje pohybová omezení, jež způsobují pavučiny.

### Akce

***Kousání.*** *Útok na blízko zbraní:* +3 k zásahu, dosah 0 sáhů, jeden cíl na místě hejna. *Zásah:* Bodné zranění 10 (4k4), nebo bodné zranění 5 (2k4), pokud hejno má už jen polovinu životů či méně.

## Pavoukovec

*Střední obluda, neutrální zlo*

**Obranné číslo** 13 (přirozená zbroj)
**Životy** 44 (8k8 + 8)
**Rychlost** 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +2 | +2 | +1 | -2 | +1 | -1 |

**Dovednosti** Nenápadnost +4, Přežití +3, Vnímání +3
**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13
**Jazyky** —
**Nebezpečnost** 2 (450 zk)

***Pavoučí šplh.*** Pavoukovec umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.
***Vnímání pavučiny.*** Když se pavoukovec dotýká pavučiny, zná přesné polohy všech tvorů, kteří se dotýkají stejné pavučiny.
***Pavučinochodec.*** Pavoukovec ignoruje pohybová omezení, jež způsobují pavučiny.

### Akce

***Vícenásobný útok.*** Pavoukovec zaútočí dvakrát: jednou kousnutím a jednou drápy.
***Kousnutí.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Bodné zranění 6 (1k8 + 2) plus jedové zranění 4 (1k8). Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11, jinak se otráví na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.
***Drápy.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 7 (2k4 + 2).
***Pavučina (obnovení 5 – 6).*** *Útok na dálku zbraní:* +4 k zásahu, dostřel 6/12 sáhů, jeden Velký či menší tvor. *Zásah:* Tvor je zadržený pavučinou. Jako akci si může zadržený tvor hodit na ověření Síly se SO 11 a při úspěchu z pavučiny unikne. Účinek skončí a pavučina se zničí. Pavučina má OČ 10, 5 životů, je zranitelná vůči ohnivému poškození a imunní vůči drtivému poškození.

## Větevní sněť

*Malá rostlina, neutrální zlo*

**Obranné číslo** 13 (přirozená zbroj)
**Životy** 4 (1k6 + 1)
**Rychlost** 4 sáhy

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| -2 | +1 | +1 | -3 | -1 | -4 |

**Dovednosti** Nenápadnost +3
**Zranitelnosti vůči zraněním** ohnivá
**Imunity vůči stavům** hluchá, slepá
**Smysly** mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepá), pasivní Vnímání 9
**Jazyky** rozumí obecné řeči, ale neumí mluvit
**Nebezpečnost** 1/8 (25 zk)

***Falešný vzhled.*** Dokud sněť zůstává nehybná, je k nerozeznání od odumřelého keře.

### Akce

***Drápy.*** *Útok na blízko zbraní:* +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 3 (1k4 + 1).

## Jehličnatá sněť

*Střední rostlina, neutrální zlo*

**Obranné číslo** 12 (přirozená zbroj)
**Životy** 11 (2k8 + 2)
**Rychlost** 6 sáhy

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +1 | +1 | +1 | -3 | -1 | -4 |

**Imunity vůči stavům** hluchá, slepá
**Smysly** mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepá), pasivní Vnímání 9
**Jazyky** rozumí obecné řeči, ale neumí mluvit
**Nebezpečnost** 1/4 (50 zk)

### Akce

***Drápy.*** *Útok na blízko zbraní:* +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 6 (2k4 + 1).
***Jehlice.*** *Útok na dálku zbraní:* +3 k zásahu, dostřel 6/12 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 8 (2k6 + 1).

## Révová sněť

*Střední rostlina, neutrální zlo*

**Obranné číslo** 12 (přirozená zbroj)
**Životy** 26 (4k8 + 8)
**Rychlost** 2 sáhy

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +2 | -1 | +2 | -3 | 0 | -4 |

**Dovednosti** Nenápadnost +1
**Imunity vůči stavům** hluchá, slepá
**Smysly** mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepá), pasivní Vnímání 10
**Jazyky** obecná řeč
**Nebezpečnost** 1/2 (100 zk)

***Falešný vzhled.*** Dokud sněť zůstává nehybná, je k nerozeznání od odumřelého keře.

### Akce

***Škrcení.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 9 (2k6 + 2) a velký či menší cíl je uchvácený (SO úniku je 12). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený a sněť nemůže škrtit jiný cíl.
***Zaplétající rostliny (obnovení 5 – 6).*** V okruhu o poloměru 3 sáhy kolem sněti vyrostou uchvacující kořeny a výhonky, a po 1 minutě uvadnou. Po dobu trvání je tato oblast těžkým terénem pro nerostlinné tvory. Mimo to, když se rostliny objeví, tak každý tvor dle volby sněti v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 12, jinak se stane zadržený. Tvor může použít svou akci k hodu na ověření Síly se SO 12, aby při úspěchu osvobodil sebe či jiného zapleteného tvora v dosahu.

## Nemrtvá dryáda

*Střední víla, zákonně zlá*

**Obranné číslo** 11 (16 s kůrokůží)
**Životy** 22 (5k8)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| .0 | +1 | 0 | +2 | +2 | +4 |

**Imunity vůči zraněním** jedová
**Imunity vůči stavům** otrávená, únava, zmámená
**Dovednosti** Nenápadnost +5, Vnímání +4
**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14
**Jazyky** elfština, sylvánština
**Nebezpečnost** 1 (200 zk)

***Přirozené sesílání kouzel.*** Dryádina přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 14). Dryáda může přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují surovinové složky:
*Libovolně:* druidovství
*3/den každé:* dobrůvka, zapletení
*1/den každé:* kůrokůže, projdi beze stop, trny
***Bažinochodec.*** Dryáda ignoruje pohybová omezení, které způsobuje bažinatý terén.
***Magické odolání.*** Dryáda má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.
***Mluvení se zvířaty a rostlinami.*** Dryáda může komunikovat se zvířaty a rostlinami, jako by měli společný jazyk.

## Akce

***Nekrotický výšleh.*** *Útok na dálku kouzlem:* +6 k zásahu, dosah 24 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Nekrotické zranění 9 (1k10 + 4).
***Vílí zmámení.*** Dryáda zacílí jednoho humanoida či zvíře, které vidí do 6 sáhů od sebe. Pokud cíl vidí dryádu, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 14, jinak ho dryáda magicky zmámí. Zmámený tvor považuje dryádu za důvěryhodného přítele, na kterého je třeba brát ohled a chránit ho. I když cíl není pod dryádinou kontrolou, přijímá její požadavky a činy nejpříznivějším možným způsobem.
Pokaždé, když dryáda nebo její spojenci nějak cíl poškodí, může cíl zopakovat záchranný hod a při úspěchu pro něj účinek skončí. Jinak účinek trvá 24 hodin, nebo dokud dryáda nezemře, není v jiné sféře existence než cíl, či neukončí účinek jako bonusovou akci. Je-li záchranný hod cíle úspěšný, bude vůči Vílímu zmámení dryády imunní 24 hodin.
Dryáda může mít najednou zmámeného maximálně jednoho humanoida a až tři zvířata.

# Kovatl

*Střední nebešťan, zákonné dobro*

**Obranné číslo** 19 (přirozená zbroj)
**Životy** 97 (13k8 + 39)
**Rychlost** 6 sáhů, létání 18 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +3 | +5 | +3 | +4 | +5 | +4 |

**Záchranné hody** Odl +5, Mdr +7, Cha +6
**Odolání vůči zraněním** zářivá
**Imunity vůči zraněním** psychická; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků
**Smysly** pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 15
**Jazyky** všechny, telepatie 24 sáhů
**Nebezpečnost** 4 (1 100 zk)

***Přirozené sesílání kouzel.*** Kovatlova sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 14). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj vyžadují jen verbální složky:
*Libovolně:* najdi magii, najdi zlo a dobro, odhal myšlenky
*3/den každé:* azyl, nižší navrácení, ochrana před jedem, požehnání, stvoř jídlo a vodu, štít, zhoj zranění
*1/den každé:* mocné navrácení, sen, sledování
***Magické zbraně.*** Kovatlovy útoky zbraní jsou magické.
***Odstíněná mysl.*** Kovatl je imunní vůči kouzlu sledování a jakémukoliv účinku, který by zjistil jeho emoce, četl mu myšlenky nebo zjistil jeho polohu.

## Akce

***Kousnutí.*** *Útok na blízko zbraní:* +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Bodné zranění 8 (1k6 + 5) a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 13, jinak se otráví na 24 hodin. Dokud toto otrávení neskončí, cíl je v bezvědomí. Jiný tvor může použít akci, aby s cílem zatřásl a tak ho vzbudil.
***Škrcení.*** *Útok na blízko zbraní:* +6 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden Střední či menší tvor. *Zásah:* Drtivé zranění 10 (2k6 + 3) a cíl je uchvácený (SO úniku je 15). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadržený a Kovatl nemůže škrtit jiný cíl.
***Změna podoby.*** Kovatl se magicky promění v humanoida či zvíře, jehož nebezpečnost je stejná či nižší než jeho, nebo zpět do své skutečné podoby. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby. Vybavení, které drží nebo nese, splyne s novou podobou, nebo ho nová podoba ponese (dle kovatlovy volby).
V nové podobě si kovatl uchová své herní statistiky a schopnost mluvit, ale jeho OČ, druhy pohybu, Síla, Obratnost a ostatní akce se nahradí těmi z nové podoby, a získá statistiky a schopnosti (kromě schopností povolání, legendárních akcí a akcí doupěte), které má nová podoba, ale on postrádá. Má-li nová podoba útok kousnutím, kovatl může použít své kousnutí v oné podobě.

# Najáda

*Střední víla, neutrální*

**Obranné číslo** 15 (přirozená zbroj)
**Životy** 66 (12k8 + 12)
**Rychlost** 6 sáhů, létání 12 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| -1 | +3 | +1 | +2 | +1 | -+5 |

**Dovednosti** Klamání +9, Nenápadnost +7, Přesvědčování +9, Vhled +5, Vnímání +5
**Odolání vůči zraněním** blesková, chladná, jedová, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků
**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 15
**Jazyky** elfština, sylvánština, obecná řeč, telepatie 12 sáhů
**Nebezpečnost** 4 (1 100 zk)

***Telepatické pouto.*** Víla ignoruje omezený dosah své telepatie, když komunikuje s tvorem, kterého zmámila. Ti dva ani nemusí být ve stejné sféře existence.
***Obojživelník.*** Najáda může dýchat vzduch a vodu.

## Akce

***Drápy.*** *Útok na blízko zbraní:* +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 6 (1k6 + 3).
***Vílí zmámení.*** Najáda zacílí jednoho humanoida či zvíře, které vidí do 6 sáhů od sebe. Pokud cíl vidí najádu, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 15, jinak ho najáda magicky zmámí. Zmámený tvor považuje najádu za důvěryhodného přítele, na kterého je třeba brát ohled a chránit ho. I když cíl není pod najádinou kontrolou, přijímá její požadavky a činy nejpříznivějším možným způsobem.
Pokaždé, když najáda nebo její spojenci nějak cíl poškodí, může cíl zopakovat záchranný hod a při úspěchu pro něj účinek skončí. Jinak účinek trvá 24 hodin, nebo dokud najáda nezemře, není v jiné sféře existence než cíl, či neukončí účinek jako bonusovou akci. Je-li záchranný hod cíle úspěšný, bude vůči Vílímu zmámení dryády imunní 24 hodin.
Najáda může mít najednou zmámeného maximálně jednoho humanoida a až tři zvířata.
***Vílí tanec.*** Najáda vyzve k tanci tvora, kterého zmámila, nebo tvora, který s tím souhlasí. Cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 15. Když neuspěje, utrpí fyzické zranění 32 (5k10 + 5), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Maximum životů cíle se sníží o množství rovné utrpěnému zranění. Toto snížení trvá, dokud si cíl důkladně neodpočine. Sníží-li tento účinek maximum životů cíle na 0, cíl zemře.

# Satyr

*Střední víla, neutrální*

**Obranné číslo** 14 (kožená zbroj)
**Životy** 31 (7k8)
**Rychlost** 8 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +1 | +3 | +0 | +1 | 0 | +2 |

**Dovednosti** Nenápadnost +5, Umění +6, Vnímání +2
**Smysly** pasivní Vnímání 12
**Jazyky** elfština, obecná řeč, sylvánština
**Nebezpečnost** 1/2 (100 zk)

***Magické odolání.*** Satyr má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

## Akce

***Trknutí.*** *Útok na blízko zbraní:* +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 6 (2k4 + 1).
***Krátký meč.*** *Útok na blízko zbraní:* +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

***Krátký luk.*** *Útok na dálku zbraní:* +5 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

## Noční ježibaba

*Střední běs, neutrální zlo*

**Obranné číslo** 17 (přirozená zbroj)
**Životy** 112 (15k8 + 45)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +4 | +2 | +3 | +2 | +2 | +3 |

**Dovednosti** Klamání +7, Nenápadnost +6, Vhled +6, Vnímání +6
**Odolání vůči zraněním** chladná, ohnivá; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě stříbrných zbraní
**Imunity vůči stavům** zmámená
**Smysly** vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 16
**Jazyky** démonština, ďábelština, prvotština, obecná řeč
**Nebezpečnost** 5 (1 800 zk)

***Přirozené sesílání kouzel.*** Ježibabina přirozená sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od ní nevyžadují surovinové složky:
*Libovolně:* magická střela, najdi magii
*2/den každé:* paprsek slabosti, přesun sférami (jen na sebe), spánek
***Magické odolání.*** Ježibaba má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

### Akce

***Drápy.*** *Útok na blízko zbraní:* +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 13 (2k8 + 4).
***Změna podoby.*** Ježibaba se magicky promění v malou či střední humanoidní ženu, nebo zpět do své skutečné podoby.
Její statistiky jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.
***Éteričnost.*** Ježibaba magicky vstoupí z Materiální do Éterické sféry, nebo naopak. Aby to mohla udělat, musí mít u sebe srdeční kámen.
Strašení noční můrou (1/den). Zatímco je ježibaba v Éterické sféře, magicky se dotýká spícího humanoida v Materiální sféře. Tomuto kontaktu může zabránit kouzlo ochrana před zlem a dobrem seslané na cíl, stejně jako magický kruh.
Dokud kontakt trvá, cíl má děsivé vize. Pokud tyto vize trvají aspoň 1 hodinu, cíl ze svého odpočinku nezíská žádný prospěch a jeho maximum životů se sníží o 5 (1k10).
Sníží-li tento účinek maximum životů cíle na 0, cíl zemře, a byl-li zlý, jeho duše se uvězní v ježibabině vaku na dušičku.
Snížení maxima životů cíle trvá, dokud se neodstraní kouzlem mocné navrácení či obdobnou magií.

# Ruiny

## Hejno krys

*Střední hejno drobných zvířat, bez přesvědčení*

**Obranné číslo** 10
**Životy** 24 (7k8 - 7)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| -1 | 0 | -1 | -4 | 0 | -4 |

**Odolání vůči zraněním** bodná, drtivá, sečná
**Imunity vůči stavům** ležící, ochromený, paralyzovaný, uchvá¬cený, vystrašený, zadržený, zkamenělý, zmámený
**Smysly** vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 15
**Jazyky** —
**Nebezpečnost** 1/4 (50 zk)

***Bystrý čich.*** Hejno má výhodu k ověřením Moudrosti (Vnímání), která se opírají o čich.
***Hejno.*** Hejno může obývat místo jiného tvora a naopak a může se pohnout skrz otvor, který je dostatečně velký pro Drobnou krysu. Hejno si nemůže obnovit životy ani získat dočasné životy

### Akce

***Kousání.*** *Útok na blízko zbraní:* +2 k zásahu, dosah 0 sáhů, jeden cíl na místě hejna. *Zásah:* Bodné zranění 7 (2k6), nebo bodné zranění 3 (1k6), pokud má hejno už jen polovinu životů či méně.

## Obří brouk ohnivec

*Malé zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo** 13 (přirozená zbroj
**Životy** 4 (1k6 + 1)
**Rychlost** 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| -1 | 0 | +1 | -5 | -2 | -4 |

**Smysly** mimozrakové vnímání 6 sáhů, pasivní Vnímání 8
**Jazyky** —
**Nebezpečnost** 0 (10 zk)

***Svícení.*** Brouk osvítí jasným světlem okruh o poloměru 2 sáhy a slabým světlem další 2 sáhy.

### Akce

***Kousnutí.*** *Útok na blízko zbraní:* +1 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 2 (1k6 – 1).

## Prašný mefit

*Malý elementál, neutrální zlo*

**Obranné číslo** 12
**Životy** 17 (5k6)
**Rychlost** 6 sáhů, létání 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| -3 | +2 | 0 | -1 | 0 | 0 |

**Dovednosti** Nenápadnost +4, Vnímání +2
**Zranitelnost vůči zraněním** ohnivá
**Imunita vůči zraněním** jedová
**Imunita vůči stavům** otrávený
**Smysly** vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12
**Jazyky** auranština, terranština
**Nebezpečnost** 1/2 (100 zk)

***Smrtící výbuch.*** Když mefit zemře, vybuchne prachem. Kaž¬dý tvor do 1 sáhu od něj musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 10, jinak oslepne na 1 minutu. Slepý tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.
***Přirozené sesílání kouzel (1/den).*** Mefit umí přirozeně se¬sílat kouzlo spánek, jež od něj nevyžaduje žádné surovinové složky. Jeho přirozená sesílací vlastnost je Charisma.

### Akce

***Kousnutí.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 4 (1k4 + 2).
***Oslepující dech (obnovení 6).*** Mefit vydechne oslepující prach v kuželu 3 sáhy. Každý tvor v této oblasti musí uspět v záchranném hodu na Obratnost se SO 10, jinak oslepne na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

## Obří pavouk

*Velké zvíře, bez přesvědčení*

**Obranné číslo** 14 (přirozená zbroj
**Životy** 26 (4k10 + 4)
**Rychlost** 6 sáhů, šplhání 6 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +2 | +3 | +1 | -4 | 0 | -3 |

**Dovednosti** Nenápadnost +7
**Smysly** mimozrakové vnímání 2 sáhy, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10
**Jazyky** —
**Nebezpečnost** 1 (200 zk)

***Pavoučí šplh.*** Pavouk umí šplhat po těžkých površích, včetně stropu hlavou dolů, aniž by si musel házet na ověření vlastnosti.
***Vnímání pavučiny.*** Když se pavouk dotýká pavučiny, zná přesné polohy všech tvorů, kteří se dotýkají stejné pavučiny.
***Pavučinochodec.*** Pavouk ignoruje pohybová omezení, jež způsobují pavučiny.

### Akce

***Kousnutí.*** *Útok na blízko zbraní:* +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Bodné zranění 7 (1k8 + 3) a cíl si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 11. Když neuspěje, utrpí jedové zranění 9 (2k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu. Sníží-li jed životy cíle na 0, je cíl stabilizovaný, ale otrávený na 1 hodinu, dokonce i po obnovení životů, a během otravy tímto způsobem je paralyzovaný.
***Pavučina (obnovení 5 – 6).*** *Útok na dálku zbraní:* +5 k zásahu, dostřel 6/12 sáhů, jeden tvor. *Zásah:* Cíl je zadržený pavučinou. Jako akci si může zadržený cíl hodit na ověření Síly se SO 12 a při úspěchu pavučinu roztrhne. Na pavučinu se dá také zaútočit a dá se zničit (OČ 10; 5 žt; zranitelnost vůči ohnivému poškození; imunita vůči drtivému, jedovému a psychickému zranění).

## Oživlá zbroj

*Střední výtvor, bez přesvědčení*

**Obranné číslo** 20 (přirozená zbroj, štít)
**Životy** 33 (6k8 + 6)
**Rychlost** 5 sáhů

| SIL | OBR | ODL | INT | MDR | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| +2 | 0 | +1 | -5 | -4 | -5 |

**Imunity vůči zraněním** jedová, psychická
**Imunity vůči stavům** hluchá, otrávená, paralyzovaná, slepá, vystrašená, zkamenělá, zmámená
**Smysly** mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepá), pasivní Vnímání 6
**Jazyky** —
**Nebezpečnost** 1 (200 zk)

***Antimagická náchylnost.*** Zbroj je neschopná, když je v oblasti antimagického pole. Je-li zbroj cílem kouzla rozptyl magii, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost proti SO záchrany kouzla sesilatele, jinak upadne do bezvědomí na 1 minutu.
***Falešný vzhled.*** Dokud zbroj zůstává nehybná, je k nerozeznání od normálního brnění.

### Akce

***Vícenásobný útok.*** Zbroj zaútočí dvakrát útokem na blízko.
***Dlouhý meč.*** *Útok na blízko zbraní:* +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 7 (1k8 + 2).

# Magické předměty

## Čelenka intelektu (prokletá)

*Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)*

Když máš na sobě tuto čelenku, tvá hodnota Inteligence je 20. Je-li tvá Inteligence bez čelenky 20 či více, nemá na tebe žádný účinek.

Prokletá. Čelenka je prokletá a kdo se s ní sladí, na toho se kletba přenese. Nositel si čelenku oblíbí a bude se mu líbit, jak v ní vypadá. Nositel tak bude čelenku mít nasazenou kdykoliv bude mít možnost a sundávat ji bude jen minimálně. Když má nositel čelenku nasazenou, má nevýhodu k záchranným hodům na Moudrost.

## Elfí plášť

*Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)*

Když máš na sobě tento plášť s přehozenou kapucí, ověření Moudrosti (Vnímání) na všimnutí si tebe mají nevýhodu a ty máš výhodu k ověřením Obratnosti (Nenápadnosti) na schování, neboť barva pláště se mění, aby tě kryl. Nasazení či sundání kapuce vyžaduje akci.

## Medailon myšlenek

*Divotvorný předmět, neobvyklý (vyžaduje sladění)*

Medailon má 3 dávky. Když ho máš na sobě, můžeš použít akci k spotřebování 1 dávky a tím pomocí něj seslat kouzlo odhal myšlenky (SO záchrany 13). Každý den za úsvitu si medailon obnoví 1k3 spotřebovaných dávek.

## Prsten zaštítění mysli

*Prsten, neobvyklý (vyžaduje sladění)*

Když máš navléknutý tento prsten, jsi imunní vůči magii, která umožňuje jiným tvorům číst tvé myšlenky, zjišťovat, zdali lžeš, poznat tvé přesvědčení či tvůj typ tvora. Tvorové s tebou mohou komunikovat telepaticky, jen když to dovolíš.

Jako akci můžeš prsten učinit neviditelným, dokud nepoužiješ další akci na jeho zviditelnění, dokud si prsten nesundáš, nebo nezemřeš.

Pokud zemřeš a máš navléknutý tento prsten, tvá duše do něj vstoupí, pokud v něm už duše není. Můžeš v prstenu setrvat, nebo se odebrat na věčnost. Dokud je tvá duše v prstenu, můžeš telepaticky ko-munikovat s tvorem, který ho má navléknutý. Nositel nemůže zabránit této telepatické komunikaci.

## Přilba porozumění jazykům

*Divotvorný předmět, neobvyklý*

Když máš na sobě tuto přilbu, můžeš z ní kdykoliv pomocí akce seslat kouzlo porozumění jazykům.

## Štít +1

*Zbroj (štít), neobvyklý (+1)*

Když držíš tento štít, máš bonus k OČ daný jeho vzácností. Tento bonus se přičítá k normálnímu bonusu štítu k OČ.

## Zbraň varování

*Dlouhý meč, neobvyklá*

Tato magická zbraň tě varuje před nebezpečím. Když ji máš při sobě, máš výhodu k hodům na iniciativu. Navíc ty a tví společníci do vzdálenosti 6 sáhů nemůžete být překvapení; kromě toho, když jste neschopní kvůli něčemu jinému než nemagickému spánku. Zbraň magicky probudí tebe a tvé společníky v dosahu, když začne boj a někdo z vás spí.

## Zbraň z meteorického kovu

*Zbraň (jakákoliv bodná nebo sečná), velmi vzácná*

Zbraň ignoruje jakoukoliv odolnost nebo imunitu na sečné či bodné zranění z magických i nemagických zbraní. Zbraň nemůže být nijak očarována, ani nemůže být cílem kouzla. Zničena může být pouze zbraní ze stejného kovu nebo velmi vysokou teplotou ve výhni pece.

Pro efektivní ovládání zbraně musí nositel splňovat minimální předpoklad Síly, jinak si nemůže přičíst zdatnostní bonus k hodu na útok s touto zbraní.

| Vlastnost zbraně | Minimální hodnota |
|---|---|
| Lehká | 13 |
| Jeden a půlruční | 16 |
| Obouruční, těžká | 18 |