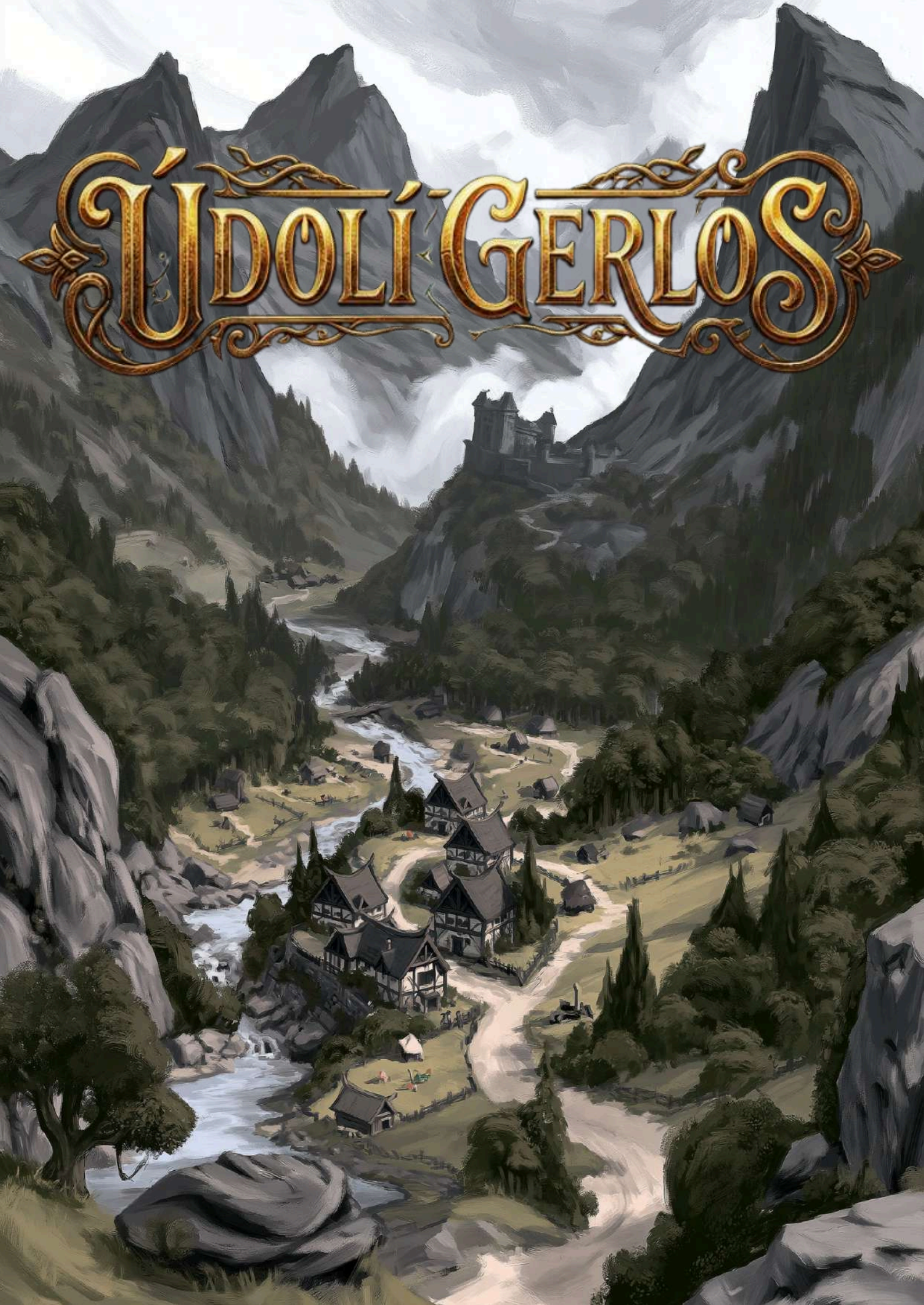

Údolí Gerlos

Údolí Gerlos je malý, uzavřený kout světa, který čeká na své vlastní hrdiny. Místo, kde se za horskými hřebeny skrývá krajina odříznutá od ruchu velkých měst, mocenských her i událostí, které hýbou vzdálenými královstvími. Svět za jeho hranicemi může být jakýkoliv. A právě takový může být i svět uvnitř údolí.

Tento komorní sandbox je určen především pro družiny na **1. až 4. úrovni** a nabízí prostor pro první dobrodružné kroky, objevování okolí, setkávání s místními obyvateli a řešení drobných i méně drobných problémů. Údolí je záměrně ohraničeno výraznými přírodními překážkami, které mu propůjčují charakter samostatného herního prostoru. Družina tak nemusí hned na začátku čelit rozsáhlým konfliktům, politice vzdálených panství ani komplikovaným dějinným souvislostem.

Jednotlivé úkoly jsou navrženy tak, aby byly přístupné začínajícím postavám, nabízely různorodé situace a postupně hráčům představily možnosti otevřeného hraní. Nečekejte jednu pevně danou dějovou linku, kterou musí družina následovat. Místo toho dostáváte do rukou malou oblast plnou míst, postav, záhad a příležitostí. Hráči sami rozhodnou, kam se vydají, komu pomohou, do čeho se zapletou a které příběhy nechají bez povšimnutí.

Součástí sandboxu je také menší závěrečné dobrodružství, které může přirozeně navázat na události odehrané během průzkumu údolí. Nemusí však představovat jediný správný cíl ani povinné vyústění celé výpravy.

Gerlos je záměrně oddělený od zbytku světa. Jeho historie, obyvatelé ani místní události nemusí mít žádný dopad na dění za horskými hřebeny. Stejně tak není nutné, aby do údolí zasahovalo zavedené lore vašeho herního světa. Můžete jej zasadit do vlastní kampaně, propojit s již existujícím prostředím, nebo ho použít jako samostatnou startovní lokaci bez jakýchkoliv dalších vazeb.

Vše záleží na vás a na příbězích, které se zde rozhodnete vyprávět.

Tak se vydejte na cestu. Za horským průsmykem už čeká Gerlos.

STYL HRY

Tajemno, horor a drama	
Akce a bojové situace	
Vyšetřování a sběr informací	
Roleplay a komunikace	
Humor a veselé scény	
Hádanky a hlavolamy	

Tučný text označuje důležité informace, a orientační body pro vypravěče.

Text psaný kurzívou, vyjma textu v závorkách, je určen pro hráče. Můžeš jim jej přečíst, volně přetlumočit nebo se jím inspirovat při popisu místa, kam vcházejí.

Žánr:	*sandbox*
Herní doba:	*10–12 sezení (po 4–5 h)*
Očekávaná sestava:	*3–5 postav (1. úroveň)*
Lokace:	*horské údolí*
Roční období:	*přelom jara a léta*

PŘEDPŘIPRAVENÝ ÚVOD

Postavy jsou váleční uprchlíci, které vyhnaly z jejich domovů v úrodných nížinách loupeživé nájezdy plenitelů v žoldu zlého jedince či celé frakce ať už z okolních zemí či samostatné entity.

Coby vesničané z vyrabovaných vesnic se spolu s dalšími srotili v jeden zástup a přísahali, že se pomstí tomu, který zpustošil jejich farmy a vypálil usedlosti. A tak se vydali pronásledovat kořistníky po jejich stopách. Tento pomyslný selský odboj si na žoldnéře věřil. Možná až příliš. Celé povstání nemělo dlouhého trvání. Při pokusu vypálit vojenské ležení žoldnéřského jednotky, která za pleněním stála, narazili sedláci na tuhý odpor profesionálních vojáků. Žoldnéři, nehledě na únavu či fakt, že byli zaskočeni nevyzbrojení a tak říkajíc v noční košili, rozčílení ze spálení zásob a válečné kořisti neměli se srdnatými sedláky slitování.

Většinu z nich pobili až na skupinku, kterou představují hráčské postavy. Jedné z nich se povedlo i něco si ukrást z velitelova stanu. Zlatý řetízek s rubínovým přívěskem. Ať už to udělal s vidinou msty nebo vlastního obohacení, tento krok bude mít v budoucnu možná větší důsledky než se zdá.

Postavám nezbývalo nic jiného než utéci do hor. Mimo hlavní cesty a kupecké stezky. Dál od městeček a zájezdních hostinců. Hluboko do divočiny.

Za nějaký čas přistihli v náhodné vesnici skupinu jezdců, doptávající se starousedlíků na pocestné a kořistňíky, kteří u sebe měli nebo se snad snažili prodat rubínový řetízek, a že strestají každého kdo by jen zamlčel, že někoho takového viděl nebo ho dokonce chtěl před nimi ukrýt. Postavám bylo jasné, že musí zmizet. Proto se rozhodli utéci do vzdáleného horského údolí Gerlos, kde snad naleznou klid před pronásledovateli a snad budou moci začít znovu.

Po týdnu putování dorazili do vesnice Čekanka vyčerpaní, bez děravého groše a s prázdným žaludkem.

Ve vesnici se před rychtou se nachází vyhlášková cedule s oznámeními a nabídkami prací.

Údolí Gerlos je prosperující, odlehlý kus země s kamenolomem, lesy, řekou, třemi vesnicemi Čekanka, Podlysná a Osikov a panstvím místního nižšího šlechtice. Nedaleko leží i zřícenina staré horské hlásky a krasové solné jeskyně.

Slunce se opírá do strmého horského svahu, kde se mezi hlubokými lesy krčí dřevěné horské usedlosti. Odtud, z tohoto přírodního balkonu, se otevírá pohled dolů do hlubokého údolí i vzhůru k divočejším, monumentálním vrcholkům, které jako kamenní obři střeží zdejší kraj krajiny.

Vzduch zde voní horskými bylinami, pryskyřicí a chladem, který stéká z věčného sněhu a ledovců jiskřících na vzdáleném obzoru. V létě se na těchto pastvinách líně popásá dobytek za cinkotu zvonců, zatímco v zimě se celá scéna utiší pod tlustou, třpytivou peřinou sněhu.

Uprostřed této horské kulisy, obklopená hradbou tmavých smrkových lesů a strmých štítů, odpočívá hladina rozlehlého horského jezera. Jeho hladina hraje odstíny tyrkysové a modré barvy, zrcadlí se v ní nebe a v teplých měsících nabízí osvěžení uprostřed drsné přírody.

V panství je hrádek Vanberk svobodného pána (barona) **Hynka z Vanberka**, kasárna jeho zhruba dvanácti biřiců a sladovar. Hrádek nemá kamenný val ale dřevěnou palisádu s kamennou věží a obytnou jednopatrovou budovou. Uvnitř palisády jsou další tři hospodářské budovy.

Lovčí Břeněk *bydlí v usedlosti pod Vanberkem. Coby takový jeho úloha polesného a porybného jej dost zaměstnává a*

tak na prodej nemá čas. Většinou mu s tím pomáhá manželka na první pohled poznatelná jižanská barbarka Katrina a jejich syn Paolo.

***Zbraně**: krátký luk, prak, jádra na šípy*

Zbroje v údolí prakticky nikdo nevyrábí. Není zde žádný platnéř ani zbrojmistr, který by je prodával.

*V panství na Vanberku je mezi biřici pana barona jeden **zbrojnoš Pakosta**, který kdysi sloužil v proviatním armádním skladu a opravoval zničené zbroje.*

*Pokud postavy naleznou poničené **vycpávané a prošívané zbroje**, například po mrtvých lapcích, může jim je vyspravit a přešít tak aby jim padly. Svou práci si však cení za 1 zlatý za vyspravení a použitý materiál.*

V samotném srdci údolí leží vesnice **Čekanka**. Je největší z vesnic, včetně kopáčů, zemědělských čeledínů, pacholků na pile a děveček zde žije okolo 100 obyvatel. Široko daleko je zde taky jediná rychta, kde bydlí rychtář Stárek. Dále zde leží hostinec Poutníkova pinta kterou vede hospodský Jaroš s rodinou. Duchovní osvětu zde zajišťuje kostelík sv. Jasmíny, kde slouží postarší klerik otec Odo a tovaryšská dílna kováře Jonáše.

***Kovář Jonáš** je jediný kovář v celém údolí. Zásobuje všechny vesnice i baronovo panství. Nikdy však nesložil mistrovské zkoušky, tudíž je pouhým tovaryšem. Coby takový neměl přístup k cechovním nákresům a tak se věnuje pouze kováním zemědělských a vesnických nástrojů.*

***Zbraně**: nůž, tesák, kosa, vidle, sekera, hroty na šípy*

Ve vesnici Osikov se zhruba 100 obyvateli složené zejména z farmářů jako je **Makovcův kravín**, dále je zde **koželuh Jirsa** u kterého lze nechat zpracovat kůže z ulovené zvěře a **sedlářka Uršula**, která z nich umí vyrábět předměty od koňských sedel, rukavic, opasků nebo pouzder na zbraně.

Ve vesnici Podlysná žije asi 80 obyvatel, je zde košíkářka Miluše, sadař Diviš a řezbář Pavel. **U řezbáře Pavla** je možné si nechat vyrobit jádra na zakázku pro kvalitnější luky či samostříly, sám kuše ale vyrábět neumí.

Biřic Pakosta
člověk, válečník

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
15(+2)	10(+0)	14(+2)	9(-1)	10(+0)

Životy:	30
Úroveň:	3
Pohyblivost:	30
Velikost:	B
Dovednosti:	Atletika (7), Výdrž (7), První pomoc (2), Řemesla (2), Hbitost (1), Postřeh (1), Vůle (1)
Zkušenosti:	150

Muž ve středních letech v kroužkové zbroji s se znakem Vanberku - luňákem na zeleném poli rdousící hada na záplatovaném varkoči. V rukou třímá halapartnu, u pasu visí široký meč. Tvář má zarostlou strništěm, oči přimhouřené, jako by každou chvíli měl usnout.



Lovčí Břeněk
člověk, hraničář

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10(+0)	16(+3)	12(+1)	12(+1)	10(+0)

Životy:	16
Duševní síla:	11
Úroveň:	3
Pohyblivost:	43
Velikost:	B
Dovednosti:	Lov (7), Stopování (7), Líčení pastí (6), Kamufláž (6), Hbitost (5), Postřeh (5), Výdrž (2), Řemesla (2), Atletika (1), Vůle (1)
Zkušenosti:	150

Panský lovčí v lovecké haleně s vestou a s tesákem u pasu. Na zádech nosí lovecký luk a toulec šípů.

Kovář Jonáš
člověk, vesničan (silný)

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14(+2)	10(+0)	14(+2)	9(-1)	9(-1)

Životy:	12
Úroveň:	1
Pohyblivost:	30
Velikost:	B
Dovednosti:	Atletika (5), Výdrž (5), Řemesla (4), První pomoc (3), Hbitost (1)
Zkušenosti:	50

Urostlý mladík se svalnatýma a mozolnatýma rukama. Kůži má opálenou od výhně, vlasy smotané koženým řemínkem do ohonu.



1. ZAČÁTEK

Po týdnu putování došli postavy hráčů do Čekanky, největší vesnice údolí Gerlos. Na návsi lze vidět několik dominant. Zděná rychta, kamenná kaplička Freye, boha světla, zděná studna a dvoupatrová hospoda Poutníkova pinta. Mezi hospodou s velkou terasou s lavičkami a venkovními stoly a rychtou rovněž stojí prkenná nástěnka kde je několik vzkazů, nabídek a oznámení.

Na nejstarším z kusů papíru s otrhanými rohy na dvou hřebících stojí, ***"Nutně potřebujeme nového hrobníka, prosím vás dobří lidé, tato práce nelibá, leč nutná je v zájmu všech obyvatel. Zaučení ve věcech nutných zajistím! - Odo, farář z kaple v Čekance"***

Na dalším menším kusu je škrabopisem napsáno: ***"Ztratil se pastevecký ovčák Zoubek sedláka Kozojeda."***

Na nejnovějším z papírů, stojí úhledným písmem napsáno. ***"HLEDÁME KRYSAŘE! Hospodský Jaroš od Poutníkovy pinty, rovněž i já rychtář Stárek Oldřich sháníme pohodné či krysaře, kteří zbaví sklad ječmene velkých krys."***

1.0 KRYSY NA PIVĚ

Hostinský Jaroš smýčí na zápraží u venkovního posezení. Na průčelí vstupu místo visícího štítu je pevně přibitá lakovaná deska s úhledným nápisem Poutnikova pinta. Pokud se hostinského zeptají na onu práci on jim odpoví;

"*Ve skladu se mi uhnízdily zavšivené potvory, ale samotnému se mi do nich nechce, je jich dost a ještě bych vod nich mohl chytnout nějakou prašivinu. Poslal bych na ně psa od sedláka Kozojeda, ale někam se zatoulal mrcha jedna líná a poslední kočku ze vsi vyhnal už minulé léto. Je ve všeobecném zájmu, aby ječmen zůstal netknut, jestli chcete ještě někdy pivo!*"

"*Pokud nemáte zbraně můžu vám půjčit něco z našich nástrojů. Dokonce tu mám i prak od toho svého výrostka.*"

Jako zbraně jsou vám k dispozici kuchyňské a zahradní náčiní. **Jednoruční cep** 1/ +1 / +1 **pohrabáč** 2 / +1 / 0 **prak**, **nůž**, **řeznický sekáček** 1/+2/0

Krysí hejno

zvíře

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
1(-5)	18(+4)	16(+3)	1(-5)	6(-2)

Životy:	17
Úroveň:	1
Pohyblivost:	24
Velikost:	C
Útočné číslo:	2/+3 (zuby)
Zákl. obrana:	5 (srst)
Obranné číslo:	6 (srst)
Zvl. schopnosti:	Vidění ve tmě, Krysí hejno, Nemoc
Slabina:	Plošné zranění
Dovednosti:	Hbitost (7), Postřeh (6), Výdrž (6), Vůle (2), Atletika (1)
Zkušenosti:	90

Vidění ve tmě (pasivní)
Krysí hejno vidí v naprosté tmě jako za šera.

Krysí hejno (pasivní)
Útočí-li na tvora, zcela jej pokryje a ten se může bránit jen Základní obranou.

Nemoc (pasivní)
Na konci boje si každý pokousaný hodí Výdrž (ODO) vs. 7. Při neúspěchu se rány zanítí: **postih −2 ke všem akcím** a neschopnost léčit se odpočinkem. Ošetření: První pomoc nebo Léčitelství (INT) vs. 7, nebo prosby/lektvary na nemoci.

Při vstupu do skladiště se rozhostí tma doprovozená šramotem desítek ocásků a drápků o kámen a dřevo. Masivní kamenné stěny zapuštěné z části do země vyplňuje interiér z fošen, které drží pytle se zrnem nad zemí. Zdi jsou nahrubo nahozené vápnem. Spatříte chumel desítek krys, které vylézají z pod podlahy.

Jednotlivé krysy nejsou příliš odvážné a vesměs lidi ignorují, pokud nejsou napadeny. V takovém případě prchnou. Jestliže se však jedná o hejno, bude se v ohrožení bránit nebo dokonce útočit, je-li zahnané do kouta nebo podrážděné.

Když krysí hejno bojuje, vrhne se na svou oběť a celou ji zakryje. Krysy na ni naběhnou a začnou hryzat a škrábat. Jednotlivá zranění od nich jsou drobná, ale dohromady mohou být zničující.

1.1 NA DEN HOSPODSKÝM

Střecha z vrstvených dřevěných šindelů nese hrdý zděný komín, ze kterého se neustále valí vůně pečeného domácího chleba a dříví.
Hospodský Jaroš shání zodpovědného čeledína, který by na jeden den pohlídal hospodu a zajistil proud piva žíznivým. Odměnou bude dohodnutá suma a spropitné.

"Věc se má tak, kvůli zneškodnění krys se mi zbrzdila dodávka ječmene do sladovaru pana Vanberka a já to teď ouředně musím zařizovat, aby vše bylo v pořádku. Moje žena a dcerka jsou na jarmarku v Podlysné a synka beru s sebou. Potřebuju člověka, co se postará o chod hospody a zaručí se, že to tu nevypálí do základu, hehe."

Jaroš naloží svého syna Pavlíka na kozlík a vyrazí s povozem na Vanberk.

Vzduch v místnosti je tak hustý, že by se dal krájet. Mísí se v něm ostrý štiplavý kouř z hliněných dýmek s vůní pečeného bůčku, kyselého zelí a loje z kapajících svící.

V hospodě den ubíhá pomalu, proto můžou odposlouchávat místní drby, vtipy, můžou si zahrát kostky. Může dojít ke rvačce, kterou budou muset uklidnit.

Odměna by měla být max do 1 zlatého na osobu + dýška ve stříbře (rozhodne hod a PJ) Pozice: výčepní, kuchař, obsluha. Za každou pokaženou věc každému strhne 1 stříbrný.

- Riziko rvačky v hospodě se zvyšuje s nespokojeností hostů
- Vaření může být ověřeno přes ***Řemesla (OBR) nebo Přežití v přírodě (OBR) vs. 8***
- **Drby:** *Ve starém dolu straší. V kopcích jsou bandité. Otec Odo, místní klerik, je karbaní. Kovář už zase ředí železo.*
- *Pozdější drby v jiné dny:*
  - *Ilsa prý byla čarodějnice, ale přišla o svou moc.*
  - *Makovcovi z Osikova někdo prý unesl kravku!*
  - *Goblini? Beztak jsi byl ožralej. U zřícené věže nic není.*

Formani hrají kostky, ale není radno je podceňovat, k jejich porážce je potřeba přehodit **Postřeh vs. 10** nebo **Hazardní hry vs. 8**, po konci partičky si může úspěšný hráč odnést 2 stříbrné.

Jaroš se vrací až později odpoledne, když už se slunce sklání k lesům. Povoz zastaví před hospodou, kůň unaveně odfrkne a Pavlík seskočí z kozlíku. Jaroš si protáhne záda, otře si čelo rukávem a chvíli zůstane stát ve dveřích. Očima přejede místnost, jako by počítal stoly, židle a všechny možné způsoby, jak přišel o živobytí.

"Jak to šlo? Byli hosté spokojení? A hlavně, nikdo mi tu neudělal z hospody bojiště?"

Hospodský Jaroš / Rychtář Stárek
člověk, vesničan

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10(+0)	14(+2)	10(+0)	13(+1)	13(+1)

Životy:	10
Úroveň:	1
Pohyblivost:	32
Velikost:	B
Dovednosti:	Přesvědčování (4), Umění (4), Etiketa (4), Řemesla (4), Hbitost (2), Výdrž (1), Postřeh (1), Vůle (1)
Zkušenosti:	50

Hospodský Jaroš je podsaditý plešatící muž okolo 60 let, výškou zhruba 170 coulů. na košili s vlněnou vestou nosí velkou koženou zástěru.

Rychtář Stárek ve urostlý obtloustlý muž okolo 50 let. Nosívá kvalitní světlehnědou lněnou tuniku s koženým opaskem ověšeným mnoha tašticemi. Jeho mohutný krk splývá s rameny, a vlivem dvojité brady ani není vidět kde začíná hlava.

Pokud družina směnu zvládla dobře, Jaroš viditelně pookřeje.

„To jsem rád. Člověk se bojí nechat hospodu na jeden den z ruky, a nakonec zjistí, že to jde i bez něj. Tady máte, jak jsme se domluvili.“

Vytáhne měšec, odpočítá slíbenou odměnu.

Pokud se naopak něco pokazilo, Jaroš se zarazí nad škodami a pomalu se otočí k družině.

„Počkejte. To je můj stůl? A ta díra ve dveřích? Povídám, že máte hlídat hospodu, ne z ní vymlátit kde je pivo! Tak tohle půjde z odměny. A tohle taky. Příště si to rozmyslím, než někomu svěřím klíče.“

Jaroš může být rozzlobený, záleží na rozsahu škod, na tom, zda postavy samy přiznají chybu. Odměnu buď vyplatí poloviční nebo žádnou.



HADI NA ZAHRADĚ

Postavy vycházejí z hospody. Na nástěnce u hospody se objevil přes odpoledne na velmi zvláštní lisovaný papír vyrobený z listí další list.

"***Mám velký problém se zmijemi, které se mi vyskytují v kořenářské zahradě. Hledám schopného lovce na odchyt. - Kořenářka***"

Pokud se postavy doptají kohokoliv z Čekanky na kořenářku, všichni odpoví stejně; "*Stará Ilsa, no ta má chaloupku za Bystrou (řeka), to musíte okolo pily přes lávku do lesa.*"

Před vstupem na ohrazenou zahrádku před **chatrčí** - spíš než malebnou chaloupkou - vysí na dřevěném kůlu na lněném provázku starý kravský zvon. Pokud postavy zazvoní Ilsa je varuje že se zmije přesunuly na přední záhonky a ona je teď odříznutá vevnitř.

„*Stůjte! Ani krok, pro všechno svaté! Vidíte ten pohyb u záhonku? Támhle pod šalvějí? Jsou všude!*"

Pokud se postavy bez zazvonění vydají na zahrádku budou napadeny zmijemi. **Postřeh (INT) vs. 10** jinak si první v řadě nevšimne pohybu v trávě a zmije zaútočí s výhodou (+5 bonus). Zmije nejsou nijak odolné ani silné, ale stačí jeden zásah a může to skončit špatně.

Zmije neslyší, ale orientuje se pomocí otřesů půdy. Pokud přehodí jejich **Hbitost (OBR) vs. Postřeh (INT)** zmije o hráčích nebudou včas vědět a je možné je zabít bez povšimnutí. Vždy ale pouze jednu, ostatní se vyplaší a bude třeba si házet znovu.

Pokud někdo bude zraněný Ilsa je zkušená léčitelka. Její Léčitelství je na stupni znalosti 6, tudíž raněným je schopna vyléčit 1x za den 6 životů.



Ilsa, kořenářka

člověk, alchymista

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
8(-1)	16(+3)	10(+0)	14(+2)	10(+0)

Životy:	15
Úroveň:	3
Pohyblivost:	33/9/4
Velikost:	B
Zvl. schopnosti:	Obecná alchymie, Obor Lektvary a elixíry
Dovednosti:	Lučba (7), Manologie (5), Znalost přírody (5), Vzdělání (5), Hbitost (4), Řemesla (4), Postřeh (3), Výdrž (2), Vůle (2), Atletika (1)
Zkušenosti:	150

Vesnická kořenářka a bylinkářka. Připravuje léčivé odvary, masti a jednoduché lektvary pro místní obyvatele.

Zmije útočná, 3x
zvíře

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
6(-3)	19(+4)	8(-1)	1(-5)	6(-2)

Životy:	5
Úroveň:	1
Výzva:	1×1
Pohyblivost:	10
Velikost:	A1
Útočné číslo:	2/+2 (zuby)
Zákl. obrana:	6 (kůže)
Obranné číslo:	7 (kůže)
Zvl. schopnosti:	Uštknutí zmije
Dovednosti:	Hbitost (7), Postřeh (6), Výdrž (2), Vůle (2), Atletika (1)
Zkušenosti:	40

Zmije s charakteristickým klikatým vzorem na šupinách. Svinutá vyčkává v trávě či pod kameny, připravená bleskově udeřit na cokoliv, co se přiblíží.

Uštknutí zmije (krátká akce) 1× za 3 kola
Zmije bleskově zaútočí s Výhodou (+5). Pokud zraní, vstříkne jed. Cíl si hodí **Výdrž (ODO) vs. 9**. Při neúspěchu utrží po jedné směně 2k6 zranění, při úspěchu polovinu.

Kořist
Jed zmije (alch. ingredience)
Hodem na Přežití v přírodě (OBR) vs. 9 lze získat 6 dávek jedu. Cena: 5 md/dávka.

Pokud se postavy doptají Ilsy na zmijí jed a jeho možné účinky:

"Já nejsem žádná travička! A *vůbec už mis stačí klepy, které se o mě roznáší po vesnicích že jsem andělíčkářka a čarodějka. Pokud vás to zajímá, Odo má určitě v knihovně nějakou knihu.*

Ale protože jste mi pomohli, tak pro vás mám odměnu, buď stříbro nebo každý po jedné ampluce."

Ilsa má u sebe zásobu **lektvarů Ranhojič, Mucholapka, Rychlosti, Životabudič nebo Medvědí síly.** Kdo si nevybere ampulku dostane 1 stříbrný.



2 HLÍDÁNÍ DĚTÍ

Ráno na návsi opět visí na vývěsce na prostém ale kvalitním papíru tuší psaný vzkaz;

"Sirotčinec tety Bětky hledá pár dobrých duší, které by pohlídali naše ratolesti po dobu jednoho odpoledne, zatímco se vydáme kvůli důležitému jednání na panství. Odměna 1zl na hlavu! – Bětka."

Tetička Bětka, žena okolo 40 let, sedí na zápraží svého dětmi obsypaného domu spolu s jednou starší dívkou Lucií, které může být okolo 14 let. Tetičce bude určitě přes padesát let, ale vlivem přísně svázaného šátku přes vlasy se to těžko odhaduje.

Ne všechny děti jsou zde sirotci, ale protože přišli alespoň o jednoho rodiče, ti zbylí využívají Bětčiných služeb, aby děti pohlídaly, zatímco budou pracovat. Děti zde jsou většinou příliš malé aby zastaly práci. Sirotčinec zároveň slouží jako praktická škola. Někdy sem chodí otec Odo a učí děti číst a stará se o jejich mravní výchovu, tu a tam zaskočí někdo z ostatních usedlíků a ukazuje dětem své řemeslo.

"Vítejte milá mládeži, to jste hodní, že nám chcete pomoci v nesnázích! Naše děti potřebují zodpovědné hlídání po dobu naší mé nepřítomnosti. Dítka jsou sice živelná, ale vychovaná a nebudou s nimi potíže, slibuji."

8 z 9 dětí zůstává v sirotčinci s vámi. Vůdce bandy desetiletá Runa, dále Pepík, Tonda, Stázička, Hans, Matěj, Františka a nejmladší Slávek, nejtišší z dětí, který přišel o oba rodiče letos na jaře.

Děti budou chtít hrát na babu což je ověření **Hbitost (OBR) vs. 8**, malovat Umění (OBR) / Řemesla (OBR) a především hrát na schovávanou. **Postřeh vs. 10. / Stopování vs. 8** pokud hledají. **Hbitost vs. 10 / Umění skrývání vs. 8**, pokud se Schovávají. Celkem jich je 9. Mělo by se všem povést je pohlídat, až do odpoledne, kdy se vrací Bětka.

"Tak dobrá zpráva děti, příští týden jsme domluvení s panem Vanberkem a ukáže vám stáje, posádku a také sladovar a můžeme na panství strávit celý den."

KRÁDEŽE LAM

Odpoledne vidíte Rychtáře přibíjet další list na vývěsku. Ve chvíli kdy vás uvidí, rozmyslí se a ještě než papír přitluče tak na vás mávne.

"Sedlák Janek Kozojed shání lovce na odchyt škodné, která mu sežrala už tři lamy. Podle toho jak to popsal, za soumraku se plíží k vracejícímu stádu. Odměnu si prý máte dohodnout s ním."

Sedlák Kozojed je postarší nedoslýchající ale stále vitální stařík, který jakoby chtěl dostát svému jménu a nosí špičatou kozlí bradku. Před jeho domem je prázdná psí bouda. Kouří fajfku a připravuje se na nahánění stáda.

"Nevijú hen co to jest, každú polnoc lamečky počitám, a už tři dni sa nedopočítávam šestatřiceti. Každý večer chýbá jedna! To mi povizte co to može zřať, dyť to sú libry a libry masa! Aj mého Zúbka to cosi zahnalo a túlá sa někde."

Pokud se hráči poptají na lamy, tak Kozojed je chová odnepaměti protože produkují více vlny než ovce. Sýr je velice cenný, protože neprodukují tolik mléka. Tudíž na tom zbohatl a mohl si dovolit velkou pastvinu.

Stopování vs. 8 odhalí přítomnost psovité šelmy ale **Stopování vs. 10** i přítomnost cizích lidských bot. Stopy šelmy vedou směrem k lesu Doubravín.

Pokud si hráči chtějí na ni přičkat na pastvě budou muset přehodit **Přežití v přírodě (OBR) vs. 10**, jinak si včas nevšimnou

velkého stánu jak chňapne ovci a zmizí s ní v lese.

Pokud včas odhalí změnu chování lam včas spatří velkého vlka aflu, samotáře, kterého by družina neměla podceňovat. Vlka odežene oheň či kouzlo. Nicméně pokud ho družina vážněji nezraní vrátí se další noc znovu, tentokrát z jiné části ohrady.

Existuje několik způsobů jak vlka vyhnat.

Rychtář má na rychtě starou medvědí kožešinu, při zapojení zajímavé kouzelné iluze či hereckých výkonů družiny se vlk může zaleknout a opustit údolí.

Bez psů je pořádání honu na vlka spíše sázkou na nejistotu. Lovčí Břenek doporučí několik variant.

- Přichystat otrávenou návnadu, například maso napuštěné vlčím morem. Kořenářka Ilsa je může nasměrovat, kde v Černoboru roste vlčí mor, jedovatá bylina, které se také říká oměj. Rozpoznat je možné pomocí **Znalosti přírody (INT) vs. 10**.
- Varianta pomocí **Líčení pastí (OBR)** připravit jámy, do kterých se pak vlk chytí. Chycený vlk pak utrpí takové zranění, že pak v boji není tolik nebezpečný, neboť nebude schopen provádět schopnost **Stržení**.
- Uspořádat štvanici v lese, ovšem v noci jde o nebezpečný podnik, vlk je mohutný a může někoho zardousit. Bude k tomu potřeba několik chlapů z hospody, dost povzbuzených alkoholem aby do toho šli. Hodem na **Lov (OBR) vs. 10** či **Přežití v přírodě (OBR) vs. 12** lze vlka sevřít do kleští a zahájit kontrolovaný souboj.

Spokojený Kozojed může poskytnout teplé vlněné oblečení, dostatek kůže na výrobu předmětů a také železnou zásobu uzeného sýra.



Vlk alfa

zvíře

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
18(+4)	14(+2)	20(+5)	5(-3)	8(-1)

Životy:	23
Úroveň:	3
Pohyblivost:	45
Velikost:	B
Útočné číslo:	9/+3 (zuby)
Zákl. obrana:	6 (srst)
Obranné číslo:	7 (srst)
Zvl. schopnosti:	Stržení
Dovednosti:	Stopování (8), Postřeh (8), Atletika (7), Výdrž, (7), Vůle (5), Hbitost (3)
Ochočitelnost:	17
Zkušenosti:	200

Alfy jsou větší a výrazně inteligentnější než obyčejní vlci. Se svou kořistí si dokáží krutě pohrát a často ji dlouho trápí. Mnohdy neloví kvůli hladu, ale z čirého sportu.

Stržení (krátká akce) 1× za kolo
Zlovlk se pokusí strhnout tvora k zemi. Oběť si hodí **Hbitost (OBR) nebo Atletiku (SIL) vs. Atletika zlovlka**. Při neúspěchu utrží 1k6+1 zranění a je povalena. Při úspěchu poloviční zranění a není povalena.

Kořist
Oháňka (trofej)
Tato unikátní oháňka může být cenná pro rychtáře, který za ni dá 2 zlaté, Břeněk ji odkoupí za 6 stříbrných.

3. ZTRACENÉ DĚTI

Dalšího rána rychtář Stárek vyvěšuje oznámení, které doprovází stejným prohlášením:

"*Slyšte dobří lidé Čekanky! Ze sirotčince se ztratili od včerejšího večera 3 děti, vychovatelky žádají dobré lidi o pomoc při hledání.*"

Utrápená Bětka hořekuje otci Odovi na ramenou. V sirotčinci chybí Tonda, Františka a malý Slávek.

"*Musíte pomoci přátelé, od včerejšího večera se nám ztratili tři dítka. Po údolí se v poslední době pohybuje spoustu neznámých kořistníků, divoké zvěře a dalších nebezpečí. Podle ostatních si šli hrát k řece, než zmizely, prosím vás, pomozte!* "

Okolo sirotčince je mnoho stop. Zejména dětských. **Postřeh vs. 12 / Přežití v přírodě vs. 10 / Stopování vs. 10.** Po ohledání sirotčince naleznou stopy dětí jak odchází k řece. Cestou naleznou u cesty hromadu vykopané hlíny. Pokud se rozhodnou v ní kopat najdou špatně pohřbeného mrtvého psa s obojkem. Pokud jej přinesou na náves zjistí se že jde o Kozojedova psa Zoubka. Podle všeho byl zapíchnut nožem či jinou zbraní před několika dny, a narychlo pohřben hlínou a kamením kousek od cesty.

Pokud se postavy vydají hledat okolo řeky naleznou stezku bosých nohou dětí ale i dospělého muže, v blátě vedoucí kolem řeky. Dětské stopy jej neochotně následují jako by vláčel s sebou na provazu.

Blátivé stopy malých a velkých nohou je zavedou až k lesu Borohvozd. Nejrozlehlejšímu lesu v údolí, který se táhne od údolí až po půli hřebenů hor.

Pokud uspěly předtím v hodu nemusí si znovu házet. Les je poněkud divočejší a méně udržovaný než ty v okolí Čekanky a Vanberku.

Po poledni konečně najdou jakousi schovanou úžinu mezi dvěma svahy. Zde naleznou chatrč ověšenou kostmi. Poustevník má okolo chatrče nastražené jednoduché pasti s propadlištěm a dřevěnými kůly. **Postřeh vs 8**, jinak zraní za 1k6/2 životů.

Děti unesl poustevník, o kterém se traduje že je kanibal, naštěstí je nezabil, pouze, pokud postavy včas nezasáhnou jednomu stačí uříznout ucho.

Poustevníka lze zabít rovnou nebo ho nechat vsadit do vězení, kde bude čekat na podobný rozsudek. Kanibal může používat dovednosti zloděje a umění skrývání**. Rozhovor s ním nemá moc velký smysl, jednak koktá, špatně vyslovuje slova a navíc vypadá že je pomatený.**

Postřeh vs. 10: Pod podlahou ve volném prkně je skrýš. V ní má tyto předměty: Tesák, nůž, dětská panenka, zdobené zrcátko se stříbrnou rukojetí, lebka. **Znalosti přírody vs. 8**: Lebka patří dospělé ženě.

Pokud lebku donesou Odovi nebo Vanberkovi, dostanou drobný vhled do tragické historie Vanberkovy sestry. Zmizela před lety právě vinou poustevníka, který byl v té době mladý podkoní. Celkem jednoduchý prosťáček, který se zamiloval do slečny Kláry. A když ho Klára odmítla, tak ji podle Vanberka i Oda zavraždil někde v lese. Podle stříbrného zrcátka je docela pravděpodobné, že lebka patří nebohé Kláře.

Vanberk postavám poděkuje, ale dotčený otevřenou ranou jim žádnou odměnu hned nevystaví. Poprosí je, aby přišli jindy. Otec Odo bude muset se pokusit vykonat obřad bez těla.

Kanibal poustevník
člověk, alchymista

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
8(-1)	16(+3)	10(+0)	14(+2)	10(+0)

Životy:	15
Úroveň:	3
Pohyblivost:	33
Velikost:	B
Útočné číslo:	9/+3 (lehká kuše)
	2/+2 (tesák)
Zákl. obrana:	4 (šaty)
Obranné číslo:	5 (šaty, tesák)
Dovednosti:	Lučba (7), Manologie (5), Znalost přírody (5), Vzdělání (5), Hbitost (4), Řemesla (4), Postřeh (3), Výdrž (2), Vůle (2), Atletika (1)
Zkušenosti:	150

Vychrtlý muž v ošuntělém prošívaném kabátci, vlasy slepené špínou, oči horečnatě lesklé. Z opasku mu visí kůstky s bylinami a lahvičky pochybného obsahu. Kolem krku má náhrdelník z lidských uší.



Vlk byl sice zahnán, ale sedlák Kozojed neměl dlouho důvod k oslavám. Hned následujícího rána totiž zjistil, že přišel o další lamu. Tentokrát však nešlo o práci hladové šelmy. Zvíře někdo zabil přímo v maštali a jeho tělo odtáhl neznámo kam. V blátě kolem chléva zůstaly stopy po těžkých holinách a několik rozházených kusů slámy.

"*Ludé, tož jako by nestačili vlci, teď mi malou lamu rovnou zapíchli v maštali a odnesli si ji! Našel som v kaluži stopy po těžkých holinách!*"

Kozojed je rozčilený a ztráta dalšího zvířete ho citelně zasáhla. Nejde mu jen o cenu lamy, ale také o pocit, že se na vlastním hospodářství nemůže cítit bezpečně. Pokud se družina nabídne, že se po stopách podívá, rád jí ukáže místo činu.

Stopování vs. 10. Při důkladnějším ohledání okolí maštale lze nalézt lidské stopy vedoucí směrem k lesu Remízák. Nejsou příliš dobře zamaskované a místy se v měkké půdě otiskly hluboko. Stopy vedou vzhůru do kopců, až ke staré kamenné zřícenině, jejíž zbytky se ztrácejí mezi stromy a zarůstajícími křovinami.

Ve zřícenině se usídlila malá skupinka uprchlíků. Nejde o obyčejné lapky, kteří by si zvolili zločin pro vlastní obohacení. Jsou to bývalí vojáci a dezertéři, které válka připravila o domov, zázemí i jistotu, že se mají kam vrátit. Nějaký čas se pokoušeli přežívat poctivě, ale zásoby docházely a okolní vesničané nebyli ochotní dělit se o vlastní skromné živobytí. Nakonec se rozhodli, že si potřebné vezmou sami.

Ve dne je k zřícenině nemožné se přiblížit. Svah na které se kamenné zídky rozprostírají jsou vymýcené a neustále tam jeden z kořistníků hlídkuje. Bylo by třeba překonat **Hbitost (OBR) vs. Postřeh (INT) kořistníka** s Nevýhodou (-5).

Ve dne je téměř nemožné přiblížit se ke zřícenině nepozorovaně. Svah, na kterém se rozprostírají zbytky kamenných zdí, je z větší části vymýcený a nabízí jen minimum úkrytů. Jeden z kořistňíků navíc pravidelně hlídkuje na vyvýšeném místě a sleduje okolí. Každého, kdo se pokusí vystoupat vzhůru, má možnost včas spatřit.

Aby se postavy dostaly až ke zřícenině, musí překonat jeho pozornost:

Hbitost (OBR) vs. Postřeh (INT) kořistňíka, s Nevýhodou (-5).

V noci je situace opačná. Tma zakrývá pohyb postav a hlídka má podstatně horší přehled o okolí. Plížení proto probíhá s Výhodou (+5).

"Ti drnohryzové nám nic nechtěli dát, tak jsme si zkrátka vzali na, co máme nárok, taky potřebujeme jíst! Válka nás vyhnala z domovů, a proto máme hladovět zatímco si oni tady cpou břicha?"

Pokud se postavy rozhodnou dezertéry přesvědčit k odchodu musí překonat hod na **Přesvědčování vs. 10**.

Taktika kořistňíků je poměrně jednoduchá ale účinná, dokud to jde s dýkou bojuje pouze jeden, ostatní dva si drží odstup kušemi.

Kořistník
člověk, zloděj

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10(+0)	16(+3)	10(+0)	10(+0)	14(+2)

Životy:	15
Úroveň:	3
Pohyblivost:	33
Velikost:	B
Útočné číslo:	9/+3 (lehká kuše)
	5/+1 (krátký meč)
Zákl. obrana:	5 (prošív. zbroj)
Obranné číslo:	10 (zbroj, dýka)
Zvl. schopnosti:	Falešný útok
Dovednosti:	Hbitost (7), Umění rváčů (7), Vybírání kapes (7), Přesvědčování (5), Umění (5), Etiketa (5), Vůle (4), Atletika (2), Výdrž (2), Postřeh (2), Řemesla (2)
Zkušenosti:	150

Otrhaná postava v ošuntělém plášti s kapucí. Pod pláštěm skrývá lehkou kuši a za pasem několik dýk. Pohybuje se tiše a neustále sleduje okolí, zda se nenaskytne příležitost k rychlému výdělku.

Falešný útok (krátká akce) 1× za 3 kola
Oběť si hodí Hbitost (OBR) vs. Umění rváčů kořistňíka. Při neúspěchu se oběť brání falešnému útoku a nekryje se před skutečným. Útok je veden do Základní obrany obránce.

Kořist: 3x železná zásoba, 3x stará prošívaná zbroj, krátký meč, 2x obušek, 5 zlatých, 5 litinových kotlíků



5 MEGERA NA POLI

Po několika poklidných dnech, kdy se v údolí zdánlivě nic zajímavého neděje, se jednoho rána objeví na návsi podivné oznámení. Je napsané škrabopisem na kusu kozlí kůže a připevněné na veřejně přístupném místě. Autor se podepsal jako statkář Bořek a podle naléhavosti sdělení je zřejmé, že jej něco pořádně vyděsilo.

"*Pozor, dobří ludé! Na polu sa mi proháňá meluzína! Kvóli ní mi mrzne ouroda, plaší vaše ovce a kazí vaša mlíko, mrcha jedna! Povolajtě zaříkávača či schopného eksorcystu! – Statkář Bořek*"

Bořkova usedlost leží na menším návrší mezi cestami vedoucími k Vanberku a rozcestími směrem k Čekance a Osikovu. Jde o poměrně osamocené hospodářství obklopené poli a pastvinami. Když sem družina dorazí, nalezne statkáře před domem. Bořek právě sype sůl na práh a mumlá si cosi pod vousy. Na první pohled působí spíše jako člověk, který se snaží zahnat vlastní strach, než jako někdo, kdo skutečně ví, proti čemu stojí.

„*Je to hotové nadělení! Letos jsom sa rozhodl pořádně poorat pole do hlóbky ale narazil sem při rytí na malú kostru bez lebky. Tož jsem si řekl, že aspoň ju pohřbím vedle cesty, když furt nemáme teho hrobníka a tu se zjevila jakási megera a že sú prý vrah! Nemóže to být meluzína?*"

Bořek je přesvědčený, že probudil nějakého zlého ducha, který teď trestá jeho hospodářství. Od té doby se mu na poli objevují podivné mrazové skvrny, dobytek je neklidný a mléko prý vydrží sotva do rána, než se zkazí. Sám se po setmění odmítá vzdalovat od domu a každého, kdo je ochotný mu pomoci, zahrnuje podrobnostmi o své nešťastné zkušenosti.

Znalosti přírody vs. 10. Při denním ohledání družina zjistí, že část pole a tráva podél silnice jsou skutečně zasažené mrazem. Stébla jsou křehká, pokrytá jemnou jinovatkou a místy úplně zčernalá. Vzhledem k roční době a počasí je takový jev velmi neobvyklý. Mrazové skvrny navíc netvoří přirozené souvislé pásy, ale působí, jako by se chlad šířil z několika konkrétních míst.

Při bližším ohledání lze narazit na místo, kde Bořek při orbě odkryl drobné lidské kosti. Je zřejmé, že patřily dítěti nebo velmi mladé dívce. Lebka však chybí. Bořek tvrdí, že kosti původně ležely hlouběji v zemi a že je po nálezu posbíral a pohřbil vedle cesty. Netušil, že tím může způsobit něco horšího, než kdyby je nechal na pokoji.

V noci se na poli objeví přízrak mladé dívky. Vznáší se nízko nad zemí a všude, kam se přiblíží, se tráva pokrývá námrazou. Její potrhané šaty se pohybují v neexistujícím větru a dlouhé bílé vlasy jí zakrývají část tváře. Zpočátku pouze naříká a rozhlíží se po okolí, jako by někoho hledala. Když spatří živé lidi, její zármutek se rychle mění ve vztek.

„*Kde je můj bratr?!*"

Její hlas zní nepřirozeně a nese se přes celé pole. Pokud se k ní postavy přiblíží, začne je obviňovat a její slova budou stále zmatenější.

„*Víte, kdo já jsem? Vy patříte k němu? Vrazi! Zloději uší! Vraťte mi ho! Kde je můj bratr?!*"

Přízrak nedokáže rozlišovat mezi lidmi, kteří jí chtějí pomoci, a těmi, kteří jí ublížili. Všichni jsou pro ni možnými viníky. Její vzpomínky se rozpadají a opakují se v nich útržky dávné události. Dokud nebude nalezena a řádně pohřbena celá její kostra, nenajde klid.

Přízrak Kláry, nižší Bánší

nehmotný nemrtvý

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
0(-5)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	14(+2)

Životy:	36
Úroveň:	5
Vyšší moc:	10
Pohyblivost:	40/10/4 (létání)
Velikost:	A–C
Útočné číslo:	8/+2 (drápy nekrotické)
Zákl. obrana:	7 (nehmotný)
Obranné číslo:	8 (nehmotný)
Zvl. schopnosti:	Vycítění života, Útok skrze zbroj, Nehmotný, Pohled bánší, Zakvílení
Rezistence:	Bodné, sečné, drtivé, oheň
Imunita:	Jed, krvácení, nemagické zranění, ovlivnění mysli, omezující efekty, nekrotické, chlad
Slabina:	Stříbro, svěcené zranění
Dovednosti:	Hbitost (7), Postřeh (5), Vůle (5), Výdrž (3)
Četnost:	1
Zkušenosti:	900
Kořist:	Slza přízraku

Bánší jsou duše žen, které nenašly po smrti odpočinek. Vznášející se přízrak s tváří zkroucenou zármutkem a šílenstvím. Nehmotná těla jsou oděná v potrhaných rubáších, mají rozevláté bílé vlasy a nepřirozeně dlouhé prsty zakončené ostrými černými nehty. **Nebohá Klára je ztracená v tomto světě, dokud nebude řádně pohřbena celá.**

Vycítění života (pasivní)
Bánší dokáže vycítit živé tvory na vzdálenost 60 sáhů. Ve dne má k této schopnosti postih.

Útok skrze zbroj (pasivní)
Útoky bánší prochází nemagickou a neposvěcenou výbavou.

Nehmotný (pasivní)
Bánší může procházet pevnými překážkami. Pokud ukončí tah v překážce, ztrácí 2k6 životů.

Zakvílení (krátká akce) 1× za 3 kola
Všichni do 10 sáhů si hodí Vůli (CHAR) vs. 10. Při neúspěchu utrží 1k6 psychického zranění a jsou na 3 kola zastrašeni (úprk od bánší). Při úspěchu poloviční zranění, bez zastrašení. Přerušit zastrašení znamená uspět ve Vůli (CHAR) vs. 8. **Výsledek hodu 2 a méně = srdce se zastaví hrůzou (životy klesnou na 0). Přízrak Kláry ale nedoráží ležící postavy.**

Kořist
Skelně čirý prach (alch. ingredience)
Hromádka prachu (0,3 lb). Alchymisté vykupují za 5 zlatých, obsahuje 250 bodů many.

Pokud je kanibal mrtvý, jediní pamětníci události jsou Hynek z Vanberka a Otec Odo. Oba vypráví stejný příběh.

Jeden ze sluhů, takový slabomyslný ničema ***(kanibal)*** *se zamiloval do mladší sestry pana barona Kláry. Nebylo ji víc než 16 let. I ten mladík nemohl být o víc než rok starší. Ta mu ale náklonnost neopětovala, nebo se to tak zdálo. A tak ji odvlékl neznámo kam a nikdy již se neukázali. Baron vyslal několik lidí pátrat po lesích, ale nikdy nikoho nenašli. Až po letech jste našli jeho doupě vy.*"

Otec Odo může navrhnout způsob, jak Kláru osvobodit. Bude zapotřebí nalézt její lebku a zbytek kostí, následně je za svitu měsíce řádně pohřbít a vykonat requiem za ztracenou duši. Důležitou součástí obřadu je také Klářino zrcátko. Jakmile se přízrak v jeho odrazu spatří, zrcátko pukne a její duše konečně pochopí, že už nemusí zůstávat mezi živými.

Před obřadem může být Klára stále neklidná a nebezpečná. Během requiem se však její křik postupně promění v tiché

vzlykání. Nakonec se její výraz uvolní, mrazivý vítr ustane a přízrak se rozplyne.

Po Kláře zůstane pouze podivná, skelně čirá substance známá jako **Slza přízraku**. Je to zvláštní křišťál, který působí dutým dojmem a uvnitř se přelévá éterická perleťová tekutina. Otec Odo může ve své knihovně dohledat, že jde o vzácnou substanci schopnou zahánět i mocné nemrtvé.

Pokud družina potřebuje najít Klářinu lebku a kanibal jí místo neprozradí, musí se vydat k jeho starému úkrytu. Po jeho odchodu se v opuštěné chatrči usídlil starý a mimořádně agresivní divočák. Zvíře si z místa udělalo doupě a jakýkoliv pokus o přiblížení považuje za narušení svého teritoria.

V chatrči se nachází Klářina lebka a zbytek kostí, které kanibal ukryl. Postavy tak musí nejprve překonat nebezpečí v podobě divočáka a poté zajistit, aby byly všechny ostatky pohřbeny společně.



Divoké prase
zvíře

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14(+2)	12(+1)	18(+4)	1(-5)	7(-2)

Životy:	18
Úroveň:	2
Pohyblivost:	46
Velikost:	B
Útočné číslo:	6/+4 (špičáky)
Zákl. obrana:	6 (tuhá kůže)
Obranné číslo:	7 (tuhá kůže)
Zvl. schopnosti:	Podražení, Urputnost
Dovednosti:	Výdrž (7), Atletika (6), Postřeh (6), Vůle (4), Hbitost (1)
Ochočitelnost:	10
Zkušenosti:	140

Divoké prase má nápadně velkou hlavu, krátké končetiny a hustou štětinatou srst. Čtyři výrazné špičáky mu slouží jako účinná zbraň. Má skvělý čich a sluch, ale špatný zrak.

Urputnost (pasivní)
Divoké prase neupadá do bezvědomí při 0 a méně životech. Ještě 2 kola může provádět akce, pak teprve padne. Během těchto kol získá +1 útok navíc, ale ztrácí možnost obrany.

Podražení (dlouhá akce) 1× za 3 kola
Prase se rozběhne a zaútočí na tvora ve vzdálenosti 4–12 sáhů s Výhodou (+5). Při zásahu si cíl hodí **Atletiku (SIL) vs. Atletika prasete**. Při neúspěchu je navíc povalen. Vyžaduje dostatek prostoru k rozběhu.

Kořist
Prasečí kůže,cena: 2 zlaté, 50lb masa, cena: 1 stříbrný za 10 liber

6 OTRÁVENÁ ŘEKA

Zpráva o zkažené vodě se údolím šíří rychleji než ranní mlha nad pastvinami. Oznámení rychtáře Stárka visí nejen na obecní nástěnce, ale také na dveřích každé chalupy.

„Milí sousedé, voda z říčky Bystrá již není pitná. Několik lidí se již nakazilo úplavicí. Prozatím využívejte vody z vašich studní, ovšem šetřete! Nemocní ať se dostaví do kaple Freyi.“

U kaple se shromažďují nemocní a jejich příbuzní. Z hospod se ozývají dohady o tom, zda se do řeky nedostala nějaká zdechlina, jedovatá látka nebo snad něco mnohem horšího.

Rychtář Stárek se snaží udržet pořádek, ale je vidět, že mu situace přerůstá přes hlavu. **Za jakékoliv informace, které povedou k odhalení příčiny, proto přislíbil odměnu.**

Nejlogičtější cestou je vydat se podél Bystré proti proudu a zjistit, kde se do vody dostalo něco závadného. Na některých místech je břeh rozbahněný, jinde se voda ztrácí mezi kameny a kořeny stromů.

Stopování vs. 8, Přežití v přírodě vs. 10. Při úspěšném pátrání postavy postupně narazí na stopy vedoucí k úpatí hory. Tam se říčka rozlévá pod menším vodopádem do lesní tůně. Při bližším ohledání družina objeví na břehu zdechlinu krávy. Tělo je již ve značném stadiu rozkladu a jeho zápach se mísí s vlhkým lesním vzduchem. Zvíře zjevně leží na místě už několik dní. Část těla je ponořená ve vodě a rozkládající se ostatky se nacházejí přímo v místě, odkud voda pokračuje dál do údolí.

Na hřbetu krávy lze nalézt kus kůže s vypáleným cejchem ve tvaru písmene **M**. V okolí tůně jsou navíc patrné hluboké rýhy v měkké půdě, které připomínají stopy po trakaři nebo menším povozu. Vedou směrem od zdechliny zpět dolů do údolí. Někdo sem tedy krávu dopravil úmyslně.

Pokud se postavy obrátí na rychtáře Stárka, pozná podle vypáleného cejchu, že kráva patří sedláku Makovcovi z Osikova. Stárkovi začne být celá záležitost podezřelá. Makovce zná a ví, že nejde o člověka, který by se jen tak zbavoval dobytka. Navíc si vzpomene, že mu Makovec v minulosti nabízel jednu ze svých krav jako dar.

Původně ji měl dostat právě Stárek. Rychtář požádá družinu, aby ho doprovodila do Osikova a pomohla mu Makovce konfrontovat. Nechce dělat ukvapené závěry, ale pokud se ukáže, že někdo úmyslně otrávil vodu, bude muset být předveden před barona a pohnán k odpovědnosti.

K očistě vody nebude stačit pouze mršinu odklidit a pohřbít. Makonec totiž při tom pronesl nevědomky slova kletby. Proto bude potřeba tůň očistit pomocí prosby **Očištění** a překonat kletbu hodem na **Prosby (CHAR) vs 10**. Pokud se v družině nenachází klerik, může to provést otec Odo. Kletba však na nemocné bude působit dál.

Pokud se postavy rozhodnou nejprve pátrat samostatně, mohou se vyptávat ostatních sedláků. Například Kozojed z lamí farmy je nasměruje přímo na Makovce a jeho kravín v Osikově.

Makovec se zpočátku tváří jako spořádaný hospodář. Na otázky odpovídá razantně a snaží se rozhovor co nejrychleji ukončit. Pokud se jej postavy začnou vyptávat na ztracenou krávu, vypálený cejch nebo jeho vztah s rychtářem, vyjde najevo skutečný důvod jeho jednání.

Makovec měl dlouhodobý spor se Stárkem kvůli jejich dětem. Jeho syn Marek se zamiloval do Stárkovy dcery Elišky a oba

mladí lidé se spolu dokonce zaslíbili. Stárek se však rozhodl sňatek nedovolit. Následovala ostrá hádka, po které bylo zasnoubení zrušeno. Obě rodiny se od té doby vzájemně nenávidí.

Makovec se proto Stárkovi pomstít způsobem, který mu měl způsobit co největší ostudu. Krávu, kterou zamýšlel věnovat coby zásnubní dar, dopravil proti proudu k lesní tůni a podřízl ji přímo ve vodě. Počítal s tím, že se voda zkazí, lidé onemocní a rychtář bude před celou vesnicí vypadat jako neschopný správce.

Jeho plán byl prostý, ukázat, že Stárek nedokáže ochránit ani vlastní vesnici, šířit paniku a nespokojenost a následně se sám ucházet o jeho místo u barona Vanberka.

Makovec si však neuvědomil, jaké následky může jeho pomsta mít. Úplavice nepostihla jen Stárkovu domácnost, ale ohrozila všechny obyvatele, včetně lidí, kteří s jejich sporem neměli nic společného.

Jakmile je Makovec usvědčen, je předveden před barona. Za úmyslné ohrožení obyvatel a znečištění zdroje pitné vody je potrestán třiceti dny v šatlavě a veřejným pranýřováním.

Následně je na jeden den a jednu noc vsazen do klády v Čekance, kde je vystaven posměchu a odsouzení ostatních obyvatel.

Stárek se družině odvděčí za pomoc a za to, že se podařilo odhalit viníka dříve, než se situace ještě zhoršila. Dá jim odměnu 5 zlatých a umožní bezplatné ubytování v hospodě Poutníkova pinta po dobu jednoho týdne.

Makovec se však může pokusit zachránit alespoň část svého majetku a nabídnout družině dohodu. Pokud se postavy rozhodnou jeho provinění zatajit nebo mu pomoci uniknout spravedlnosti, slíbí jim zásobu hovězího masa, 10 zlatých a dostatek kvalitní kůže na výrobu výbavy.

Taková nabídka je ovšem vykoupena vědomím, že Makovec otrávil vodu, kterou pijí všichni obyvatelé údolí. A pokud se pravda někdy dostane na povrch, družina může zjistit, že si kromě odměny vysloužila také několik velmi nepřátelských pohledů.



Otec Odo
člověk, klerik

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
8(-1)	10(+0)	11(+0)	13(+1)	16(+3)

Životy:	17
Přízeň:	16
Úroveň:	3
Pohyblivost:	30
Velikost:	B
Útočné číslo:	3/+1 (hůl)
Zákl. obrana:	2 (hábit)
Obranné číslo:	5 (hábit, hůl)
Zvl. schopnosti:	Léčivé ruce, Úder moci, Odstraň kletbu
Dovednosti:	Prosby (7), Vůle (6), Mystika (5), První pomoc (4), Vzdělání (4), Etiketa (4), Postřeh (3), Výdrž (2)
Zkušenosti:	150

Starší muž v prostém hnědém hábitu přepásaném provazem. Vlasy má prošedivělé, tvář vrásčitou, ale oči stále bystré a laskavé. Na krku nosí jednoduchý dřevěný symbol svého boha.

Makovec / Kozojed
člověk, vesničan

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10(+1)	14(+2)	10(+0)	10(0)	13(+1)

Životy:	10
Úroveň:	1
Pohyblivost:	32
Velikost:	B
Dovednosti:	Přesvědčování (4), Umění (4), Etiketa (4), Řemesla (4), Hbitost (2), Výdrž (1), Postřeh (1), Vůle (1)
Zkušenosti:	50

Makovec je typický vypasený, bohatý sedlák v košili se zdobenou vestičkou osázené knoflíky. Na hlavě plstěný čepec a za opaskem fajfku. Živí ho jeho početný kravín v Osikově.

Kozojed je hubený sedlák ve velkém vlněném svetru z lamí vlny a v kšandových kalhotech, je hubený a na svůj věk velmi vitální. Ačkoliv vypadá chudě, vlastní největší pastvinu v Čekance. Má špičatý obličej a široký úsměv.



HOREČKA

Otrávená voda z Bystré zanechala v Čekance následky. Několik dětí i dospělých trpí vysokými horečkami, zimnicí a celkovou slabostí. Někteří nemocní sotva udrží hrnek s vodou, jiní blouzní a střídavě upadají do neklidného spánku.

Otec Odo mezitím proměnil část své kaple v provizorní ošetřovnu. Připravil lůžka, čisté nádoby na vodu a základní potřeby pro nemocné. Je však zřejmé, že na takový počet lidí sám nestačí. Pomoc potřebuje nejen s péčí o nemocné, ale především s nalezením způsobu, jak je vyléčit.

Ať už družina nebo Odo očistili tůň prosbou **Očištění**, na ty, kteří se z její vody napili, stále působí kletba. Samotné očištění zdroje tedy nemocným nepomůže.

Pokud se družině nepodařilo vypátrat zdroj choroby, případně mezi jejími členy není nikdo dostatečně znalý **Znalosti přírody (INT) vs. 12**, musí přípravu léku přenechat kořenářce Ilse.

Ilsa je však vyčerpaná. Sedí na lávce u svého zápraží, těžce oddechuje a do bolavých kloubů si vtírá mast z lišejníku. I přes vlastní potíže se snaží pomáhat, jak jen může. Dokáže připravit bylinný odvar, který nemocným zmírní horečku, ale pro tak velký počet lidí jí chybí jedna zásadní ingredience: **mandragora**.

Bez ní nebude schopna připravit dostatečně účinné tonikum.

Léčba nemocných je navíc komplikovanější než u běžných chorob. Kletba se projevuje i na těch, kteří se pokoušejí nemocné léčit. Intenzivní a úspěšná péče vyžaduje hod na **Léčitelství (OBR) vs. 12**. Stejně tak prosba **Uzdrav nemocného** vyžaduje hod na **Prosby (CHAR) vs. 12**. Jde o atypicky vysokou obtížnost, protože příčinou není obyčejná nemoc.

Skutečnou příčinou je slabá kletba, kterou Makovec nevědomky pronesl, když vypustil mrtvou krávu do tůně.

„Černobor jsem prolezla křížem krážem a nenašla jsem jediný pořádný kořen. Znamená to, že musíte pátrat jinde, ideálně v Doubravíně, ten je blízko.

Ideálně do půlnoci, to bývá koncentrace many v kořenu nejsilnější. Musíte najít lesní palouk osvětlený lunou a najít tam mršinu či holé kostry zvěře.

Pod ní lopatou několik coulů kopejte a přineste mi hlízu, která po rozříznutí bude sytě žlutá. Ale dávejte si pozor! Doubravín je samá nástraha a takhle pozdě v noci vás budou lesní tvorové považovat za vetřelce!“

K nalezení vhodného místa slouží **Přežití v přírodě vs. 10 / Orientace vs. 8**.

V Doubravíně družina skutečně nalezne mýtinu. Je již téměř večer a mezi stromy proniká měsíční světlo. Uprostřed palouku leží bílá kostra srny. Pod drnem, který její kosti částečně zakrývají, se nachází kořen mandragory.

Jenže družina není v lese sama. V okolí se pohybují dva obří pavouci mečovci, kteří považují mýtinu za své teritorium. Přiblížení k mršině je vyruší a zaútočí.



Pavouk obří, mečovec, 2x
hmyz

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
11(+0)	18(+4)	12(+1)	0(-5)	3(-4)

Životy:	9
Úroveň:	2
Pohyblivost:	40
Velikost:	A
Útočné číslo:	5/+1 (nohy) 2×
Zákl. obrana:	10 (skelet)
Obranné číslo:	11 (skelet) 2×
Zvl. schopnosti:	Vidění ve tmě, Útočný skok
Imunita:	Ovlivnění mysli
Dovednosti:	Hbitost (7), Postřeh (5), Výdrž (3), Atletika (2)
Zkušenosti:	140

Pavouk mečovec je nejmenší z obřích pavouků velikosti většího psa. Krunýř je hladký, černý a tvrdostí si nezadá s kyrysem plátové zbroje. Nohy jsou zakončené ostrými bodci.

Vidění ve tmě (pasivní)
Pavouk vidí ve tmě jako ve dne.

Útočný skok (krátká akce) 1× za 3 kola
Pavouk skočí na oběť (až 4 sáhy) s Výhodou (+5). Při úspěchu se zasekne do těla. Tvor velikosti A a menší může být navíc povalen a uvězněn. Zaseknutý pavouk neútočí standardně, místo toho rozšiřuje ránu a způsobuje **1k6 zranění každé kolo.**

Uvězněný tvor má Nevýhodu (−5) k útoku na pavouka jinými než krátkými zbraněmi. Setřesení: krátká akce, **Atletika (SIL) vs. Atletika pavouka**. Je-li pavouk zraněn, uvězněný tvor má v daném kole Výhodu (+5) k osvobození. Na tvora vel. A se vejde 1 pavouk, na vel. B a C se vejdou 3 pavouci.

Jakmile družina přinese mandragoru, Ilsa se pustí do přípravy tonika. Kořen zpracuje a smíchá s dalšími bylinami, které má ve své zásobě. Bude jí to trvat zbytek večera a část noci.

Ráno následujícího dne je tonikum připravené. Nemocní jej začnou dostávat a během následujících dvou dnů se jejich stav postupně zlepší. Horečky ustupují, nemocní se probouzejí z blouznění a děti se pomalu vracejí k běžnému životu.

Rychtář Stárek nechá družině za pomoc vyplatit dalších **10 zlatých**.

Příprava tonika řeší následky kletby, nikoli její samotnou příčinu. Kletbu z tůně může odstranit otec Odo nebo klerik znalý prosby **Odstraň kletbu**. Úspěch vyžaduje hod na **Prosby (CHAR) vs. 12**.

Pokud se postavám podařilo udobřit Elišku a Jakuba, síla kletby se sníží o **−2**.

Pokud se družině podařilo usmířit Elišku s Jakubem, může se po odeznění horeček konat také menší zásnubní slavnost. Bez Makovce.

Vesničané se po několika dnech strachu a nemoci konečně znovu sejdou, tentokrát z jiného důvodu. Oslava nebude velkolepá, ale po všem, co se v posledních dnech odehrálo, má pro místní mimořádný význam. Otec Odo může požehnat mladému páru a Stárek se alespoň na chvíli přestane tvářit, že má na bedrech celé údolí.



7 KOVÁŘOVY TRABLE

Uplyne pár dní. V hospodě je rušno už po ránu. Místní kopáči si stěžují na Jonášovu řemeslnou práci. Tvrdí že tovaryš jim měl překovat krumpáče ale místo aby jim zarovnal zuby, tak se jim mu ve výhni spíš zkroutily. Jonáš se v hospodě rozčílí, že kdyby měl pořádnou dílnu tak se to nestane. Ale vinnou války nemůže odejít do města splnit mistrovské zkoušky a získat tak cechovní vybavení.

"Tak šlohni z té důlní trpasličí výhně vercajk! Teda jestli se nebojíš Jonáši, že tě tam cosi požere. Ve tmě číhají bazilišci a draci, říkaj děcka! To raději zůstaň v chalupě a dál výbírej lejna mezkům zpod podkov, chachá!"

Kovář Jonáš se ohradí že to není žádná báchorka, jen se zatím nenašel odvážlivec k průzkumu starého trpasličího dolu, protože tam něco opravdu číhá!

"Znám starou báchorku o trpasličí kovárně v opuštěném dole, kde se nachází skvostné nářadí a vybavení ke kovařině. Pokud mi někdo přinese, vykovu vám z toho skvostnou čepel!"

Pokud postavy slíbí Jonášovi pomoc, navede je na cestu za les Doubravín. Nejrychleji se dá les obejít přes Osikov. Odkud se vydají směrem k horám až narazí na starou formanskou budovu, od ní vede cesta ze starých pražců od kolejnic. Trpaslíci opustili tento důl už dávno, nikdo v údolí si to nepamatuje. Poté co vytěžili zlato přemístili se jinam.

Formanská budova sloužila k nakládání zpracovaných fůr natěženého materiálu. Dnes však má propadlou střechu a i z podlahy již dnes prorůstají rostliny a nižší stromky. Postřeh vs. 12 pokud překonají hod naleznou pod sutí zabedněný sud. V něm je šest zrezivělých krumpáčů, trojice důlních luceren a voskem zašpuntovaná lahev tmavého oleje.

Podzemí dolu, který leží necelou půlmíli severně na konci pražcové cesty nepůsobí nejstabilněji. Trámy jsou z často ztrouchnivělé, chodby tu a tam zasypané sutí tak že se musí přelézt, šplhat nebo prolézt přízemní škvírou.

Na konci jedné z chodeb narazí na dřevěnou zeď se dveřmi, které jsou z jejich strany zabarikádované a zavřené na závoru. Jakmile postavy odhází barikádu a uvolní závoru vyjeví se jim tento pohled.

Na dveřích z druhé strany jsou vidět stopy zářezů od kopáčského krumpáče, který leží na zemi pod dveřmi. Dva sáhy od něj leží trpasličí kostra s důlní přilbou, kterou zdobí jen rezava plechová miska s všitou ale roztrhanou látkovou kuklou na kožený řemínek a rovným kšiltem nesoucím starou svítilnu se suchým knotem.

Dál vidí místnost s několika zvláštními cihlovými pecemi napojených na ventilační šachtu. Několik stojanů s nástroji. Ale především vidí dva mohutné žluté červy, dlouhé víc jak 4 sáhy, kteří leží obmotaní okolo trpasličích koster ale také několik čerstvějších mršin.

Červi zachytí jejich přítomnost pomocí otřesů při neopatrném manipulování s barikádou a číhají ve tmě. Jakmile vejdou dost daleko od dveří pokusí se je napadnout.



Červ masný, 2x

hmyz

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
18(+4)	3(-4)	22(+6)	0(-5)	5(-3)

Životy:	32
Úroveň:	3
Pohyblivost:	16 (plazení)
Velikost:	D
Útočné číslo:	11/+5 (kusadla)
Zákl. obrana:	5 (tuhá kůže)
Obranné číslo:	6 (tuhá kůže)
Zvl. schopnosti:	Vycítění otřesů, Zahrabání, Chycení
Imunita:	Ovlivnění mysli
Dovednosti:	Kamufláž (10), Výdrž (8), Atletika (6), Postřeh (6), Hbitost (1)
Zkušenosti:	250
Kořist:	Drobné zuby

Červ masný je 4–6 sáhů dlouhé stvoření zelené až žluté barvy. Hlava je poseta několika páry očí a dominují jí velká ústa se špičatými kusadly. Tělo má několik párů zakrnělých končetin k odrážení od povrchu.

Vycítění otřesů (pasivní)
Červ vycítí tvory pohybující se po povrchu na vzdálenost 50 sáhů.

Zahrabání (dlouhá akce)
Červ se zahrabe půl sáhu pod zem a číhá. Vyhrabání ze země trvá celé kolo, oběť má čas utéct nebo se připravit.

Chycení (pasivní)
Při zásahu kusadly ze zakousne do cíle. Uvězněný tvor se nemůže pohybovat, bez Nevýhody může útočit jen krátkými zbraněmi. Vyproštění: krátká akce, **Atletika (SIL) vs. Atletika červa**. Je-li červ zraněn, uvězněný má Výhodu (+5) k osvobození. V dalším tahu se červ pokusí s tvorem zahrabat. Pod zemí se oběť začne dusit, po upadnutí do bezvědomí ji červ požírá.

Červi nejsou nijak rychlí, tudíž je možné proběhnout dílnou aniž by došlo k souboji. Pak se červi odhrabou na povrch a zaútočí **Postřeh (INT) vs. Kamufláž (OBR) červů**

V trpasličí kovárně naleznou krom **nástrojů jako kleště, zápustky, vratidla a velice kvalitní kovadliny a zbytku surovin, naleznou i několik trpasličích svitků s nákresy zbraní, zbrojí ale i šperků**. Mimo jiné i s rubínovým řetízkem, bohužel jej nemohou přečíst.

Díky nástrojům však již nyní zvládne Jonáš vykovat tyto předměty:

Zbraně: sekera, oštěp
Štíty: puklíř

"Převelice děkuji, myslím, že lepší nástroje jsem v životě neviděl, ani u svého starého mistra! Ty trpasličí svitky obsahují opravdu zajímavé nákresy, bohužel nejsou ve srozumitelné řeči, abych byl schopen podle návodu vyrobit všechny tyto zbraně."

K přečtení trpasličích run je potřeba hod na **Vzdělání vs. 14**. Pokud se nepodaří navrhne sám Jonáš, že by se na to měl podívat otec Odo.

"Neklesejte na mysli, otec Odo má skvěle vybavenou knihovnu. Navíc teď, když se všem ulevilo z horečky, má opět dost času aby se tomu mohlo věnovat. Za pomoc s tou chorobou nejspíš ani nic chtít nebude na oplátku."



FARNOST V OBLEŽENÍ

Čekanskou hospodou se rozléhá běžný večerní ruch, když se dveře náhle rozletí a dovnitř vběhne otec Odo. Je celý zpocený, na čele se mu perlí kapky potu a v očích má nezvyklý výraz zděšení. Ještě než se stačí pořádně nadechnout, začne naléhavě hledat pomoc.

Na faře se mu totiž usídlil obrovský pavouk. Jde o třetího jedince ze skupiny pavouků z Doubravína, který se vydal po stopách těch, kteří zabili jeho potomstvo. Zatímco dva menší mečovci padli v lese, jejich větší příbuzný se dostal až do Čekanky.

„Ta hrůza! Přímo ve stánku Freyi! Veškeré mé knihy! Co když je požere? Taková špinavost, zrovna jsem opisoval starou litanii sv. Jalma a oknem mi do knihovny vlezl ten odporný velký pavoukovec. Útokem mě vyhnal z pracovny a začal si budovat hnízdo. Naštěstí jsem se kryl knihou Světla a jeho bodec jsem tím odklonil! Zkusil jsem na něj jít s pohrabáčem, ale ta nestvůra má neskutečně pevný krunýř!“

Odo se na chvíli odmlčí, pokusí se uklidnit a potom družinu naléhavě požádá:

„Myslíte, že byste mohli zajít za bylinářkou Ilsou a poprosit ji o nějaký lektvar nebo kouzlo proti pavoukům netradiční velikosti?“

Pokud se družina rozhodne vzít kapli útokem, Odo se jim postaví do cesty a téměř zoufale se je pokusí zastavit.

„Ne!!! Útokem byste všechno mohli pokazit, co když zničíte nějaké knihy?! Pavouka nejdřív musíte vyhnat z kaple ven! Teprve potom s ním můžete zkusit zápasit.“

Odo totiž nepovažuje knihovnu za obyčejnou místnost plnou knih. Uchovává v ní léta shromažďované zápisky, opisy a vzácné texty, z nichž některé nemají žádnou náhradu.

Otec Odo družině slíbí, že pokud mu pomohou, odmění se jim tím, co může nabídnout: **Přeloží jejich svitky. Přichystá jim zásobu svěcené vody. Kdo bude mít zájem, může pravidelně docházet do jeho knihovny a studovat.**

Ilsa družinu přijme ve svém domě. Po předchozím vyčerpání z přípravy léku pro nemocné sice nevypadá zrovna svěže, ale jakmile uslyší, že se v kapli usadil velký pavouk, začne přemýšlet nad možným řešením.

„Milý Odo není žádný strašpytel, takže když říká velký pavouk, tak to nebude žádný pokoutník! Hmm, zamyslím se… Náhodou vím o lektvaru ve formě žíravého postřiku, který by jej toho pavouka mohl zbavit. Ale k tomu potřebuji tak aspoň 10 trsů lišejníku zvaného ***žáhavník*** *a ten roste pouze na vysokých topolech na výběžku v lese Mlhovec, jižně od Osikova.“*

Žáhavník je zvláštní druh lišejníku, který se drží na kůře vysokých topolů. Jeho povrch je drsný a při přímém kontaktu s pokožkou způsobuje bolestivé podráždění. Proto jej lze bezpečně sbírat pouze v dlouhých kožených rukavicích.

Pozor: Žáhavník je nutné sbírat v kožených dlouhých rukavicích.

Takové rukavice však v údolí nikdo běžně nemá. Jedinou možností je nechat si je ušít u zbrojnoše Pakosty z kůží od některého z farmářů.

To může být problém, pokud farmář Makovec nemá s družinou dobrý vztah nebo pokud se postavám nepodařilo ochránit stáda farmáře Kozojeda. Družina tak může zjistit, že i zdánlivě drobná výprava za bylinou závisí na vztazích, které si v údolí postupně vybudovala.

Po obstarání rukavic se družina vydává na jih od Osikova, k lesnímu výběžku Mlhovec.

Žáhavník roste vysoko na topolech, takže jeho sběr nebude jednoduchý. Postavy se musí pohybovat mezi stromy, hledat vhodné kmeny a opatrně se dostávat k jednotlivým trsům.

Každé neúspěšné požahání při hodu na **Výdrž (ODO) vs. 7** způsobí postavě zranění za 1 život.

Sběr lišejníku navíc není bez rizika. V korunách stromů a dutinách se ukrývají šavlozubé veverky. Tyto drobné, ale neobyčejně agresivní šelmy považují hlučný pohyb v jejich teritoriu za narušení svého prostoru.

Pokaždé, když postavy v hvozdu udělají hluk, mohou na sebe přilákat jednoho jedince tohoto druhu nebo celou smečku.



Šavlozubá veverka, 1k6 vlna
zvíře

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
4(-3)	17(+3)	8(-1)	1(-5)	5(-3)

Životy:	4
Úroveň:	1
Pohyblivost:	30, šplhání 20
Velikost:	A0
Útočné číslo:	3/+2 (zuby)
Zákl. obrana:	4 (srst)
Obranné číslo:	5 (srst)
Zvl. schopnosti:	Zuřivé zakousnutí, Hbitý predátor
Dovednosti:	Hbitost (6), Postřeh (4), Atletika (3), Výdrž (1)
Ochočitelnost:	12 (agresivní)
Zkušenosti:	25

Drobný tvor s huňatým ocasem a protáhlým tělem připomínajícím spíše lasici. Z tlamy mu vyčnívají dva nepřiměřeně velké zahnuté špičáky. Navzdory vzhledu jde o zuřivého predátora, který bez váhání napadne i mnohonásobně větší kořist.

Hbitý predátor (pasivní)
Šavlozubka šplhá po jakémkoliv povrchu včetně stropu.

Zuřivé zakousnutí (pasivní)
Veverka se můžde zakousnout a nepustit. Uvězněný tvor má k útokům na veverku Výhodu (+5), ale veverka každé kolo automaticky způsobí 1 bod zranění bez hodu na útok. Jednoho tvora může napadnout až 6 takových veverek.

Setřesení: krátká akce, Atletika (SIL) vs. 6. Na tvora velikosti A se vejdou 3 veverky, na velikost B se vejdou 6, na velikost C a větší až 9 veverek.

Jakmile družina nasbírá alespoň 10 trsů žáhavníku, může se vrátit za Ilsou. Ta se pustí do přípravy postřiku.

K výrobě jí postačí jeden měch na vodu, svíčka a dřevěný náústek. Z těchto obyčejných pomůcek sestaví jednoduchý rozprašovač, do něhož připraví žíravou směs obsahující **postřik proti hmyzu**.

Výsledkem je primitivní, ale účinný prostředek proti tvorům, na které běžné prostředky nestačí.

S rozprašovačem se družina vrací do kaple. Pavouk mezitím dokončil část svého hnízda a v knihovně se pohybuje mezi policemi. Pavučiny se táhnou od stropních trámů až k regálům a některé knihy jsou již zachycené v lepkavých vláknech.

Pavouk je obrovský, jeho úzké nohy se pohybují po stěnách i stropě a při každém pohybu vydává tiché škrábavé zvuky. Jeho krunýř je mimořádně tvrdý a běžné zbraně proti němu nemusí být příliš účinné.

Družina musí dostat postřik k pavoukovi a použít jej. Po zasažení rozprašovačem pavouk uteče z knihovny.

Odo se následně vrátí do kaple, aby zkontroloval škody. Je viditelně otřesený, ale především nesmírně vděčný, že jeho knihy zůstaly zachovány.

Otec Odo dodrží svůj slib. Přislíbí, že do rána prostuduje a přeloží svitky, které mu družina přinesla. Pokud postavy nemají kde přespat, mohou využít mnišské kavalce v kapli.

Mezi svitky se nachází také návody na výrobu kožené zbroje, širokého meče, lehké kuše a kopí. Ocel těchto zbraní je možné pro lepší účinek kalit ve vodě obsahující magickou ingredienci, například Slzu přízraku.

Odo zároveň nabídne postavám možnost pravidelně navštěvovat jeho knihovnu.

Po týdnu pravidelných návštěv a studia může postava, která má zájem, zvýšit **Vzdělání nebo Mystiku o jeden stupeň znalosti**.

Zvláštní pozornost si zaslouží trpasličí svitek. **Ten obsahuje technické nákresy a postupy, díky kterým bude kovář Jonáš schopen do tří dnů vyrábět následující předměty:**

- **Zbraně:** Široký meč, Palcát, Dlouhý meč, Sudlice, Okovaná hůl, Kopí
- **Zbroje:** Kožená zbroj
- **Štíty:** Dřevěný štít

Svitek obsahuje rovněž nákres mechanismu pro trpasličí samostříly. Pokud jej postavy donesou také Paolovi, synovi lovčího Břeňka, naučí se díky němu do tří dnů vyrábět **lehké kuše**.

Pokud Jonáš zakalí jednu ze zbraní ve **Slze přízraku**, získá taková zbraň **+1 ke zranění** a navíc se bude považovat za **stříbrnou zbraň**.

Tím se Slza přízraku stává cennou surovinou nejen pro případné střety s nemrtvými, ale také pro výrobu kvalitnějších zbraní.



Pavouk obří, snovač

hmyz

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
16(+3)	15(+2)	14(+2)	0(-5)	5(-3)

Životy:	25
Úroveň:	4
Pohyblivost:	35
Velikost:	C
Útočné číslo:	9/+4 (kusadla)
Zákl. obrana:	11 (skelet)
Obranné číslo:	12 (skelet)
Zvl. schopnosti:	Vidění ve tmě, Pavoučí síť, Zámotek, Shození do sítě
Imunita:	Ovlivnění mysli
Dovednosti:	Atletika (6), Hbitost (5), Výdrž (5), Postřeh (5)
Zkušenosti:	350

Tělo pavouka snovače dorůstá velikosti 3,5 sáhu. Úzké nohy jsou pokryté ostrými výrůstky, které mu umožňují pohyb po jakémkoliv povrchu včetně stěn a stropu.

Vidění ve tmě (pasivní)
Pavouk vidí ve tmě jako ve dne.

Pavoučí síť (pasivní)
Kdo se dotkne, je uvězněn (nemůže se pohybovat nebo útočit). Odlepení: krátká akce, **Atletika (SIL) vs. 10**. Oheň či čepel umí zničit síť.

Shození do sítě (krátká akce) 1× za 3 kola
Pavouk se pokusí odhodit kořist do sítě. Oběť si hodí **Hbitost (OBR) nebo Atletiku (SIL) vs. Atletika pavouka**. Při neúspěchu utrží 1k6+3 zranění a je odhozena 3 sáhy. Nepřistane-li v pavučině, je jen povalena.

Zámotek (3 kola) 1× za 3 kola
Pavouk přiskočí k oběti lapené v pavučině (do 6 sáhů) a během 3 kol ji balí do zámotku. Oběť má Nevýhodu (−5) k osvobození a útokům jinou než krátkou bodnou zbraní. Po zabalení nemůže použít žádnou akci, dokud se neosvobodí. Během motání se pavouk brání jen Základní obranou a nemůže útočit.

Po dokončení zámotku pavouk vpraví kousnutím trávicí šťávy. Oběť ztrácí ▫ max. životů každou směnu. Zastavení: obvyklé protijedy, nebezpečnost 9.

Kořist
Pavoučí síť (řemeslná surovina)
Výborná náhrada obvazu. Půl sáhu vlákna aplikovaného na zranění při První pomoci nebo Léčitelství zvýší efekt léčení o 2. Cena: 5 měděných/sáh. Po týdnu degraduje a ztrácí účinek.

Pokud se postavy rozhodnou pavouka pronásledovat, musí jej dostihnout ještě před vstupem do Doubravína. Jakmile se dostane do lesa, dokáže využít výhodu terénu a zmizet mezi stromy.

Pavouka lze později vystopovat pomocí **Stopování vs. 12**. Stopy vedou k jeskyni přibližně dvě míle východně od Čekanky.

V jeskyni má pavouk svůj brloh a další tři mečovce. Pro družinu na nižších úrovních může jít o nepřekonatelnou přesilu. Vypravěč by měl dát hráčům dostatek příležitostí rozpoznat nebezpečí a rozhodnout se, zda se do takového střetu vůbec pustí.



8. ZAKÁZKA NA KOBOLTY

Uběhne několik dní. Všichni postižení horečkou jsou již na nohou. Jonáš mohl dokončit své zakázky družině. Postavy si vyléčily svá zranění a mohli navštěvovat Odovu knihovnu. Téměř to vypadá, že období zrušení a dobrodružství na nějaký čas skončí.

Léto začíná naplno zahřívat lány i louky. Dny začínají být líně dlouhé. Tu se však na návsi objeví biřic Břeněk. V doprovodu rychtáře vstoupí na rynek a dají pokyn Odovi aby zazvonil na zvonici. Během pár minut se srotí dav obyvatel a všichni naslouchají Břeňkovým slovům.

"*Obyvatelé údolí, svobodný pán Hynek z Vanberka vyhlašuje odměnu těm, kteří vyženou, nebo odstraní kobolty z kamenolomu, aby se dál mohl těžit stavební kámen, z jehož obchodu bohatne celé údolí. Nešťastná událost udála se včera podvečer, naši posádku přistihla nepřipravena. Deset našich biřiců pana Hynka musela na přání pana hraběte odcestovat strážit jižní kupeckou stezku v nížinách kvůli nájezdníkům a nevrátí se dřív jak za týden. Každý kdo s věcí pomůže bude vyplacen štědrou odměnou ve zlatě! Podepsán Baron Hynek, svobodný pán z Vanberka.*"

Lom se nachází na severozápad od Čekanky, za lesem Remízák. Již z dálky je vítá veliké dřevěné kolo jeřábu, který je poháněn lidskou silou. K jeho obsluze jsou potřeba dva chlapi, kteří chůzí v kole uvádí celý stroj do pohybu.

Dále zde po kaskádové skále jsou umístěny četná lešení, provazové žebříky, můstky a kladkové výtahy. Podél přístupové cesty naleznou starý tábor kopáčů, kteří nebyli schopni odejít domů do vesnic. Mezi nimi najdou i vážně zraněného kopáče Cyrila, který tak, tak unikl smečce koboltů. Má zle popálenou kůži.

K jeho úspěšnému ošetření je potřeba přehodit **První pomoc (OBR) vs. 12** nebo **Léčitelství (OBR) vs. 10** nebo seslat úspěšně prosbu **Napravení těla**.

"*Nepřišli z povrchu! Museli jsme narazit na jejich podzemní kóji. Nějakou velmi starou, zasypanou. Odsypali jsme to kamení a našli něco jako důlní dveře. A náhle se spustilo peklo. Objevila se přímo v průchodu kovová čelist, vychrlila hořící olej. Několik chlapů to popálilo, já jsem na tom byl asi nejhůř. Ale slyšel jsem jak volali nějaké jméno.* ***"Dragoth! Sláva Dragothovi!"*** *Nechápu doteď o co jim šlo. Jenže jak jsme lehli na zem po té ohnivé vlně, tak se vyhrnuli z té chodby. Sebrali nám krumpáče a začali na nás útočit. Předák Vyndar to schytal krumpáčem do kolene. Pak už si jen pamatuju světlo, jak mě chlapi vytáhli ven. K táboru se ty mrchy neodvážili přijít. Většina chlapů odešla za manželkami na samotách a do chalup. Já a pár raněných jsme zůstali tady, v noci k nám přispěchal Odo ošetřil nás a počkal tu s námi do úsvitu.*"

Lom se poté svažuje dolů přístupovou cestou k hradbě kaskádové skály, místo o kterém mluvil kopáč Cyril.

Kamenná chodba vytesaná do masivu je podepřena řadou trámů a fošnovým stropem. Koboldi jsou známí svým zbabělým způsobem boje, tudíž si přichystali další sérii pastí. Chodby jsou dostatečně široké aby vedle sebe mohly kráčet tři postavy velikosti B.

V první chodbě je klasický nášlapný drát který spustí kyvadlo s naostřenými krumpáči. K vyhnutí bude stačit **Postřeh vs. 12** nebo **Hbitost vs. 10,** Krumpáč zraní za 1k6 - Kvalita zbroje. Pokud bude past spuštěna ze tmy přiskočí 8 ozbrojených koboldů. Jakmile jejich počet klesne pod počet postav družiny utečou.

V druhé chodbě čeká vetřelce napínací praky skryté podélně na stěných, **Postřeh vs. 10** nebo **Hbitost vs. 12,** tato past zraňuje plošně všechny kteří nejsou krytí jiným tělem. Pokud bude past spuštěna ze tmy přiskočí 8 ozbrojených koboldů. Jakmile jejich počet klesne pod počet postav družiny utečou.

Ve třetí chodbě čeká upravená past s falešným dračím ohněm. Chrlič hořícího oleje totiž koboldi tentokrát nastražili před dveře do převráceného kbelíku. Ocelové čelisti za dveřmi jsou v tuto chvíli neškodné. **Postřeh vs. 12** nebo **Hbitost vs. 12.** Kužel ohně popálí všechny v rozptylu na 3 sáhy za 1k 6. Pokud bude past spuštěna ze tmy přiskočí 10 ozbrojených koboldů včetně jednoho nesoucího korunku náčelníka. Jakmile jejich počet klesne pod počet postav družiny nebo je náčelník zabit utečou.



Kobold

humanoid

SÍL	OBR	ODO	INT	CHAR
10(+0)	13(+1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)

Životy:	8
Úroveň:	1
Pohyblivost:	21
Velikost:	A
Útočné číslo:	5/+1 (zuby) 7/+1 (oštěp) 5/+3 (prak)
Zákl. obrana:	6 (šupiny)
Obranné číslo:	8 (šupiny, oštěp)
Zvl. schopnosti:	Vidění ve tmě, Zuřivost
Dovednosti:	Výdrž (5), Líčení pastí (4), Hbitost (3), Vůle (3), Atletika (2), Postřeh (2)
Zkušenosti:	70

Humanoidní ještěr dorůstající do výšky zhruba jednoho sáhu. Jsou od přírody zbabělci vyhýbající se boji tváří v tvář. Těžce zranění raději prchají, a pokud je polovina skupinky zabita či uprchla, dá se na útěk i zbytek. Uctívají draky jako bohy. Mluví lámaně obecnou řečí s ostrými sykavkami.

Vidění ve tmě (pasivní)
Koboldi vidí ve tmě jako za šera.

Zuřivost (pasivní)
Dokud koboldi útočí v přesile, každý z nich získá +2 ke zranění, ale −2 k OČ.

Kořist
Koboldí roh (alch. ingredience)
Alchymisté vykupují za 1 stříbrný/kus. Obsahuje 1 bod many.

Koboldí kůže (řemeslná surovina)
Přežití v přírodě (OBR) vs. 8. Zbrojíři vykupují za 5 stříbrných (3 lb). Používá se k výrobě doplňků k výzbroji a štítům.

Každá skupina u sebe má toto: 3 svíčky, lopata, krumpáč, majzlík, 3 pochodně,

stříbrná žíla v ceně 5 zlatých, malý jantar, 3 pazourkové oštěpy (-1 k útočnosti, +1 ke zranění)

Odměna Barona činí **20zl a dřevěný štít** jací nosí jeho biřici s erbem jeho rodu - luňákem rdousícím hada na zeleném poli.

ZPÁTKY DO PRÁCE!

"Tu škodnou jsme z dolu vystrnadili, ovšem horníci se odmítají vrátit, říkají, že lom je prokletý. Musíte je nějak přesvědčit, ať se vrátí k práci."

V Osikově žije většina rodin kopáčů, kteří se neměli kam jinam vrátit než zpátky do svých chalup v Osikově. Postavy můžou vyjednávat s předákem trpaslíkem **Vyndarem** lepší plat, jednoho či dva baronovy biřice jako hlídku, lepší pracovní dobu, lepší podmínky v táboře, kvalitnější jídlo, kněz požehná lomu, odškodnění rodinám mrtvých a zraněných apod.

Baron Hynek z Vanberku potřebuje obnovit těžbu. Je ochoten k ústupkům, ale nechce vypadat slabě ani příliš utrácet. Rád by zvýšit kvótu na počet vytěžených fúr, zvýšení platů bude jen přes léto, o těžbu mají zájem i chlapi z Podlysné, tudíž mezi sebe vpustí i 5 pacholků z jiné vesnice atd. Pokud ze svých požadavků kutaci nesleví, Vanberk začne vyhrožovat, že práci svěří chlapům z Podlysné.

Obtížnost **Přesvědčování (CHAR)** nebo **Etikety (CHAR)** závisí na počtu ústupků a podmínkách na obou stranách od 8 do 12.



Hynek z Vanberku

člověk, válečník

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
16(+3)	10(+0)	14(+2)	10(+0)	12(+1)

Životy:	45
Úroveň:	6
Pohyblivost:	30/8/3
Velikost:	B
Dovednosti:	Atletika (8), Výdrž (7), První pomoc (4), Postřeh (3), Vůle (3), Etiketa (3), Hbitost (2), Řemesla (2)
Zkušenosti:	400

Urostlý mladý muž v ošuntělé kroužkové zbroji s erbovním štítem nesoucím Luňáka v letu v zobáku zaškrcujícího hada.

Vyndar

trpaslík, kopáč

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
17(+3)	8 (-1)	15(+2)	7 (-2)	8 (-1)

Životy:	23
Úroveň:	3
Pohyblivost:	30
Velikost:	A
Dovednosti:	Atletika (5), Výdrž (5), Řemesla (4), První pomoc (3), Hbitost (1)
Zkušenosti:	50

Robustní trpaslík s pleteným krátkým vousem a holou lebkou. Od spánků se mu táhne vzorované geometrické tetování které vede přes klíční kosti a ramena až po jeho prstní kůstky. Jde o staré klanové písmo, které má zajistit sílu a zdraví jeho paží.

KAMENOŽROUT

Ať už vyjednávání dopadlo jakkoliv těžba byla tak jako tak obnovena.

Od kamenolomu se žene několik mužů. Jeden klopýtne na štěrkové cestě, ale ostatní ho strhnou s sebou. Na oděvech mají bílý kamenný prach, někteří krvácejí z rozbitých čel a rukou. Za nimi se ozve dunění, jako by se v nitru hory právě zřítila celá chodba.

"*Lavina! Ne něco horšího, oživlá lavina! V lomu se objevil kamenný obr, ulomil kus masivu, který zasypal 3 chlapy uvnitř.*"

Jeden z horníků se snaží popadnout dech. Druhý se stále ohlíží k lomu, jako by čekal, že se za nimi vyřítí celá hora.

„Musíme je dostat ven! Jenže jak? Tam uvnitř je teď všechno zavalené!"

Z lomu se zvedá oblak jemného prachu. Dřevěné podpěry u vstupu jsou polámané, vozíky převrácené a po cestě se kutálejí kusy vápence. Tam, kde ještě včera stála část skalní stěny, leží hromada balvanů vysoká jako dům.

Z hloubi lomu se ozve dutá rána. Pak další. Pokaždé se ze svahu sesype trochu kamenné drti.

Mezi horníky se strhne hádka. Někteří chtějí okamžitě odklízet sutiny, jiní je od toho odrazují. Jeden muž ukazuje na puklinu ve skále, odkud se ozývá slabé volání o pomoc.

„Jsou tam pořád! Slyšíte je? Nemůžeme je tam nechat!"

Starší horník ho chytí za rukáv.

„A chceš tam vlézt a nechat se pohřbít vedle nich? Ta věc tam pořád je!"

Za hradbou rozlámaných balvanů se cosi pohne. Nejdřív to vypadá jako další kus skalního masivu, který se pomalu sesouvá. Pak se však objeví mohutná paže, zapraskají kameny a mezi nimi se zvedne obrovská postava.

Kamenožrout je celý pokrytý prachem a drobnými úlomky horniny. Jeho tělo připomíná nepravidelně poskládaný balvan, který někdo přinutil chodit po dvou. V jedné ruce drží kus světlého vápence. Přiloží si ho k ústům a s hlasitým křupnutím z něj ukousne.

Na přítomnost lidí zareaguje pomalu. Nakloní hlavu a chvíli si je prohlíží.

Pokud na něj družina zaútočí, nemusí se okamžitě vrhnout do boje. Může se bránit, ustupovat nebo se snažit dostat k další hornině. Tím dostane družina příležitost zjistit, že proti nim nestojí nutně zlý tvor, ale bytost, která je pro okolí nebezpečná svou velikostí a silou.

„Vy zase křičet. Proč všichni křičet? Já jen chtít v klidu najíst."

S mladým kamenožroutem je možno se nejprve domluvit, že bude těžit kámen za stravu.

"*Rodiče jméno dali Terran. Já tu bydlet nyní, protože utéct z hor a mít hlad. Rodiče přísní, nedovolili jíst drahokamy a drahé kovy, prý že jíst grafit, uhlí a břidlici víc zdravé. To nikdy, to radši nejíst!*

Terran si odlomí další kus kamene a spokojeně ho rozžvýká.

„*Tahle hora dobrá. Bílý kámen křupe pěkně. Ale vy pořád bušit, řvát, běhat. Pak hora spadnout.*"

Terran

magický tvor, elementál

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
19(+4)	4(-3)	21(+5)	11(+0)	8(-1)

Životy:	75
Úroveň:	7
Pohyblivost:	17
Velikost:	C
Útočné číslo:	13/+3 (kamen. pěst) 2×
Zákl. obrana:	7 (kámen)
Obranné číslo:	9 (kámen) 2×
Zvl. schopnosti:	Otřes
Rezistence:	Bodné a sečné zranění
Imunita:	Jed, krvácení, zkamenění, nemag. zranění, oheň, ovlivnění mysli
Slabina:	Drtivé zranění
Dovednosti:	Atletika (12), Kamufláž (10)
Zkušenosti:	1650

Elementál země vlastní vůle s přibližnou podobou statného muže, jehož tělo je tvořeno ztvrdlou zemí a kameny. Ruce má delší, nohy kratší, pohybuje se pomalu, kolébavě a těžkopádně.

Otřes (dlouhá akce)
Terran se dotkne země a ta se začne třást. Všichni tvorové v okruhu 20 sáhů si hodí Hbitost (OBR) vs. 11. Při neúspěchu jsou povaleni a musí 1 kolo vstávat.

Kořist
Terranův kámen (magický předmět)
Po poražení se Terra rozpadne v hromadu hlíny a kamení. V ní lze najít hnědý polodrahokam velikosti pěsti.

Nositel je chráněn proti zkamenění. Kámen lze také přiložit ke zkamenělému tvorovi a zrušit efekt zkamenění, ale pouze jednou, poté se rozpadne v prach.

"Já nechtít, aby lidé zůstat pod kamením. Já jen chtít jíst. Já nikdy nikomu naschvál nic neudělat, já moc velký nemotora, starší bratři vždycky říkali. Lidé ale maličcí, často motat pod nohama."

"Já chtít jen jíst chutný vápenec v tato hora, ne moc. Stačit fúra za den. Když vy nechat Terran jíst vápenec a mramor já pro vás pracovat v lom aby vy mohli stavět domy z jídlo jako jiní lidé."

Horníci trvají na tom, abyste obra zabili. Slíbí vám měsíční výplatu všech třiceti chlapů, což činí **okolo 50 zlatých.**

Terran se brání, ale pokud pochopí, že lidé chtějí jen chránit své druhy, může se pokusit ustoupit. Pokud získají jeho důvěru, může zával odstranit velmi snadno a nebožáky osvobodit.

Baron je navíc při pohledu na jeho výkonnost ochotný vyzkoušet Terrana jako pracovníka, s tím že bude lámat kámen a o jeho kamenné svačině tam naběhnou kopáči a sklidí, co vytěžil.

Jako odměnu vám nabídne **Lovecký luk** jeho dědečka a **20 zlatých**.



DOPLŇKOVÉ ÚKOLY

Do další kapitoly **9. SVÁTKY JARILA zbývá 10 dní, které je možno vyplnit** doplňkovými úkoly v bonusové kapitole. Ty je ale možné plnit i mezi jednotlivými sekcemi první kapitoly.

UMRLCI NA ŠIBENIČNÍM VRCHU

Pokud zavedou krok postav družinu na náves do Osikova zaslechnout vášnivý rozhovor zdejších výrostků.

„*Já tam nepůjdu, ani kdybyste mi dali celý pytel stříbrňáků!*“ prohlásí jeden z kluků.

Ostatní se okamžitě překřikují. Jeden tvrdí, že viděl kostlivce slézt ze stromu, druhý přísahá, že slyšel mrtvého nadávat na rychtáře, a třetí ví, že za bezměsíčných nocí mezi sosnami pobíhá malý chlupatý démon.

Děti z Osikova tvrdí, že na šibeničním vrchu sídlí duchové. Prý je za bezměsíčných nocích slyšet jak mezi sosnami suchého stromu, na kterém dodnes visí kusy oprátek a kostlivci oběšenců mluví mrtví a nadávají sprostě. Skutečnost je však mnohem záludnější.

Na šibeničním vrchu kdysi oběsili kouzelníka, který na tento svět povolal **Raracha**. Ten dokud nebude kouzlo odvoláno musí zůstat v tomto světě a sloužit kouzelníkovi. Což znamená starat se o jeho kosti.

Cesta z Osikova se vine mezi starými sosnami. Čím výše stoupáte, tím řidší je podrost a tím méně zvuků lesa k vám doléhá. Na vrcholu stojí pokřivený strom, jehož holé větve se rozbíhají do stran jako prsty starce. Z několika z nich stále visí zbytky oprátek.

Pod stromem leží rozházené kosti. Některé jsou staré, zažloutlé a napůl zarostlé mechem. Jiné vypadají, jako by je někdo nedávno poskládal dohromady.

Z koruny stromu se ozve kovové zaškrábání.

„*Říkám ti, že ta stehenní kost patří doleva, DOLEVA ty dutá palice! Levá z mýho pohledu, ne z tvýho!*“

Vzápětí se ozve suché cvaknutí čelistí.

„*Říkám, že už žádnou další levou nohu nemám, ty nedokrmený idiote!*“

Opět cvaknutí zubů. „*COŽE?! Takhle o mém pánovi mohu mluvit jenom já, ty smrdutá hroudo oslího hnoje!*“

Rarach se stará o kosti svého bývalého pána, protože ho k tomu váže kouzlo. Kostlivci jsou pouhé animované předměty, nikoliv nemrtví. To je důležitý rozdíl, který může družina odhalit pozorováním nebo magickým zkoumáním. Pokud družina o sobě dá vědět, Rarach úlekem vyletí.

„Stát! Na ty kosti nikdo sahat nebude! Opovažte se! Víte, jak dlouho mi trvalo dát po poslední bouřce dohromady?“

Rarach umí animovat tři kostlivce. Životů má každý kostlivec podle množství many které do nich Rarach vloží. Standardně 5 do každého a 10 si ponechá na kouzlení.

Kouzelníkův deník pohřbený pod zřícenou věží obsahuje formuli pro odčarovávací rituál. Rarach se sám ale odčarovat nemůže, takže vytvořil ve věži iluzi goblinů, ve sklepení věže.

Hráči mohou Raracha přelstít, přesvědčit ho ke spolupráci nebo se s ním střetnout a teprve potom provést rituál. Pokud na to půjdou chytře mohou získat rarachův poklad ukrytý na Šibeničním kamenu. **Celkem 30 zlatých**. Pokud Rarach ale získá pocit, že oni své slovo nedodrží zaútočí spolu se všemi kostlivci.

Rarach

ďábel

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
7(-2)	20(+5)	16(+3)	15(+2)	14(+2)

Životy:	5
Mana:	25
Úroveň:	1
Vyšší moc:	8
Pohyblivost:	létání 35, chůze 15
Velikost:	A1
Útočné číslo:	3/+1 (zuby) 2×
Zákl. obrana:	6 (kůže)
Obranné číslo:	7 (kůže) 2×
Zvl. schopnosti:	Vidění ve tmě, Odražení magie, Mystický záblesk, Teleport
Rezistence:	Kouzla, nemagické zranění, oheň
Slabina:	Stříbro
Dovednosti:	Hbitost (8), Sesílání kouzel (5), Postřeh (5), Vůle (5), Výdrž (3)
Typ:	Ďábel
Zkušenosti:	90

Do 30 coulů vysoký humanoidní tvor vyzáblé až kostnaté postavy. Kůže holá, tmavě fialová. Rarach je jedním z nejslabších ďáblů povolaných mocnými kouzelníky a kleriky. Mluví obecnou řečí. Je zlý a velmi drzý, provokuje okolí, ale přímému konfliktu se vyhýbá.

Vidění ve tmě (pasivní)
Rarach vidí v naprosté tmě. Ve dne je slunečním svitem oslněn. Nevýhoda (−5) k Postřehu a Iniciativě.

Odražení magie (reakce) 1× za kolo
Sesílání kouzel (INT), Pouto s přírodou (INT) nebo Prosby (CHAR) vs. Sesílání **kouzel** raracha.

Mystický záblesk (dlouhá akce)
Rarach vyšle fialový záblesk za 1k6 na tvora do 20 sáhů. Oběť si hodí Hbitost (OBR) vs. Sesílání kouzel raracha. Kouzelník navíc ztratí 1k10 bodů many.

Teleport (krátká akce) 1× za 3 kola
Na 60 sáhů.

Kořist
Třpytivý prach (alch. ingredience)
Alchymisté vykupují za 4 stříbrné. Obsahuje 20 bodů many.

Rarachův kostlivec, 3x

reanimovaný předmět

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10(+0)	8(-1)	12(+1)	—	—

Životy:	5
Úroveň:	1
Pohyblivost:	29
Velikost:	A–C
Útočné číslo:	4/+1 (drápy)
Zákl. obrana:	4 (kost, oblečení)
Obranné číslo:	6 (kost, oblečení)
Rezistence:	Bodné zranění, chlad
Imunita:	Jed, krvácení, ovlivnění mysli, nekrotické zranění
Slabina:	Sečné a drtivé zranění
Dovednosti:	Výdrž (4), Atletika (2), Hbitost (1)
Zkušenosti:	50

Hrůzná karikatura lidské kostry obalená cáry práchnivějícího oděvu. Pohybuje se trhavě a neohrabaně, prázdné oční důlky slabě září namodralým světlem rarachovy magie. Kostlivci oživení rarachovým kouzlem animace předmětu nejsou plnohodnotní nemrtví, jen loutky bez vlastní vůle. Plní jednoduché příkazy svého stvořitele a rozpadnou se, jakmile rarachova magie vyprchá.

ZLODĚJKA ZE SUCHÉHO DUBU

Při návštěvě vesnice Podlysná zaslechnou z pastviny dívčí křik. Pastýřce Nině z Podlysné ukradla z rukou bronzový náramek **harpyje**, když se ji pokusila napadnout na větrné stráni nedaleko pastvy u Závršného lesa.

„Já vím, že jsem neměla jít se stádem tak daleko. Ale ty rozkvetlé louky byly tak nádherné! A pak ten zpěv! Jen jsem se otočila, když to začalo zpívat. Chvíli si nic nepamatuju. A najednou mi ta potvora rvala ruku z kloubu. Ten náramek patřil mojí mamince. A pak slyším ostatní kluky jak mě volají. To něco na křídlech sebralo jednu naši ovečku.“

Pokud se postavy zeptají na podrobnosti, Nina si vzpomíná na dlouhé paťáty, rozcuchané peří a hlas, který jí na okamžik úplně ochromil. O samotném hnízdě neví nic jistého.

Harpyji pak zahnali ostatní ovčáci. Harpyje se pak spokojila s krádeží ovce a zmizela. Prý sídlí na vrcholku Suchého dubu nedaleko jezírka kterému se říká Targon. Starý slepý rybář pod Vanberkem ví kde. Opatrně, její zpěv může postavy vážně ohrozit.

“Starý dub poznáte snadno. Byl suchý ještě když mi sloužil zrak. Suchý a holý. Občas slyším tam zpívá nějaká meluzína.“

Cesta vede přes větrnou stráň, kde lze najít zbytky ovčí vlny, několik velkých per a stopy zápasu. Odtud je Suchý dub vidět nad Targonem.

Harpyje i dle velikosti hnízda nežije sama, v kopcích právě loví další tři harpyje, které nejspíš po postavách velmi brzo půjdou. Nejspíš se tak stane v nejméně vhodnou chvíli někde na polích nebo pastvinách.

Harpyje

humanoid

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
11(+0)	23(+6)	13(+1)	6(-2)	14(+2)

Životy:	17
Úroveň:	3
Pohyblivost:	létání 55, chůze 15
Velikost:	B
Útočné číslo:	6/+4 (spáry) 7/+2 (zuby)
Zákl. obrana:	9 (peří)
Obranné číslo:	10 (peří) 2×
Zvl. schopnosti:	Stržení, Zpěv
Dovednosti:	Hbitost (7), Postřeh (6), Vůle (6), Atletika (3), Výdrž (2)
Typ:	Humanoid
Výskyt:	Hory, ruiny
Zkušenosti:	210
Kořist:	Křídla, hlasivky

Polétavý humanoid s horní polovinou těla lidskou a křídly i nohama připomínajícími supa. Ruce zakončují ostré drápy. Harpyje milují lov a lidské maso.

Stržení (krátká akce) 1× za 3 kola
Harpyje nalétne na tvora v dosahu 6 sáhů a pokusí se jej strhnout. Oběť si hodí Hbitost (OBR) nebo Atletiku (SIL) vs. Hbitost harpyje. Při neúspěchu oběť utrží 1k6+3 zranění. Tvor velikosti C a menší je navíc povalen 1 sáh daným směrem.

Zpěv (dlouhá akce) 1× za den
Harpyje zpívá vokalízou (nelze za letu, vyžaduje plné soustředění). Každý tvor do 50 sáhů si hodí Vůli (CHAR) vs. Vůle harpyje. Při neúspěchu je tvor zmámený: pustí vše z rukou a vydá se pomalým krokem nejkratší cestou k harpyji. Útok na zmámeného tvora je útok na bezbranného. Zmámení skončí 1k6 kol po umlknutí zpěvu, kouzlem Rozptyl kouzlo, prosbou Ochrana před temnotou, nebo když je tvor zraněn a uspěje v novém hodu s Výhodou (+5).

Kořist
Křídla (trofej)
Obchodníci vykupují křídla za 2 zlaté (0,5 lb/kus), nebo jednotlivá pera za 1 měděný. Harpyje má až 300 velkých per.

Hlasivky (alch. ingredience)
Přežití v přírodě (OBR) vs. 10. Alchymisté vykupují za 2 zlaté. Obsahují 100 bodů many.

MALÝ RYBÁŘ, VELKÉ POTÍŽE

Pokud někdy postavy půjdou k lovčímu Břeňkovi, a nebude zrovna doma mohou u prahu jeho dveří nalézt slepého rybáře Rolanda jak tluče pěstí do jeho dveří domáhající se pomoci.

„*Břeňku! Otevři, pro všechno svaté! Je tam někdo? Potřebuju pomoc!*“

Když Roland zaslechne kroky, otočí hlavu jejich směrem a napřímí se.

„*Kdo je tam? Prosím vás, musíte mi pomoct! Můj vnuk Jakub vyplul na Targon. Vítr se zvedl a on se nevrátil. Já se na jezero sám nedostanu… a bojím se, že se mu něco stalo.*“

Vnuk starého rybáře Rolanda Jakub se sám vydal rybařit na jezero Targon aby dokázal dědečkovi že už zvládne rybařit sám. Starý rybář je slepý a na jezero plují jedině spolu.

„*Jakub není hloupý kluk. Jen si někdy myslí, že když už něco viděl stokrát, nemůže ho to překvapit po sto první. Vyplul sám. Já mu říkal, že na jezero se samotnému nejezdí. Jenže co naplat, když mladej člověk slyší jen to, co chce.*“

Problém je že silný vítr Kubovi odvál vesla člunu a vítr zanesl člun samotný až do vod kde žije hadochod. Na pláži najdou převrácený člun ve kterém křičí dítě a do člunu bodá hadochod svými bodci.

Hadochod
bestie

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
12(+1)	16(+3)	17(+3)	2(-4)	7(-2)

Životy:	28
Úroveň:	3
Pohyblivost:	plazení 28
Velikost:	D
Útočné číslo:	7/+5 (spáry)
Zákl. obrana:	10 (šupinatá kůže)
Obranné číslo:	11 (šupinatá kůže)
Zvl. schopnosti:	Vidění ve tmě, Oddělení těla, Kamufláž
Rezistence:	Nemagické zranění
Dovednosti:	Hbitost (7), Výdrž (7), Kamufláž (7), Postřeh (6), Atletika (4), Vůle (2)
Zkušenosti:	220

Mohutný had s modrofialovým hřbetem a slonovinovým břichem, dlouhý 6–10 sáhů a přes 40 coulů široký. Hlava má ještěří rysy s mohutnou čelistí plnou tupých zubů. Za hlavou vyrůstá několik pestrobarevných per tvořících korunku. Z hrudi mu rostou dvě tenké dlouhé nohy zakončené ostrými kostěnými výrůstky.

Vidění ve tmě (pasivní)
Hadochod rozpoznává okolí pomocí tepla.

Oddělení těla (reakce) 1× za týden
Hadochod může oddělit část ocasu nebo nohy. Získá Výhodu (+5) k hodu na uniknutí nebo obranu a může se ihned (i mimo svůj tah) přesunout na volné pole do 7 sáhů. Ztracené části dorostou během týdne.

Kamufláž (dlouhá akce)
Hadochod změní barvu těla a částečně zrcadlí okolí, čímž se stává prakticky neviditelným. Odhalení: Postřeh (INT) vs. Kamufláž hadochoda. Dokud se nehýbe, má k tomuto hodu Výhodu (+5). Kamufláž trvá, dokud se soustředí.

Kořist
Srdce (alch. ingredience)
Přežití v přírodě (OBR) vs. 9. Vysušené srdce jako přísada zdvojnásobí účinnost a trvání posilujících a léčivých lektvarů. Cena 5 zlatých.

Pera (alch. ingredience)
Až 10 per, každé absorbuje manu (50 bodů many). Cena 1 zlatý/pero.

Kůže (alch. ingredience)
Přežití v přírodě (OBR) vs. 10. Neponičená kůže (12 lb). Cena 6 zlatých.

O OVOCI A MEDU

Na návsi v Čekance opět vysí na vývěsce zvláštní vzkaz.

Sadař Diviš z Podlysné nabízí zvláštní zakázku. Shání pacholky na sběr brusnic rostoucí vysoko v Závršném lesu. Za libru je ochoten zaplatit 1 zlatý. Prý hodlá ochutit brusnicemi svou novou pálenku z jablek a obilí.

„Jablka a obilí, to umí každý. Ale brusnice z horských strání? To je něco jiného. Když se mi tenhle pokus povede, nebudu prodávat obyčejnou pálenku. Budu prodávat Divišovu brusnicovici! A za tu si lidé rádi připlatí.“

Problém je že na brusnice si dělá zálusk horský **medvěd** z nedaleké jeskyně a už většinu z úrody sežřal. Ale kdyby se podařilo mu přichystat návnadu v podobě včelího úlu, tak by měly postavy dostatek času brusnice sesbírat. Bude však náročné slaměný úl do kopce dostat.



Medvěd hnědý
zvíře

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
20(+5)	14(+2)	21(+5)	1(-5)	7(-2)

Životy:	35
Úroveň:	5
Pohyblivost:	42
Velikost:	C
Útočné číslo:	12/+3 (drápy) 13/+3 (zuby)
Zákl. obrana:	8 (kožešina)
Obranné číslo:	10 (kožešina) 2×
Zvl. schopnosti:	Objetí
Dovednosti:	Atletika (7), Výdrž (7), Postřeh (5), Stopování (5), Vůle (4), Hbitost (2)
Ochočitelnost:	16 (dominantní)
Zkušenosti:	540

Mohutné divoké zvíře se srstí od žlutavě plavé až po tmavě hnědou. Samotářský a teritoriální tvor, který se převážně vyskytuje v horách nebo vlhkých lesích. Živí se rostlinnou stravou, hmyzem a rybami, občas uloví srnce nebo jelena.

Objetí (krátká akce) 1× za 3 kola
Medvěd se vztyčí na zadní a zaútočí drápy s Výhodou (+5). Pokud zraní cíl, plnou vahou na něj dopadne. Oběť si hodí Atletiku (SÍL) vs. Atletika medvěda. Při neúspěchu je oběť povalená a uvězněná pod medvědem. Během objetí medvěd nemůže útočit tlapami ani se aktivně bránit. Uvězněný tvor může používat jen krátké zbraně. Osvobození: krátká akce, Atletika (SÍL) vs. Atletika medvěda. Je-li medvěd v daném kole zraněn, uvězněný tvor má k hodu Výhodu (+5).

Kořist
Medvědí kožešina (řemeslná surovina)
Přežití v přírodě (OBR) vs. 8. Obchodníci a zbrojíři vykupují za 3 zlaté (30 lb).

9. SVÁTKY JARILA

Svátky Jarila jsou jednou z největších událostí v údolí. Jednou za rok se obyvatelé okolních osad scházejí v Podlysné, aby pod mohutným Platanem oslavili slunovrat. Na několik hodin odkládají každodenní starosti, sousedské spory i těžkou práci a připomínají si staré tradice, které se v kraji předávají po generace.

Do Podlysné proudí sedláci, pastýři, řemeslníci, lovci, kupci i rodiny s dětmi. Někteří přicházejí kvůli obchodu, jiní kvůli soutěžím, dobrému jídlu a pití. Další se těší na jediný den v roce, kdy se mohou bavit s lidmi, které jinak potkávají jen na trhu nebo při práci.

Nad vesnicí se zvedají zelené svahy a z okolních luk přichází vůně sena. Pod Platanem visí barevné stuhy, stánky se prohýbají pod jídlem a mezi lidmi se proplétají kejklíři. Z dálky je slyšet hudba, smích a občasné výkřiky soutěžících. S přicházejícím večerem se slavnost postupně mění v hlučné, rozpustilé veselí.

Pro družinu je to příležitost poznat obyvatele údolí jinak než při plnění zakázek. Mohou si získat přízeň místních, vyhrát užitečné ceny, utratit peníze, vyslechnout drby nebo se zaplést do sporů, které by se za běžných okolností odehrávaly za zavřenými dveřmi.

Na slavnost jsou zváni všichni obyvatelé údolí. U postav, které do kraje přišly jako cizinci, však záleží na tom, jakou si už stihly udělat pověst.

- Pokud pomohly významným místním, například rychtáři, Otci Odovi nebo baronovi, mohou se na slavnosti objevit jako vítaní hosté. Někdo se za ně zaručí a jejich přítomnost nikdo nezpochybňuje.
- Pokud si zatím nezískaly žádného přímluvce, mohou se pokusit dostat dovnitř nenápadně. Masky vyrobené pro slavnost jim poskytnou anonymitu, ovšem musí si je nejprve obstarat.
- Pokud se rozhodnou masky ukrást, získají možnost splynout s davem, ale také riskují, že je někdo pozná, obviní z krádeže nebo si všimne, že jejich masky patřily někomu jinému.

Nejde nutně o nepřekonatelnou překážku. Slavnost je událost pro celý kraj a lidé se na ni těší. Rozdíl spočívá především v tom, zda postavy vstoupí jako vážení hosté, nebo jako neznámí cizinci, kteří si musí své místo mezi slavícími teprve najít.

Slavnosti nemusí mít pevně daný harmonogram. Nech postavy volně přecházet mezi jednotlivými atrakcemi, potkávat známé tváře a rozhodovat se, čemu věnují čas. Pokud potřebuješ přirozený rytmus, můžeš slavnost rozdělit do tří částí.

Dopoledne: přípravy a soutěže

Pod Platanem se dokončují stánky, řemeslníci nabízejí masky a soutěžící se hlásí do závodů. Děti pobíhají mezi dospělými a první hudebníci už hrají. Ideální chvíle pro rozhovory, drobné nákupy a první soutěže v lukostřelbě.

Odpoledne: velké klání

Na volných prostranstvích probíhají závody na koních a zápasy v bahně. U stánků se uzavírají sázky, diváci hlasitě fandí a poražení často tvrdí, že příště už soupeři nedají šanci.

Večer: tanec, pití a masky

Slavnost se přesouvá k hudbě, tanci, jídlu a medovině. Výběr tanečních partnerek probíhá v nalezení správného střevíčku na dně rybníka. Masky dávají lidem možnost

na chvíli odložit společenské postavení. Někdo se odváží říct věci, které by za bílého dne nikdy nevyslovil, jiný využije anonymity k žertu nebo podvodu.

SOUTĚŽ V LUKOSTŘELBĚ

Terč stojí na okraji louky, kde je dost místa pro střelce i diváky. Pořadatelé vymezili střeleckou čáru a za terči postavili zástěnu z prken a slámy.

Soutěžící se střídají a každý výstřel doprovází komentář publika. Někteří střílejí s vážností zkušených lovců, jiní předvádějí přehnaně sebevědomé pózy.

Ověření: **Lov (OBR), Oko střelce (OBR) nebo Postřeh (INT) s nevýhodou (-5) vs. 10, v** případě soutěže více postav vyhrává vyšší hod.

Výhra: Toulec z jelenice s 20 šípy.

ZÁVOD NA KONÍCH

Závodní dráha vede po louce za vesnicí. Je vyznačena kolíky a provazy, přičemž na jednom místě se cesta zužuje mezi stromy. Nejde o rytířský turnaj. Soutěží se hlavně v tom, kdo dokáže koně vést rychle a bezpečně.

Někteří závodníci mají vlastní koně, jiní si půjčili zvíře od sousedů. Ne každý jezdec je zkušený a ne každý kůň snáší hluk davu.

Ověření: **Zvládnutí zvěře nebo Hbitost s nevýhodou (-5) vs. 10,** v případě soutěže více postav vyhrává vyšší číslo

Výhra: Jezdecké sedlo.

ZÁPASY V BAHNĚ

Na okraji slavnosti vyhloubili mělkou jámu a naplnili ji vodou a bahnem. Pravidla jsou prostá: dostat soupeře na zem, vytlačit ho z vyznačeného prostoru nebo ho přimět vzdát se. Údery do obličeje a útoky na zranitelná místa jsou zakázané, přesto se občas někdo nechá unést.

Diváci hlasitě povzbuzují oba zápasníky a nejvíc se smějí ve chvíli, kdy někdo skončí po krk v blátě.

Ověření: 3 kola proti různým protivníkům v pořadí **Atletika vs. 8/10/12,** v případě soutěže více postav vyhrává vyšší hod.

Výhra: Pečené sele.

LOV STŘEVÍČKŮ

Do mělkého rybníka někdo naházel střevíce, které jejich majitelky dobrovolně poskytly pro soutěž. Některé plavou na hladině, jiné leží v bahně u dna. Soutěžící se brodí vodou a snaží se co nejrychleji najít požadovaný pár.

Voda je kalná, dno kluzké a diváci se baví každým uklouznutím. Soutěž je stejně tak o vytrvalosti jako o ochotě snášet posměšky.

Vyhodnocení: **Výdrž (ODO) vs. 10** nebo **Atletika (SIL) / Hbitost (OBR) vs. 12**., v případě soutěže postav vyhrává vyšší hod.

Výhra: Ručně malovaný hrnec plný guláše.

VYTRVALÝ VERBUŇK

Hudebníci spustí stále stejné melodie, které se postupně zrychlují. Soutěžící tančí, dokud jeden po druhém nevypadávají únavou. Není nutné mít dokonalý rytmus, ale kdo vydrží nejdéle, získá uznání i odměnu.

Vyhodnocení: **Umění (OBR) nebo Hbitost (OBR) vs. 10** nebo **Výdrž (ODO) vs. 12**. v případě soutěže více postav vyhrává vyšší hod.

Výhra: Soudek medoviny.

VĚŠTKYNĚ SINDORA

Sindora je jednou z atrakcí Svátků Jarila. Sedí stranou od největšího hluku, u stolku pokrytého barevnou látkou, na němž leží balíček malovaných karet. Kolem stolu visí drobné amulety, stuhy a podivné přívěsky. Není snadné poznat, které z nich mají nějaký význam a které jsou jen ozdobou, jež má návštěvníkům připomenout, že vstupují na území tajemna.

Věštkyně působí, jako by postavy očekávala. Než se vůbec posadí, věnuje jim široký úsměv a prohlédne si je od hlavy až k patě.

„*Vítejte, mí milánkové! Vymítači nestvůr, smlouvači země, vy, kteří usmiřujete duchy se světem! Naše setkání mi bylo sděleno ve znameních. Vím, že máte otázky, a já vám je vypovím. Stačí si vybrat kartu.*“

Sindora mluví s jistotou člověka, který nikdy nezapochyboval o vlastní pravdě. Každou otázku přijímá s vážným přikývnutím, jako by právě dostala potvrzení něčeho, co už dávno věděla. Občas se zarazí, zadívá se do prázdna a pronese několik nesouvislých slov, než se vrátí k výkladu.

VĚŠTBY: vklad je 1 zlatý, Vypravěč si hodí K10 kostkou a pokud **padne 1-9** vždy odpoví nejednoznačnou odpověď stylem: “*Hodně budeš někde.*” , “*Hodně vysoko míříš.*”, “*Už teď to vidím, jéj odejdeš tam kde přijdeš!*” „*To, co hledáš, tě možná hledá také.*“ „*Před tebou leží cesta. Za tebou zůstává cesta. A mezi nimi? Inu, další cesta.*“ „*Někdo ti podá ruku. Jen si dej pozor, čí ruka to bude.*“ „*Tři věci se sejdou, dvě se rozejdou a jedna zůstane tam, kde byla.*“

Jediná důležitá věštba pokud hodí 10 ***“Jdi skalní cestou podél přítoku jezera až nastane čas.”***

Sindora snáší otázky, dokud má pocit, že si zachovává autoritu. Pokud ji však postavy obviní z podvodu, vysmějí se jí nebo požadují vrácení peněz, její úsměv náhle zmizí. Pomalu sesbírá karty, položí je na stůl obrázkem dolů a upře na viníka pohled.

Pokud hráči obviní vědmu z podvodu nastane situace kdy je uřkne:

“*Nejste spokojeni? Toť vaše malichernost! Ať zpraží vás neštěstí vám nejkrutější, vy drbani a trhani!* “

KLETBY:

- **Nejobratnější nemehlo**: Je na něj seslána Smůla. Démon vyvolávající nešťastné události v jeho životě. -2 obratnost na 3 dny.
- **Nejsilnější chudáček**: Chytá zánět žil a nemůže používat obouruční, střelné zbraně nebo štít – 2 síla 3 dny
- **Nejutužilejší třasořiťka**: Chytá silnou nevolnost a zvracení – 1 odolnost na 3 dny
- **Nejkrásnější šereda**: Na nose mu vyrostla obří bradavice, lidé obzvlášť děti před ním prchají – 2 charisma na 3 dny
- **Nejchytřejší tupec**: Myslí si, že je slepice, prvních 12 hodin neustále, poté se stále většími pauzami a menším trváním – 1 inteligence na 3 dny
- **Největší prcek a nejmenší macek**: Nejvyšší a nejnižší z družiny si vyměňují své oblečení a zbroj A za C a C za A, z hobita je velikostně obr atd. Musí si vyměnit oblečení a zbroj. Zbroj však nesníží své nároky na SIL a může tak omezovat.

ZÁŘE NAD OBZOREM

Hlavní část slavnosti pod posvátným Platanem se nepříjemně zvrhne. Mohutný kmen se začne rozsvěcet rudou září, která postupně prostupuje kůrou i větvemi. Listí vadne přímo před očima a některé větve se svíjejí, jako by strom trpěl v nesnesitelných bolestech.

Mezi nejstaršími usedlíky propukne panika. Někteří padají na kolena, jiní se snaží utéct a další začnou křičet na všechny kolem sebe.

„*To je konec údolí! Zlá předzvěst temných sil! Přichází temné časy! Rudá záře nad Platanem! Toť zlé znamení!*“

Lidé se shlukují kolem stromu a hledají viníka. Jestliže se postavy pokusí Platan prohlédnout, zjistí, že v jeho kůře vězí záhadná dýka. Má zahnuté ostří s kovovým leskem připomínajícím zlato a hlavici zdobenou rubínem.

Důležité: Kdokoli se dýky dotkne, je proklet malomocenstvím. Každý den ztrácí 1k6/2 životů ze svého maxima. Kletby se lze zbavit pouze s pomocí klerika Odstraň kletbu vs. 14. Přesná povaha kletby závisí na dalším určení Vypravěče.

Zda se postavy pokusí dýku vytáhnout, prozkoumat, nebo ji ponechají v kmeni, je na nich. Vesničané se mezitím stále více bojí a jejich strach se brzy obrátí proti dobrodruhům.

Do Osikova dorazila eskorta žoldnéřů vedená podivným heroldem. Ten nese znak salamandra a na návsi rozvěšuje plakáty s obličeji postav. Na nich jsou označeny za zloděje a sabotéry, kteří připravili jejich pána o kořist a způsobili škody.

Lidé, kteří ještě před chvílí slavili s družinou, nyní začnou pochybovat. Někteří se dožadují vysvětlení, jiní chtějí dobrodruhy okamžitě vydat žoldnéřům. Nejrozvážnější se snaží zabránit lynči, ale dav je vyděšený a rozhněvaný.

Postavy mohou situaci řešit rozhovorem, důkazy, útěkem nebo silou. Jejich dosavadní vztahy s obyvateli údolí mohou sehrát důležitou roli.

VĚŠTBA

Náhle padne k zemi vědma Sindora, kterou postavy navštívily během Svátků Jarila. Oči má obrácené v sloup, tělo se jí škube a z úst jí vychází hlas, který jako by ani nepatřil jí.

Pokud již dříve nezazněla první část věštby, pronese:

„Až nadejde čas, vydej se skalní cestou podél přítoku jezera.“

Poté pokračuje: ***„Až se nachýlí čas, nejmenší z vás musí kráčet první, nejvyšší plazit se musí co nejrychleji. Až přijde ten čas, z vrchu klesej pomalu, s rozmyslem, nahoru šplhej rychle a neohlížej se, pak jedině okusíš čerstvost povětří. Až nastane onen čas, vzdejte se pokladu a o kámen srdce ze stromu se roztříští.“***

Po posledních slovech Sindora upadne do hlubokého sp+ánku a zůstane ležet na zemi.

Věštba odkazuje na cestu k Ystrixově skryté věži a na překážky, které postavy čekají. Její jednotlivé části mohou získat smysl až při průzkumu místa.

Baron nabídne družině doprovod čtyř svých zbrojnošů. Každý má prošívanici, kloboukovou přilbici, meč, malý štít a lehkou kuši.

Pro vypravěče: Věštba není žádné proroctví o vyvolených ani klíčové k vyřešení následných situací, je ryze dekorativním motivem, aby postavám zdůraznila významnost úkolu.

ILSINO TAJEMSTVÍ

V nastalém zmatku se Stará Ilsa rozhodne přestat mlčet. Dlouhá léta chránila tajemství svého učitele a přísahala, že polohu jeho věže nikomu neprozradí. Dokud hrozilo jen běžné nebezpečí, svou přísahu dodržovala. Nyní však rudá záře Platanu a hrozba, která se nad údolím stahuje, mění vše.

Ilsa přizná, že byla Ystrixovou učednicí. Zná jeho dílo a ví, kde se nachází jeho skrytá věž. Neprozradila to ani lidem, kterým důvěřovala, protože slib, který dala svému učiteli, považovala za závazek na celý život.

„Můj učitel mi svěřil tajemství, které mělo zůstat skryté. Přísahala jsem, že cestu k jeho věži neprozradím. A po dlouhá léta jsem věřila, že právě tím chráním jeho dílo.“

„Jenže teď je ohroženo celé údolí. Platan umírá, lidé se obracejí proti sobě a po cestách se pohybují ozbrojenci, kteří se nezastaví před ničím. Nemohu už dál mlčet a předstírat, že moje přísaha stojí víc než životy těch, které jsem chtěla chránit.“

Ilsa může postavám prozradit cestu k věži. Neznamená to však, že zná všechny její nástrahy nebo že dokáže vysvětlit vše, co se s Platanem děje. Ví, že Ystrix byl mocný alchymista a theurg, který usiloval o Srdce Platanu, magický jantar ukrytý ve stromě. Jeho věž uchovává poznání, jež může být pro současnou situaci zásadní.

Rytíř, který vede žoldnéře, o Ystrixovi ví, ale o existenci skryté věže zatím nemá tušení. Jeho muži ovládají část údolí, avšak skutečný cíl jeho výpravy zůstává skrytý.

OKUPACE ÚDOLÍ

Rytíř nemá k dispozici velkou armádu, ale jeho přibližně padesát zbrojnošů představuje pro údolí vážnou hrozbu. Jejich počet nestačí k obsazení každé vesnice a každé cesty, ale umožňuje jim zajistit důležitá místa, zastrašovat obyvatele a podnikat další výpady.

Jakmile rytíř naplno rozjede vojenskou okupaci, nechá zajmout Hynka z Vanberku, Otce Odu a rychtáře Stárka. Všechny tři drží na hradě. Jejich zajetí má zastrašit místní obyvatele a zbavit je lidí, kteří by mohli organizovat odpor.

Žoldnéři rozmisťují hlídky, kontrolují cesty a pátrají po tom, co jejich pán potřebuje. Většina z nich nezná skutečný důvod tažení. Plní rozkazy a vědí pouze to, že jejich pán musí dokončit svůj záměr.

Pro Vypravěče: Okupace se vyvíjí i bez zásahu postav. Zatímco družina pátrá po Ystrixově věži, žoldnéři mohou upevňovat kontrolu nad údolím. Nemají však dost mužů, aby byli všude zároveň. Jejich hlídky, zásobování a kontrolní stanoviště vytvářejí příležitosti k průzkumu, sabotáži, vyjednávání i organizování odporu, který organizuje Břeněk, Jonáš a Vyndar se svými kopáči, kteří se stihli ukrýt do zříceniny nad Remízákem.

CESTA PODÉL PŘÍTOKU

Postavy se vydají k jezeru nedaleko baronova panství. Míjejí Velký dub a nalézají horskou bystřinu, která stéká ze svahu a míří vzhůru ke skalám. Voda se valí přes hladké kameny a vytváří úzký, klikatý tok. Družina se vydá podél něj.

Když se přiblíží k nízkému porostu, odkud vede cesta dál vzhůru, prosviští kolem nich salva šípů.

Hod na Hbitost (OBR) vs. 10: Postavy, které uspějí, stačí zareagovat a pokusí se najít úkryt. Při neúspěchu je salva zastihne nepřipravené.

Na zemi leží jeden mrtvý voják, který družinu doprovázel.

Nad postavami se v houští skrývá čtveřice zbrojnošů oděných v rudočerných hábitech. Mají výhodnou pozici na vyvýšeném místě a nehodlají ji snadno opustit. Nedaleko se nachází velký kus bludného kamene, za který se mohou postavy ukrýt.

Žoldák, 4x
člověk, válečník

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
15(+2)	12(+1)	14(+2)	9(-1)	10(+0)

Životy:	24
Úroveň:	3
Pohyblivost:	30
Velikost:	B
Útočné číslo:	6/+5 (široký meč), 8/+3 (halapartna 5/+1 (krátký luk)
Zákl. obrana:	6 (šupinová zbroj)
Obranné číslo:	8 (zbroj, meč)
Zvl. schopnosti:	Útok z obrany
Dovednosti:	Atletika (7), Výdrž (7), Řemesla (2), První pomoc (2), Hbitost (1), Postřeh (1), Vůle (1)
Zkušenosti:	150

Útok z obrany (reakce) 1×/3 kola
Žoldák může použít tuto reakci před hodem na obranu. Pokud byl zasažen, trik se nepodaří. Pokud se ubrání, zraní protivníka za tolik životů, kolik je rozdíl mezi jejich hody + Zranění zbraně.

Jeden z útočníků vykřikne:

„My víme, že jste to vy! Ti zloději a sabotéři, co jste spálili naši válečnou kořist! Náš pán vás tentokrát nebude šetřit! Ještě krok a chcípnete všichni!“

Zbrojnoši se připravují k boji. Postavy mohou využít kámen jako úkryt, pokusit se dostat k útočníkům jinou cestou nebo zvolit vlastní postup.

Pokud družina zbrojnoše porazí a prohledá jejich výstroj, nalezne: 10 zlatých, 4 krátké luky, 40 šípů, 4 široké meče a 2 lektvary Ranhojiče.

Družina pokračuje vzhůru podél bystřiny. Po čase dorazí ke skále tak příkré, že po ní nelze dál stoupat.

Krev poražených stéká do bystřiny a voda se postupně barví do ruda. **Hod na Mystiku (INT) vs. 10:** Postavy pocítí zvláštní změnu prostředí. Hluk vody se promění, proud přestane hlasitě dopadat na vyhlazené kameny a začne se hromadit pod skálou.

STRÁŽCE PRAMENE

Voda se před jejich očima zvedá a nabývá podoby bytosti, kterou již dříve potkaly v jeskyni v lesích u Čekanky. V jejích očích zajiskří nebezpečný výraz. Natáhne ruku směrem k družině.

„Jdu si pro váš dluh.“

Pokud postavy namítnou, že mu nic nedluží, odpoví: *„To mě nezajímá. Podmínka stanovená tvůrcem úmluvy spočívá výměnou magického předmětu za přemístění pramene. Spokojím se s čímkoliv magickým.“*

Jde o Undinu, starobylého strážce říčních pramenů Údolí Gerlos. Jeho požadavek vychází z dřívější dohody s družinou. Nyní se domáhá slíbené protihodnoty 50 many.

Hod na Postřeh vs 10: Postava si všimne poklopu, do kterého voda vtéká. Poklop je částečně skrytý proudem. Jeho účel není na první pohled zřejmý, ale zjevně představuje vstup do prostoru pod kamenným kruhem.

Endina zmizí a s ním jako by zmizela i voda. Bystřina na okamžik ustane. Když začne znovu téci, proud se vydá jinou cestou.

Místo, do kterého voda předtím neustále narážela, nyní odhaluje skalní stezku.

Cesta vede po skalní římse až na plošinu, na níž stojí kamenný kruh. Bystřina obtéká jeho obvod a voda mizí mezi kameny.

Undina

elementál

SÍL	OBR	ODO	INT	CHAR
8(-1)	16(+3)	10(+0)	11(+0)	14(+2)

Životy:	30
Úroveň:	5
Pohyblivost:	23 (chůze), 43 (plavání)
Velikost:	B
Útočné číslo:	12/+0 (proud), 2×
Zákl. obrana:	9
Obranné číslo:	11
Zvl. schopnosti:	Dotek, Rampouch, Proud, Živelný přesun
Imunita:	Jed, krvácení, zkamenění, ledové zranění, nemagické zranění, ovlivnění mysli
Slabina:	Ohnivé zranění
Dovednosti:	Atletika (12), Postřeh (5)
Zkušenosti:	1780

Elementál vody tvořený průzračnou vodou, která v něm neustále proudí a víří. Siluetou připomíná vzdáleně lidskou ženu bez detailnějších rysů. Člověka napadne pouze při přímém ohrožení. Chrání své přirozené prostředí včetně tvorů a rostlin.

Dotek (pasivní)
Pokud se Undina někoho dotkne nebo ho zasáhne, ovlivní chování vody v jeho těle a způsobí 1k6/2 zranění navíc.

Rampouch (dlouhá akce)
Undina vytvoří z vody ledový hrot a vrhne ho na cíl do 30 sáhů. Cíl si hodí Hbitost (OBR) vs. 10. Při neúspěchu utrží **2k6 zranění**.

Proud (dlouhá akce) **1×/3 kola**
Undina se změní na proud vody a přesune se k protivníkovi stejné nebo menší velikosti. Cíl si hodí Hbitost (OBR) vs. 11.

Při neúspěchu ho Undina zcela obklopí a začne topit (PPZ H 1.1). Oběť se může každé kolo pokusit uniknout hodem Plavání (SÍL/OBR) vs. 8. Na topení se Undina nemusí soustředit.

Živelný přesun (dlouhá akce) **1×/den**
Undina vstoupí do vodního řečiště a zformuje se v jiné jeho části. Akce trvá 2 kola (vstup + zformování). Během celé doby se nemůže bránit ani vykonávat jinou akci. V řečišti může zůstat max 10 kol, jinak zůstane jeho součástí nastálo.

Kořist
Undinina voda (alch. ingredience)
Voda odstředěná Undinou. Při použití k výrobě lektvaru či elixíru se délka účinku zdvojnásobí. Z usmrcené Undiny lze nabrat max 10 dávek. Je třeba jednat rychle, voda se za několik kol vsákne.



10. POHŘBENÁ VĚŽ

Propadlem po starém žebříku vede cesta dolů. Před sestupem je důležité, v jakém pořadí postavy budou šplhat.

Každá postava kromě půlčíka nebo gnoma hází na **Obratnost / Hbitost (OBR) vs. 10 zda neuklouzne po žebříku.**

Starý žebřík z ocelových prutů zasazených do zdi mizí v temné puklině mezi kamennými bloky. Jeho příčky jsou vlhké, pokryté rzí a zeleným povlakem. Když na ně přenesete váhu, litina hlasitě se skřípáním zasténá. Z hloubky se ozývá pravidelné kapání vody, které se v úzkém prostoru rozléhá mnohem hlasitěji, než by mělo.

Sestupuje pod úroveň okolního terénu. Světlo z povrchu postupně slábne, až se z něj stane jen úzký světlý pruh vysoko nad hlavami postav. Pod nohama konečně ucítí pevnou kamennou podlahu.

Stojíte v nízké místnosti, do níž někudy proniká voda. Po stěnách stékají tenké pramínky a na podlaze se tvoří mělké kaluže. V rozích leží zbytky dřevěných beden. Některé se už propadly samy do sebe, jiné se rozpadají při sebemenším doteku. Z jejich obsahu zbyly jen rozmočené cáry látky, neurčité kovové předměty a beztvará masa zetlelého materiálu. Podél stěny odtéká voda ke schodišti, které se stáčí do hlubšího podzemí.

1. PODLAŽÍ

Postřeh vs 8. Místnost je kruhová a její stěny jsou z hrubě opracovaných kamenných bloků. Vlhkost se usadila téměř všude. Na kameni se lesknou drobné kapky a ve spárách se zachytily cáry pavučin. Voda stékající z vyšších částí stavby se shromažďuje na podlaze a pomalu mizí směrem ke schodišti.

Uprostřed místnosti leží mohutný dřevěný rám. Musel být kdysi zavěšen na stěně, nyní však spadl a leží malbou obrácenou k zemi. Jeho rám je těžký, zdobený vyřezávanými ornamenty a na několika místech popraskaný. Malba je smytá vodou.

Mystika vs. 12: Kouzlem **Oko zření** se dá magicky prohlédnout na malbu, uvidí malbu kamenné věže. Stojí na vyvýšeném místě a tyčí se nad širokým údolím. Její okolí vám připadá povědomé. Věž stojí na místě podobném tomu, kde jste nalezli kamenný kruh nad vámi. Obraz zachycuje stavbu v celé její výšce, jako by ji malíř zachytil v době, kdy ještě hrdě dominovala krajině.

Podél stěn se povalují rozmočené svitky a útržky pergamenu. Většina se při doteku rozpadá. Jen jeden z nich zůstal překvapivě zachovalý. Jde o svitek kouzla **Světlo**, které bude svítit po 1 směnu a 3 sáhy.

Po projití půlkruhu po obvodu půdorysu nachází jakési mezipatro. Cesta vede buď dál po schodech nebo do dveří vlevo.

Schodiště se stáčí podél kruhové stěny. Po několika metrech se prostor mírně rozšíří a objevíte krátké mezipatro. Zde se cesta rozděluje. Schody pokračují dál dolů, zatímco po levé straně jsou zasazené dveře.

Za dveřmi je menší čtvercová místnost. Pod jejich spodní hranou se protlačila voda a vytvořila na podlaze úzkou kalužˇ. Část kamenného zdiva se zřítila na dveře. Suť lze odklidit bez ověření do 2 minut.

Dveře jsou zamčené. **Otevírání zámků vs. 10. / Mechanika vs. 12:** Jejich povrch je pokrytý prachem a vlhkými skvrnami, ale samotný zámek působí zachovaleji než okolní zdivo.

Po odemčení: Zámek povolí, ale dveře se ani nepohnou. Z druhé strany je něco pevně blokuje.

Ze stropu slétne někomu na rameno **Plumard** – neinteligentní okřídlený druh nižšího upíra velikosti A0, tedy ne menší než sova. Nápadně připomíná nelétavého netopýra či kaloně, ale jeho zakrnělé přední končetiny připomínají jen prodloužené ruce s háčky místo prsty.

Plumard
nižší upír

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
6(-2)	14(+2)	8(-1)	2(-4)	4(-3)

Životy:	6
Úroveň:	1
Pohyblivost:	30 (let), 5 (chůze)
Velikost:	A
Útočné číslo:	4/+1 (zuby)
Zákl. obrana:	2 (kůže)
Obranné číslo:	3 (kůže)
Zvl. schopnosti:	Upíří kousnutí, Echolokace
Imunita:	Ovlivnění mysli
Slabina:	Sluneční světlo, Stříbro, Svěcené zranění
Dovednosti:	Hbitost (4), Postřeh (3), Atletika (2)
Zkušenosti:	40

Plumard připomíná velkého nelétavého netopýra či kaloně velikosti orla. Jeho zakrnělá křídla jsou spíše prodloužené paže s nevelkými blánami a ostrými závěsnými drápky na koncích. Oči mu svítí mdlým rudým světlem. Vyšší upíři si tyto tvory vyšlechtili jako hlídače svých sídel. Plumardi jsou oddaní svému pánu a útočí na každého vetřelce bez váhání.

Upíří kousnutí *(pasivní)*
Pokud Plumard zasáhne útokem, obnoví si 1 život. Zraněný cíl krvácí (1 život za kolo), dokud si ránu neošetří.

Echolokace (*pasivní*)
Plumard se orientuje ve tmě pomocí sluchu na 20 sáhů. Neviditelnost na něj nefunguje, ale kouzlo Ticho ho oslepí.

2. PODLAŽÍ

Schodiště vás vyvede do kruhové síně, která je oproti předchozím prostorám překvapivě rozlehlá. Strop se zvedá vysoko nad vámi a kamenné stěny jsou hladší, pečlivěji opracované. Přestože je zde stejně vlhko jako ve vyšších částech věže, podlaha je téměř čistá. Voda se drží pouze v úzkých spárách mezi kamennými dlaždicemi.

Přímo před vámi stojí kamenná **socha** muže. Je v životní velikosti, oblečená do prostého roucha. Nemá žádné šperky, zbraně ani insignie, podle kterých by se dalo určit jeho postavení. Paže má překřížené na hrudi a hlavu mírně skloněnou. Jeho tvář je zvláštně nevýrazná. Kdybyste se ji pokusili později popsat, možná byste si nedokázali vybavit jediný její rys. Socha je zhotovena z tmavého kamene.

Po obou stranách sochy jsou dveře. Za vámi zůstává kruhové schodiště a pod jeho ústím pokračují další schody hlouběji do věže.

Vlevo se nachází místnost připomínající Knihovnu. Vchází do místnosti ve tvaru písmena C, po celém jejím obvodu jsou staré, někdy propadlé police, na zemi v prachu vidíte spousty knih. Hřimdibádův cestovní almanach fantasto-taškařic.

Vpravo se vyskytuje zchátralá laboratoř: uprostřed pukla zeď a sesypala sutiny do půlky podlahy. U stěn stojí zbytky pracovních stolů. Na jednom z nich leží rozbité skleněné nádoby a kovové nástroje pokryté vrstvou prachu. Na jiném zůstaly drobné lahvičky s tmavými usazeninami na dně. Některé police jsou převrácené a jejich obsah se rozsypal po podlaze.

Za Slyšíte šramot jako když nehty dřou o drsný kámen. „*Prosím neubližujte mi! Zavřeli mě tady a nahoře jsou ti netopýři. – Já nic nevím.*“ Ze stropu se snese. **Nekurat**,

žena s černými vlasy – druh nižšího upíra a **2 Plumardové**.

Nekurat
nižší upír

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14(+2)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	14(+2)

Životy:	22
Úroveň:	3
Pohyblivost:	31
Velikost:	B
Útočné číslo:	7/+2 (drápy, zuby) 2x
Zákl. obrana:	5 (kůže)
Obranné číslo:	6 (kůže)
Zvl. schopnosti:	Vidění ve tmě, Upíří kouzla, Upíří regenerace
Imunita:	Ovlivnění mysli, Jedy
Slabina:	Sluneční světlo, Stříbro, Svěcená voda
Dovednosti:	Postřeh (4), Hbitost (3), Vůle (3), Atletika (2)
Zkušenosti:	180

Nekurat na první pohled vypadá jako pohledná žena či muž s černými vlasy, bledou kůží a proporčně hezkými křivkami. Při bližším ohledání však spatříme černé oči podlité krví, nezvykle široké rty táhnoucí se až do poloviny tváří kvůli mohutné zubatě čelisti, špičaté uši s většími lalůčky a protáhlé prsty nesoucí ztvrdlé černé drápy. Nekurati jsou vedeni především hladem a nižšími pudy, avšak na rozdíl od primitivnějších upírů dokáží mluvit a vymýšlet drobné lsti, aby přilákali kořist.

Vidění ve tmě (pasivní)
Nekurat vidí ve tmě na 30 sáhů jako by bylo denní světlo.

Upíří kouzla (pasivní)
Nekurat ovládá základní vitální magii. Může 3× denně seslat jedno z následujících kouzel: Posílení smyslu, Dotek upíra

Upíří regenerace (pasivní)
Nekurat si na začátku každého kola obnoví 2 životy, pokud není na přímém slunečním světle nebo nebyl zraněn stříbrem či svěcenou vodou v předchozím kole.

3. PODLAŽÍ

Další schodiště vás přivede do užší chodby, která se táhne podél kruhové stěny věže. Na rozdíl od spodních prostor zde nejsou stěny pokryté souvislou vrstvou vlhkosti. Kámen je suchý, ale zaprášený a v některých místech popraskaný.

Po pravé straně se nacházejí dveře do místnosti. Chodba pokračuje rovně a po několika krocích se stáčí. Na jejím konci jsou další dveře vlevo. Vedle nich vedou schody ještě hlouběji, do **4. podlaží.**

Na podlaze jsou místy patrné drobné šmouhy a v prachu se objevují nepravidelné stopy.

Dveře vpravo
Za dveřmi se nachází prostorná ložnice, která musela kdysi patřit někomu zámožnému. Její vybavení je na poměry podzemní věže až překvapivě pohodlné. U jedné stěny stojí široká postel s vysokým čelem a mohutnými sloupky. Z matrace zbyla jen sesedlá, zažloutlá výplň a na její ploše leží cáry starého povlečení.

Vedle postele stojí malý stolek. Jeho povrch je pokrytý prachem a zaschlými skvrnami. Na podlaze leží shozená komoda, jejíž zásuvky se vysypaly ven. Uvnitř se povalují zbytky oblečení. Látka je prožraná od molů, místy zcela rozpadlá a při doteku se drolí.

Hod na Postřeh vs. 8 ve starém polštáři najdete zašitý deník Ystrixe, theurga, který si říkal "Divotvůrce". Podle všeho usiloval o získání **Srdce Platanu**, magického jantaru, aby jej magicky využil. *Text týkající se Srdce Platanu je již málo čitelný, přečtete už jen útržky. Končí to nesrozumetelným blábolem.* ***Nahoře je dole, pravá Kovadlina na vyhlídce, udeř Kámen o Kámen.***

Dveře vlevo na chodbě
Dveře jsou zatarasené zevnitř. **Hod Atletika vs. 10** k vylomení dveří.

U stěny stojí několik polic. Na nich jsou rozložené prázdné a rozbité lahve, drobné misky a několik nádob, jejichž obsah už dávno vyschl. V rohu místnosti stojí dvě vázy se zbytky suchých chryzantém. Jejich okvětní lístky se rozpadly a pokrývají podlahu kolem podstavců.

Na protější straně místnosti leží velká okovaná truhla. Její víko je opatřeno bytelným zámkem a kovové pásy jsou stále pevně připevněné k dřevu. Truhla je jediným předmětem v místnosti, který nepůsobí dojmem, že se za léta rozpadá.

Hod na **Postřeh (INT) vs. 12** pro odhalení pasti. Při pokusu otevřít truhlu hází na **Odemykání zámků vs. 8**. při neúspěchu se spustí

PAST hod na **Hbitost** (1.2) **vs. 12.** Při neúspěchu otevřít truhlu se ze stropu spustil ozubený litinový poklop 1x1 sáhu. Kohokoliv v kožené zbroji a vyšší KZ **zraní za 1k6+2**, kdo má zbroj prošívanou či zbroj nižší KZ **zraní za 2k6+4**.

Uvnitř leží 4 lektvary v koženém obalu; 1x lektvar Améba, 1x lektvar Mucholapka a 2x lektvar Životabudič. Na dně truhly leží podivně vypadající kladivo s hlavicí ve tvaru šestiúhelníku.

4. PODLAŽÍ

Schody ústí do rozlehlejší haly. Prostor před vámi je vyšší než chodby, kterými jste dosud procházeli, a jeho strop se ztrácí ve tmě. Kamenná podlaha je místy popraskaná a některé dlaždice se propadly do nižší vrstvy podloží.

Před vámi se táhne chodba zakončená portálem s lomeným obloukem. Za ním už není vidět téměř nic. Z temnoty se však ozývá nepřetržitý hukot. Zní jako proudící voda, ale je tak hluboký a silný, že se v něm ztrácejí ostatní zvuky.

Vpravo jsou dveře do místnosti, která připomíná studovnu či kancelář. Vlevo se nachází další vstup. Odtud se ozývá jen ticho.

Místnost vlevo
Místnost je skromná a zařízená jednoduše. U stěn stojí dvě úzké postele s dřevěnými rámy. Na matracích leží lidské kostry. Jejich těla jsou obrácená směrem k sobě a obě mají jednu ruku nataženou k rozbité ampulce na podlaze mezi postelemi.

Na první pohled to vypadá, jako by se oba lidé pokoušeli dostat k téže věci. Kolem ampulky se na kameni rozlévá zaschlá skvrna. Zbytek místnosti je prostý. U stěny stojí malá skříňka, vedle ní několik misek a na polici jsou naskládané další skleněné nádobky.

Některé ampulky jsou prázdné, jiné zakalené a jejich obsah vytvořil na stěnách skla nepravidelné usazeniny. Police je nakloněná a její dřevěná deska vypadá, že už dlouho nevydrží vlastní váhu.

PAST na **Hbitost vs 10** při prohlížení či průchodu kolem police prohnilá deska nevydrží a shodí ampulku s jedem, který se mísí se vzduchem jako aerosol. / někdo padne do bezvědomí.

Místnost vpravo
Za dveřmi se nachází místnost, která působí podstatně lépe zachovaným dojmem. Její vybavení je uspořádané a jednotlivé předměty mají své místo. U jedné stěny stojí vysoké police chráněné kovovou mříží. V jejich útrobách lze rozeznat obrysy knih, svitků a drobných předmětů.

Uprostřed místnosti stojí kamenný podstavec. Jeho horní část je hladce opracovaná a na ní spočívá kovový stojan. V jeho středu je přesně vyřezaný šestiúhelníkový výkroj. Jeho hrany jsou pravidelné a působí téměř strojově přesně.

Na okolních stěnách si při bližším pohledu všimnete drobných otvorů. Jsou rozmístěné v pravidelných rozestupech, některé ve výšce hrudníku, jiné níže u podlahy. Z dálky připomínají poškození kamene, ale jejich okraje jsou příliš čisté.

Postřeh vs. 10, **Otevírání zámků vs. 12**, PAST z děr ve zdi u polic vyletí ostré 3 hroty, **Hbitost vs. 14**. hrot zraní za 1k6 +2 pokud je postava ve prošívané zbroji či nižší KZ, v opačném případě je poškození pouze 1k6/2 a může způsobit otravu Dorfovým spánkem.

Chodba do Jeskyně.
Za portálem pokračuje chodba do míst, kde se kamenné zdivo postupně mění v přirozenou skálu. Stěny jsou hrubší, nerovné a na několika místech se lesknou vlhkostí. Hukot vody je zde mnohem silnější. Pod nohama cítíte jemné chvění, které se přenáší z hlubin.

Chodba se postupně rozšiřuje a přechází do přírodní jeskyně. Vzduch je chladnější a těžký vlhkostí. Na zemi leží kameny, úlomky starého zdiva a zbytky materiálu, který sem mohl být zavlečen z věže.

Dál v temnotě se rýsuje prostor, který působí jako doupě. Z jeho nitra se ozývají zvuky pohybu a občasné zašustění blanitých křídel.

Jeskyně se otevírá do prostorné dutiny. Její strop je nepravidelný a v některých místech z něj visí kamenné výčnělky připomínající zuby. Podél stěn se táhnou vlhké pruhy a voda se sbírá v mělkých prohlubních.

Na několika místech jsou patrné známky toho, že zde někdo dlouhodobě přebývá. Kameny jsou pokryté tmavými skvrnami a v zákoutích se hromadí zbytky potravy a neidentifikovatelného odpadu. Z některých výčnělků visí cáry blanitého materiálu.

V prostoru se nachází mužský Noctur a tři Plumardi.

Meteoritický minerál

Mezi kameny se nachází podivný předmět, který na první pohled nepřipomíná nic, co byste v podobné jeskyni očekávali. Jde o dokonale vyleštěný mnohostěn. Jeho jednotlivé stěny nejsou trojúhelníkové jako u běžné dvacetistěnné kostky, ale mají tvar pravidelných šestiúhelníků.

Povrch je tmavý, téměř černý a hladký jako leštěný obsidián. Při dopadu světla se v něm však objevují drobné kovové zrníčka a žilky zelenozlatého minerálu. Působí, jako by se uvnitř kamene zachytily úlomky cizího hvězdného tělesa.

Jde o pallasitový meteoritický minerál. **Pokud postavy spojí vodítka a udeří kladivem o kovadlinu dojde k narušení kouzla veže.**

Nejdříve se zachvěje podlaha. Ze stropu se sype prach, voda v puklinách začne prudce vířit a staré kamenné zdivo zasténá, jako by se celá stavba probouzela z dlouhého spánku. Pak přijde druhý otřes, mnohem silnější než první. Theurgická magie se dává do pohybu.

Věž, která po léta spočívala pohřbená pod zemí, se začne zvedat. Kámen drhne o kámen, chodby se otřásají a voda si hledá nové cesty. Celá stavba je postupně vytahována zpět na povrch.

Postavy, které se ještě před chvílí pohybovaly v nejhlubších prostorách, náhle zjišťují, že se jejich okolí změnilo. Věž se obrátila vůči okolnímu světu do původní polohy a její někdejší přízemí, dosud považované za čtvrté podlaží, se znovu ocitá na povrchu.

11. POZVEDNUTÍ VĚŽE

Věž je opět přístupná zvenčí. Její původní uspořádání se obnovilo a postavy se ocitají v přízemí, zatímco dříve pohřbená podlaží se nyní zvedají nad zem.

BOJ V HORNÍCH PATRECH

Otřesy a vynoření věže nelze dlouho přehlížet. Rytířovi žoldáci se začnou sbíhat k nově odkryté stavbě. Pro muže, kteří dosud prohledávali údolí a pátrali po stopách Ystrixe, je věž konečně hmatatelným cílem.

Do jejího nitra vpadnou první ozbrojenci.

Jenže Ystrixova věž není opuštěná ruina, za jakou ji mohli považovat. Její ochranné prostředky se probouzejí a žoldáci postupují do míst, jejichž nebezpečnost nedokážou předvídat.

Jeden po druhém jsou zneškodňováni. Některé zastaví mechanismy, jiné samotná theurgická ochrana věže. Ti, kteří pokračují dál, musí překonávat další překážky a platit za každý krok.

Družina má v této chvíli zásadní výhodu: věž už zná. Ví, kudy vede schodiště, kde se nacházejí pasti a které místnosti mohou být nebezpečné. Nemusí však předpokládat, že se po jejím probuzení všechno zachovalo přesně tak, jak to viděla předtím.

Přestože ochrana věže postup žoldáků zpomaluje a jednoho po druhém vyřazuje, rytíř se nevzdává. Jeho cíl je osobní a naléhavý. Nejde mu o kořist ani o ovládnutí údolí samotné.

Oživlá socha
magický tvor, konstrukt

SÍL	OBR	ODO	INT	CHAR
22(+6)	8(-1)	23(+7)	1(-5)	1(-5)

Životy:	25 z 33
Úroveň:	5
Pohyblivost:	29
Velikost:	B
Útočné číslo:	14/+3 (magické pěsti)
Zákl. obrana:	10 (magický kámen)
Obranné číslo:	12 (magický kámen)
Zvl. schopnosti:	Vycítění života, Magická ochrana, Pohlcení many
Rezistence:	Bodné zranění, sečné zranění, nemagické zranění
Imunita:	Jed, krvácení, kouzla, nekrotické zranění, svěcené zranění, ovlivnění mysli
Dovednosti:	Atletika (12), Výdrž (12), Postřeh (4), Hbitost (1)
Zkušenosti:	500

Socha. Socha muže bez výrazných rysů, nemá žádnou insignii, zobrazen je ve stoje v prostém rouše s překříženými pažemi na hrudi.

Vycítění života (pasivní)
Oživlá socha dokáže vycítit živé tvory až na vzdálenost 50 sáhů.

Magická ochrana (pasivní)
Tělo sochy je pokryto ochrannou magickou vrstvou. Veškeré zranění je sníženo o 4 body.

Pohlcení many (pasivní)
Kouzla na sochu neúčinkují (ani omezující efekty, ani zranění). Veškerou manu použitou proti ní v podobě kouzla socha pohltí jako zdroj energie.

Kdykoliv je socha cílem kouzla za 10+ many, získá na 3 kola: +2 k útoku (ÚČ), –1 k obraně (ZO)m +5 k pohyblivosti

Efekt se může sčítat. Plošná kouzla efekt nevyvolají.

Kořist
Popraskaný kámen (alch. ingredience)
Jakmile klesnou životy sochy na 0, ztuhne a popraská. Alchymisté vykupují části za 1 stříbrný/lb. Socha obvykle váží 150 lb. Destilací lze získat 5 bodů many/lb.

Rytíř obchází Oživlou sochu v druhém patře, nechává své žoldáky napospas konstruktu a míří nahoru. Jeho muži za ním postupně odpadávají, ale on pokračuje dál, poháněný zoufalstvím člověka, který už vyčerpal jiné možnosti.

Oživlá socha na postavy nezaútočí pokud mají stále u sebe ono zvláštní kladivo.

Mrtví žoldáci mají u sebe dostatečné množství lektvarů Životabudič i elixírů Sedmibílí.

Ystrix Divotvůrce je ku podivu stále naživu. Malý gnóm, jehož věž byla po léta pohřbená pod zemí, odříznut od zubu času ve své dimenzi dál spokojeně žil.

Rytíř, sotva se dostane do jeho přítomnosti zahřmí nemocným hlasem. „*Dost bylo skrývání. Vím, kdo jsi, Divotvůrče, a vím, co dokážeš. Zbav mě té kletby!*“

Jeho hlas se rozléhá místností. Všechna tvrdost, s níž vedl své muže a okupoval údolí, se nyní soustředí do jediného požadavku.

Starý rachatický gnóm s vrásčitýma očima a bílým vousem na polstrovaném křesle připomíná spíše seschlou zvrklou mumii. “*Už chápu, jak jsi prošel okolo mé sochy. Ty nejsi mezi živými chlapče. Není ti pomoci. Není v tobě život, který je možno zachránit. Jsi fext, a fextem až do svého zániku zůstaneš.*”

„*Hledal jsem tě roky. Obětoval jsem všechno, co jsem měl. Pod mýma rukama padali muži jako když se kosí tráva. Celé vesnice jsem obrátil v prach abych nalezl vodítko o místě tvého odpočinku. Přivedl jsem sem své muže přes tvůj práh a díval se jak pomírají. A teď mi budeš tvrdit, že mi nemůžeš pomoct?! Ty blázne, jestliže mě nezbavíš té kletby, tak jí nyní dobrovolně propadám a najdu si jiný způsob. Tvé znalosti teď patří mě!*“

Bezejmenný rytíř vztekem vrhne kulovitý jantar do rohu místnosti a poté prokleje rubínovou dýkou se zlatým ostřím gnómovo srdce. Mladý fext však ovládá vitální magii. Duch Ystrixe, který je náhle přivolán je pohlcen dýkou.

Poprvé pohlédnou do tváře rytíře. Kůže odpadá od masa. Propadlé líce i oční důlky vyplňují mléčně mrtvé oči. Rytíř je rodící se fext. Vyšší nemrtvý.

Rytíř se prudce zlomí v pase. Jeho tělo se rozpadne v temný vír křídel a v příštím okamžiku se místností prožene obrovský netopýr.

Než se družina stačí vzpamatovat, rytíř vyšle proti ní dvě hrůzy. Přízrak Prokletého dobrodruha se zjeví mezi postavami a vrhne se do boje. K němu se přidá Zombie Ystrixe. Fext v podobě netopýra se mezitím vyřítí na balkon věže a zmizí v horském vzduchu.



Prokletý žoldák

nemrtvý

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
16(+3)	16(+3)	11(+0)	11(+0)	15(+2)

Životy:	41
Úroveň:	4
Pohyblivost:	30 (vznášení)
Velikost:	B
Útočné číslo:	9/+2 (široký meč)
Zákl. obrana:	7
Obranné číslo:	8
Zvl. schopnosti:	Spalující mráz, Plamenná nenávist, Útok skrz zbroj
Rezistence:	Magické zranění
Imunita:	Jed, krvácení, chlad, nemagické zranění, ovlivnění mysli, oheň
Slabina:	Stříbro
Typ:	Nemrtvý
Zkušenosti:	450

Nemrtvý vypadající podobně jako těsně před smrtí, ale nohy se rozplývají do modravého plamene stoupajícího od země a obalujícího celou siluetu. Odstín plamene se mění podle rozpoložení. Místo žáru z ohně stoupá nesnesitelný mráz prostupující i nejteplejší kožešiny. Tělo ověšeno sežehlými cáry zbroje, u pasu může viset zbraň.

Spalující mráz (pasivní)
V oblasti do 2 sáhů od přízraku je mráz tak silný, že způsobuje každé kolo všem tvorům 1k6 zranění. Ochrana před temnotou sníží zranění o 1k6. Přímý dotek způsobí 2k6 zranění a omrzliny. Neživá hmota v kontaktu s žoldákem během několika kol zkřehne a popraská.

Plamenná nenávist (dlouhá akce)
Prokletý žoldák vyšle z očí proud modravého plamene na nepřítele do 20 sáhů. Cíl si hodí Výdrž (ODO) vs. 7.

Při neúspěchu utrží 2k6 mrazivého zranění, při úspěchu polovinu.

Útok skrz zbroj (pasivní)
Přízrak ignoruje všechny fyzické překážky (zbroje a štíty) kromě magických předmětů a bariér.

Kořist
Ledový popel (alch. ingredience)
Po definitivním zabití zůstane hromádka popela ledového na dotek. Alchymisté vykupují za 2k6 × 2 zlatých pro účely Destilace many.

ÚNIK

Dole pod věží na Fexta čekal připravený kůň. Rytíř nasedne a jeho muži se rozprchávají v kopcích.

Družina tak musí rozhodnout, zda se pokusí dostihnout prchajícího nepřítele, nebo nejprve zneškodní nemrtvé, které po sobě zanechal.

Ystrix je pryč. Jeho duch pohltila dýka a rytíř uprchl s předmětem, jehož skutečný význam zůstává nejasný. A přestože se věž vynořila z hlubin, její znovu probuzení nemusí znamenat záchranu údolí.

V Ystrixově věži v horním patře se nalézá druhá zvláštní kovadlina vyrobená z meteoritické rudy se šestihranným žlábkem. Pokud jeho mocným kladivem rozbijí ochranný křišťál z orbu vyteče životadárná míza, kterou je možno uchovat v ampulce. Poté jej s pomocí Ilsy mohou aplikovat do obnažené kůry posvátného stromu a vrátit mu tak jeho zdraví.

Ystrixovo kladivo se považuje za klasické válečné kladivo ovšem meteoritická ocel, ze které je vyrobena z meteoritické oceli, která bývá účinná proti elementálům a magickým bytostem.

Zombie Ystrixe

nemrtvý gnóm

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14(+2)	10(0)	20(+5)	2(-4)	1(-5)

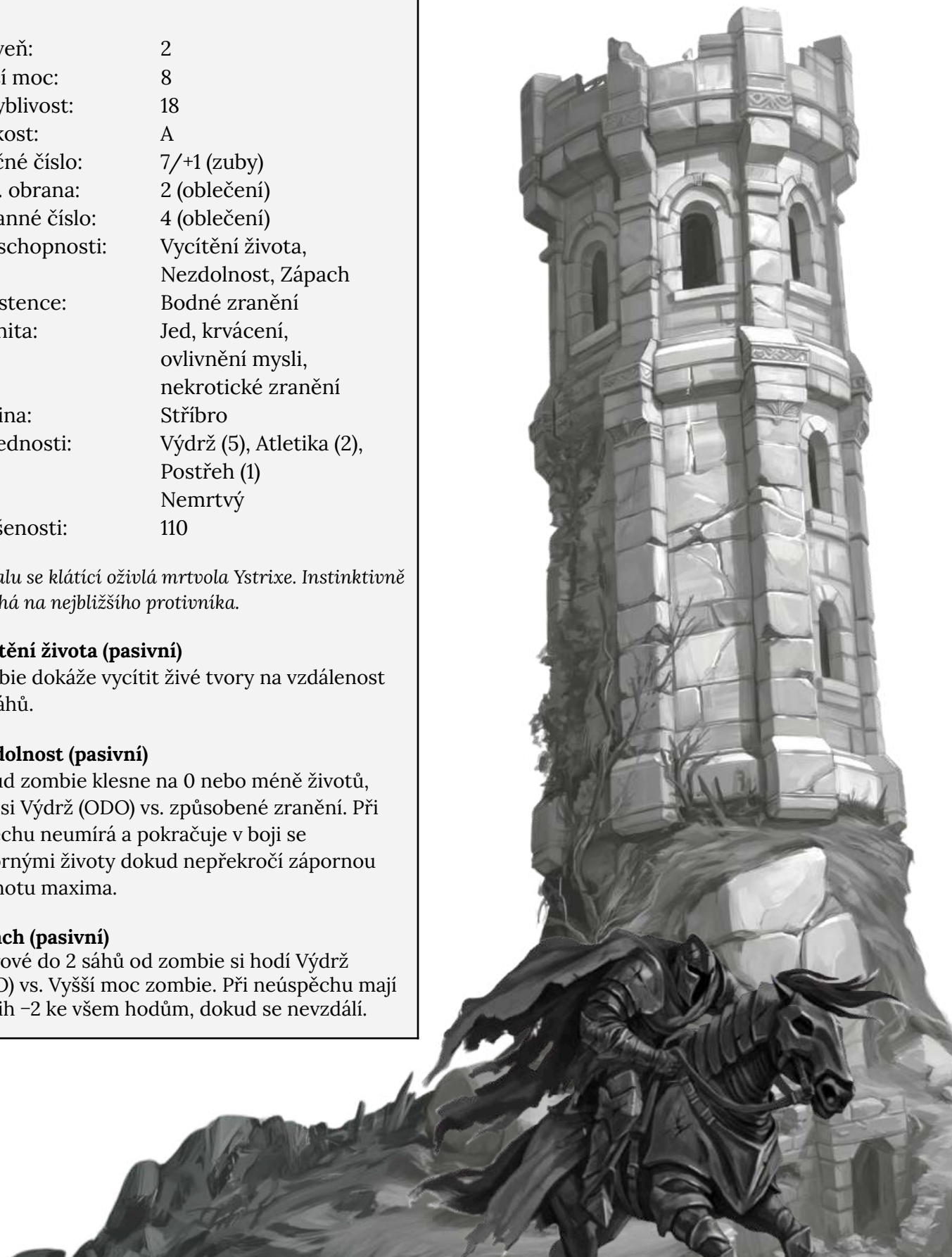
Životy:	20
Úroveň:	2
Vyšší moc:	8
Pohyblivost:	18
Velikost:	A
Útočné číslo:	7/+1 (zuby)
Zákl. obrana:	2 (oblečení)
Obranné číslo:	4 (oblečení)
Zvl. schopnosti:	Vycítění života, Nezdolnost, Zápach
Rezistence:	Bodné zranění
Imunita:	Jed, krvácení, ovlivnění mysli, nekrotické zranění
Slabina:	Stříbro
Dovednosti:	Výdrž (5), Atletika (2), Postřeh (1)
Typ:	Nemrtvý
Zkušenosti:	110

Pomalu se klátící oživlá mrtvola Ystrixe. Instinktivně se vrhá na nejbližšího protivníka.

Vycítění života (pasivní)
Zombie dokáže vycítit živé tvory na vzdálenost 50 sáhů.

Nezdolnost (pasivní)
Pokud zombie klesne na 0 nebo méně životů, hází si Výdrž (ODO) vs. způsobené zranění. Při úspěchu neumírá a pokračuje v boji se zápornými životy dokud nepřekročí zápornou hodnotu maxima.

Zápach (pasivní)
Tvorové do 2 sáhů od zombie si hodí Výdrž (ODO) vs. Vyšší moc zombie. Při neúspěchu mají postih –2 ke všem hodům, dokud se nevzdálí.



DOVĚTEK

Po událostech v Pohřbené věži

Když se věž konečně vynoří ze země, nemělo by to být jen efektní zakončení dobrodružství.

Ystrixův duch byl pohlcen dýkou. To ale nemusí znamenat, že přestal existovat. Vypravěč může rozhodnout, zda v ní zůstává při vědomí, zda dokáže ovlivňovat svého věznitele, nebo zda je jeho osud nevratný. Pokud družina má stále rubínový medailon může se časem dokázat nepřímo spojit s Ystrixovým vědomím a nepřímo odhalovat vodítka kam fextovy kroky vedou.

Rytíř uprchl jako nově zrozený fext a odnesl si rubínovou dýku, která pohltila Ystrixova ducha. Družina neví, co přesně dýka dokáže ani co rytíř získal tím, že dokončil svůj rituál. Osud zajatého barona Hynka z Vanberku, Otce Oda a rychtáře Stárka závisí na tom, zda se družině podařilo získat Terrana na svou stranu.

Ystrixova věž se díky theurgické magii vynořila z podzemí. Její obnovení na sebe nenechá dlouho čekat. O jejím využití jistě projeví alchymistické cechy i kruhy mágů. Pokud družina dokázala naverbovat kamenožrouta Terrana, Vyndarovým mužům se podařilo prorazit do Vanberku ještě před návratem družiny.

Terran nežije v údolí

Pokud se družině nepodařilo Terrana naverbovat, byl vyhnán nebo zabit, tak Vyndarovi muži s Břeňkem nedokázali stále prorazit do Vanberku. Skupina zběhlých žoldáků se na hradě opevnila a drží stále barona Vanberka, otce Oda a rychtáře Stárka jako rukojmí.

Sazenice pro celé údolí

Platan nelze uzdravit tak, že se pouze nalije výluh ke kořenům. Stále je do něj zabodnuta temná dýka ze zlata. Podle otce Oda je předmět prokletý. Bude potřeba povolat mocného inkvizitora.

Ilsa mezi tím v Ystrixově deníku nastuduje způsob jak navrátit jeho ozdravnou a ochrannou sílu. Moc stromu musí být znovu rozložena po celém údolí. Nažky které vzejdou musí být na podzim sklizeny a zasazeny v Čekance i Osikově.

EPILOG

Nový domov

Pokud postavy mají dobré vztahy s většinou osobností údolí mohou se zde zabydlet. Obyvatelé je přijali za své. Baron jim nabídne možnost usadit se, získat práci nebo vlastní pozemek. Družina už není skupinou uprchlíků, ale lidmi, kteří mají v Gerlosu své místo. Jejich minulost však zůstává někde za horami.

Hrdinové, na které se nezapomíná

Lidé jim budou vděční, ale družina se rozhodne pokračovat dál. Záhadný fext, který získal vědomosti mocného theurga jim nedá spát, Brzy po vyléčení údolí odjíždějí s několika zásobami, drobnými dary a vědomím, že někde za horami existuje místo, kde jsou vítáni.

Zachránci, kterým nikdo nevěří

Platan je zachráněn, ale vztahy s obyvateli zůstávají poškozené. Někteří lidé jim budou vděční, jiní budou tvrdit, že jejich zásluhy jsou přeceňované. Baron jim nemusí nabídnout nic. Družina tak může zachránit údolí, aniž by v něm našla nový domov.