

Hejkal (Hlasy hvozdů)

Popis a historie

Hejkalové jsou vzdálenými příbuznými obrů a lesních duchů. Podle legend vznikli z prvního ozvěny, která utkvěla v hlubokém údolí a získala tělo. Jsou to teritoriální bytosti, které milují dvě věci: klid svého lesa a děšení každého, kdo ho narušuje.

V historii byli Hejkalové známí jako "živé pasti". Dokázali rozbít celé armády jen tím, že v noci vyvolali paniku svým nadpřirozeným řevem. Nejsou vyloženě zlí, ale mají velmi svérázný smysl pro humor – čím víc se vetřelec bojí, tím víc se Hejkal baví. Pokud jim však někdo odpoví stejně hlasitým a nebojácným křikem, často si ho začnou vážit jako sobě rovného.



Vzhled

- **Postava:** Vyšší než člověk, s velmi dlouhými pažemi a širokým hrudníkem (aby měli prostor pro své obří plíce).
- **Tvář:** Divoká, zarostlá hustými vousy, ve kterých uvízlo listí a jehličí. Mají neúměrně velká ústa a uši.
- **Oblečení:** Často nenosí téměř nic, jejich tělo pokrývá hustá, hrubá srst podobná mechu nebo zvířecí kůži.

Rodové vlastnosti

1. **Děsivý hejk (Moc):** Jednou za krátký odpočinek může Hejkal vydat hrozivý řev. Všichni nepřátelé v kuželu 6 sáhů musí uspět v hodu na **Odolnost proti strachu** (obtížnost 14 + bonus za Charisma Hejkala). Při neúspěchu jsou na 1 kolo *ochromeni* děsem.

2. **Mistr ozvěny:** Hejkal dokáže napodobit jakýkoliv zvuk, který slyšel (hlas konkrétní osoby, řev nestvůry, praskání větví). Posluchač musí uspět v hodě na *Intuici* (obtížnost 16), aby poznal, že jde o podvrh.
3. **Dlouhý krok:** Díky svým protáhlým nohám se Hejkal pohybuje v lesním a kopcovitém terénu o **2 sáhy rychleji** než ostatní rasy.
4. **Citlivý sluch:** Mají bonus **+2 k hodům na Postřeh** využívající sluch, ale jsou zranitelnější vůči kouzlům založeným na zvuku (postih -2 k záchranným hodům).

Tabulka základních atributů (Dračí Hlídka)

Atribut	Hodnota / Bonus	Popis
Síla (SIL)	11	Jsou houževnatí a mají silný stisk.
Obratnost (OBR)	8	Pohybují se rázovitě, ale efektivně.
Odolnost (ODL)	8	Zvyklí na drsné podmínky v divočině.
Intelligence (INT)	5	Spoléhají spíše na instinkt než na studium.
Charisma (CHA)	7	Mají silnou přítomnost a mocný hlas.

Unikátní rodové kouzlo: Zmatení cest

- **Úroveň:** 1. kruh (magie přírody/mysli)
- **Seslání:** 1 akce
- **Dosah:** 20 sáhů
- **Popis:** Hejkal luskně prsty nebo krátce houkne, čímž u cíle vyvolá náhlou ztrátu orientace.
- **Účinek:** Cíl ztratí pojem o směru. V příštím kole se musí pohybovat náhodným směrem (určí se hodem kostkou) a nemůže provádět útoky na dálku, protože se mu točí hlava.

Unikátní rodový předmět: Hejkalova píšťala z lidské kosti

Popis: Děsivě vypadající nástroj vyřezaný z kosti někoho, kdo se v lese nadobro ztratil. Je zdobená vyřetými runami větru.

Vlastnosti:

- **Zesilovač ozvěny:** Pokud Hejkal použije svou schopnost *Napodobení hlasu* skrze tuto píšťalu, obtížnost na její prohlédnutí se zvyšuje o **+2**.
- **Odras ticha:** Píšťala dokáže jednou za den "vysát" zvuk v okruhu 5 sáhů na 1 minutu. V této oblasti nastane absolutní, magické ticho (vhodné pro tiché plížení celé družiny).
- **Vábnička:** Při hře na píšťalu může Hejkal přilákat drobnou lesní zvěř, která mu poslouží jako zvěď nebo rozptýlení.