

Legenda o Rozdělení Živlů

Podle legendy na počátku věků neexistovaly tyto rasy odděleně. Existoval pouze jeden lid – **Děti Matky Přírody**. Když se však do světa začaly tlačit civilizace lidí, trpaslíků a elfů se svými městy a doly, došlo k rozkolu. Děti přírody se neshodly na tom, jak čelit invazi „kovu a ohně“:

- **Lešijové** chtěli vyjednávat a lesy jen moudře chránit.
- **Hejkalové** chtěli vetřelce vyděsit a vyhnat hlukem.
- **Vodianojové** se stáhli do hlubin, kde na ně nikdo nemohl.
- **Jezinky** se uchýlily k temné magii klamu, aby přežily.

Od té doby jsou tyto rasy sice samostatné, ale pojí je neviditelné pouto. Říká se, že když se v jednom lese sejde zástupce každé z těchto čtyř ras, ožívá samotná duše prastarého hvozdu.

Vzájemné vztahy (Tabulka diplomacie)

Rasa	Pohled na ostatní
Lešij	Považuje Hejkaly za hlučné děti, Jezinky za nebezpečné intrikánky a Vodníky za vzdálené bratrance. Je „tmelem“ skupiny.
Hejkal	Rád si střílí z Vodníků (hází jim kameny do tůní), respektuje Lešije a bojí se Jezinek, protože jejich ticho ho znervózňuje.
Vodianoj	Je mu jedno, co se děje na souši, dokud mu tam neteče špína. S Jezinkami mění perly za bylinky, Hejkaly okřikuje, když dělají rámus u břehu.
Jezinka	Ostatní rasy využívá jako „štít“. Lešij jí dává úkryt, Hejkal poutá pozornost a ona sama ze stínů tahá za nitky.

Společný rasový rys: Pouto Staré krve

Pokud je v družině více než jedna z těchto ras, získávají speciální bonus:

- **Dvojice:** Pokud spolupracují (např. jeden pomáhá druhému při testu dovednosti v divočině), získávají bonus **+1 k hodu**.
- **Celá skupina (všichni 4):** Jednou za herní sezení mohou vyvolat „**Hlas hvozdu**“ – na jednu scénu (boj nebo vyjednávání) se okolní příroda postaví na jejich stranu (kořeny podráždějí nohy nepřátelům, vítr nese jejich slova, voda se vlní podle jejich vůle).

Dobrodružný námět: „Probuzení zapomenutého háje“

Vaše družina (složená z těchto ras) je povolána starým Lešijem k rituálu. Lidé začali v posvátném údolí stavět pilu a mlýn.

1. **Vodianoj** musí zastavit stavbu náhonu pod vodou.
2. **Hejkal** musí v noci vyvolat takovou paniku, aby dělníci utekli.
3. **Jezinka** musí očarovat předáka stavby, aby uvěřil, že místo je prokleté.
4. **Lešij** musí zahladit stopy a nechat les, aby si vzal místo zpět.