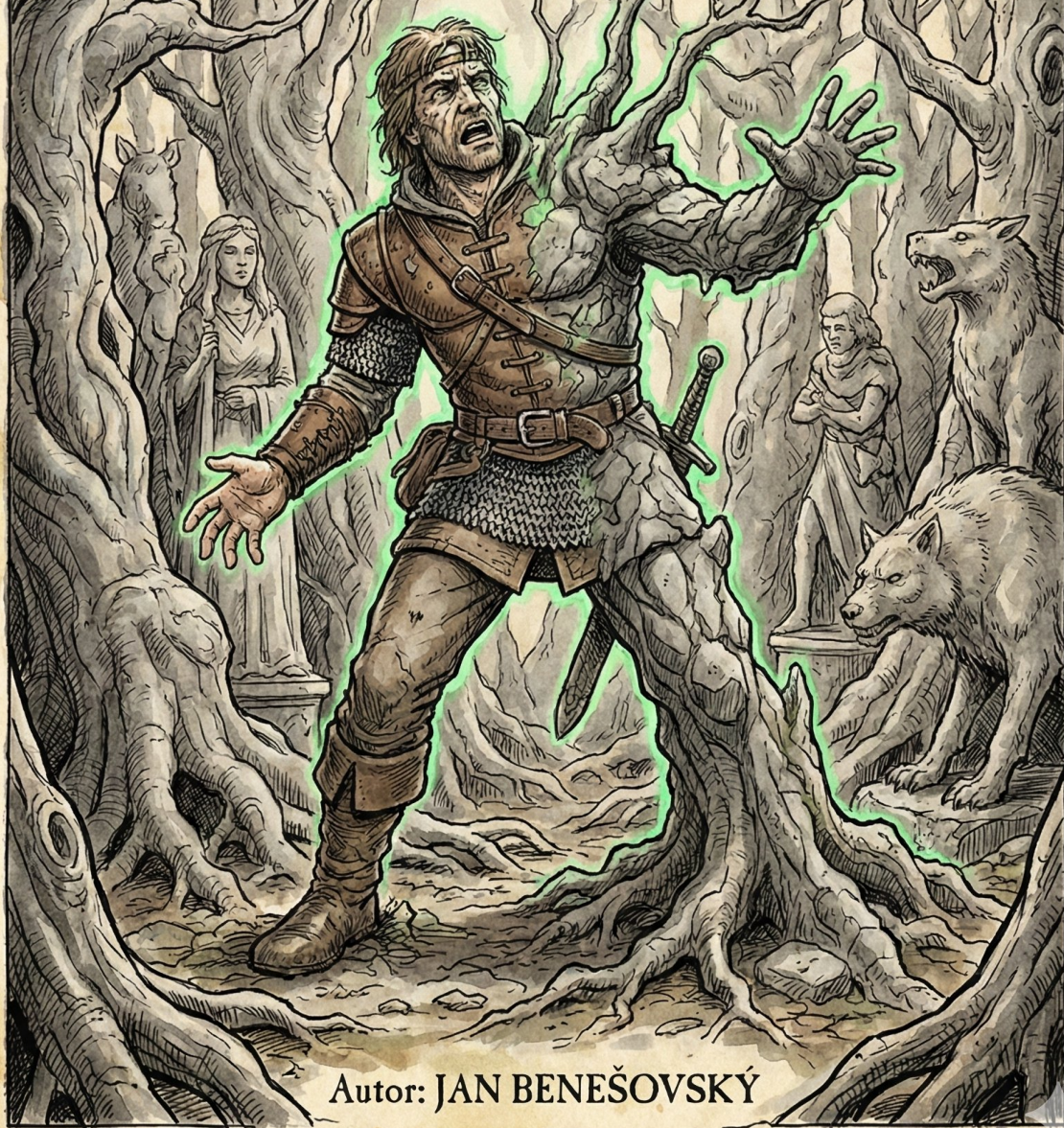


SRDCE ŠEDÉHO HVOZDU



Autor: JAN BENEŠOVSKÝ

Název dobrodružství: Srdce Šedého hvozdu

- **Doporučená úroveň:** 5. úroveň (4–5 postav)
- **Délka:** 1–2 herní sezení
- **Hlavní téma:** Prokletí, korupce přírody, zkamenění.
- **Lokace:** Odlehlá vesnice Hvozdná a přilehlý starodávný les.

1. Zápletka (Hook)

Družina dorazí do vesnice **Hvozdná**, která je známá těžbou vzácného dřeva. Vesnice je však v chaosu. Dřevorubci se nevracejí z lesa a ti, kteří se vrátili, jsou "divní" – jejich kůže šedne a tvrdne. Místní stařešina **Jorun** prosí o pomoc. Tvrdí, že „*Les přestal dýchat a začal nenávidět.*“

Skutečná hrozba: Hluboko v lese, ve staré druidské svatyni, byla probuzena prastará entita – **Baziliščí dryáda**. Ta nechrání les růstem, ale zakonzervováním – mění vše živé v kámen, aby to "uchránila" před smrtí a změnou.

2. Část první: Vesnice a stopy

Postavy by měly zjistit informace. Mohou využít své schopnosti (Charisma, Zastrasování, Empatie):

- **Hostinec "U Zlomené sekery":** Zde leží jeden z přeživších, dřevorubec **Karel**.
 - *Stav:* Jeho noha je zcela kamenná. Blouzní o „ženě, jejíž oči svítí jako smaragdy“ a o „sochách, které pláčou“.
 - *Léčba:* Běžná magie na něj nefunguje. Pouze mocný rituál nebo smrt původce kletby to zvrátí.
- **Zkoumání okraje lesa:** Hraničář nebo Druid si všimnou, že stromy na okraji hvozdu nejsou dřevěné. Jsou to dokonalé kamenné repliky stromů. Žádní ptáci, žádný hmyz. Absolutní ticho.

Scénář: Srdce Šedého hvozdu – pro Část 1: Tiché volání

Kontext pro PJ: Hráči přijíždějí do vesnice Hvozdná. Je pozdní odpoledne, slunce zapadá, ale světlo je divně tlumené, jako by svět ztrácel barvy.

Scéna 1: Příjezd do Hvozdné



„Atmosféra je tísnivá a tichá. Všechno – střechy, hliněné cesty, dřevěné vozy – je pokryto jemnou vrstvou šedého prachu. Z komínů nevychází kouř. V pozadí se tyčí temná, hustá, hrozivá linie lesa, která vypadá nepřírozeně šedě. Několik vesničanů stojí nehybně a zírá na les.“

Přečti hráčům: „Cesta do Hvozdné byla nezvykle tichá. Čím blíže jste k vesnici, tím méně slyšíte zpěv ptáků nebo šumění větru v korunách stromů. Když se konečně vynoříte z lesní cesty a spatříte první stavení, neuvítá vás štěkot psů ani smích dětí. Vesnice působí, jako by zadržovala dech. Dřevorubci postávají u svých seker, ale nepracují. Jen zírají k temné hradbě lesa na východě. Všude je cítit jemný, šedý prach, který pokrývá střechy i cesty.“

Akce: Jakmile postavy vstoupí na náves, vyjde jim vstříc **Stařešina Jorun**. Je to statný muž, ale nyní se opírá o hůl a vypadá strhaně. Šedivý vous má zaprášený.



„Stařešina jménem Jorun. Je to robustní starý lidský muž s dlouhým, hustým šedým vousem, silně zaprášeným jemným šedým práškem. Jeho tvář je vrásčitá starostmi a vyčerpáním. Těžce se opírá o sukovitou dřevěnou hůl. Nosí hrubé, praktické středověké oblečení z vlny a kůže.“

Dialog – Stařešina Jorun: „Poutníci... zbraně máte kvalitní a v očích vidím zkušenost, kterou my prostí lidé nemáme. Jsem Jorun, starosta této bohem zapomenuté díry. Pokud hledáte nocleh a jídlo, dáme vám to nejlepší, co máme. Ale pokud hledáte práci... pak vás sami bohové poslali v pravý čas.“

Interakce s Jorunem (Otázky a Odpovědi)

Hráči se budou ptát. Zde jsou Jorunovy odpovědi a reakce:

- **Co se tady děje?**
 - *Jorun:* „Les... on se změnil. Před týdnem se přestali vracet dřevorubci. Ti, co jsme poslali hledat je, se nevrátili taky. Až na jednoho. Karla. Ale ten... ten už není zcela člověkem.“
- **Jak to myslíš, že není člověkem?**
 - *Jorun:* „Jeho kůže tvrdne. Šedne. Je studený jako kámen na hrobě. Leží v hostinci, blouzní. Naše bylinkářka si s tím neví rady.“
- **Nabídka odměny:**
 - *Jorun:* „Nemáme mnoho zlata, ale dáme dohromady úspory celé vesnice (cca 400 zlatých). A dám vám svůj rodinný prsten (magický předmět, +1 k Obraně proti magii), pokud zjistíte, co to způsobuje, a zastavíte to.“

Scéna 2: Hostinec „U Zlomené sekery“



„Vzduch vypadá těžký a zaprášený. Okenice jsou zavřené. Uprostřed, na velkém dřevěném stole, který slouží jako provizorní lůžko, leží zpocený, horečnatý muž přikrytý dekou. Kolem se choulí několik ustaraných rolníků s lucernami. Nálada je ponurá a ustrašená.“

Lokace: Uvnitř je tma, okenice jsou zavřené. Pár místních sedí u stolů, šeptají si. Vzduch je těžký a zatuchlý.

Přečti hráčům: „Vejdete do hostince, kde to páchne starým pivem a strachem. V rohu místnosti, na stole, který slouží jako provizorní lůžko, leží mladý muž. Kolem něj pobíhá ustaraná žena s mokrým hadrem. Když přistoupíte blíž, vidíte to na vlastní oči. Levá noha toho muže, od kotníku až po stehno, není z masa a kostí. Je to šedý, hrubě tesaný kámen. Přechod mezi kůží a kamenem vypadá bolestivě, rudě a zaníceně.“

Interakce s obětí (Karel)

Toto je klíčový moment pro atmosféru. Karel je v horečkách.



„Jeho oči jsou vytřeštěné strachem a blouzněním. Klíčovým prvkem je jeho odhalená levá noha: od chodidla až do poloviny stehna je proměněna v pevný, šedý, popraskaný mramorový kámen. Místo přechodu mezi živým rudým masem a šedým kamenem je zanícené a vypadá bolestivě“

- **Hráčská akce:** Postava s dovedností *Léčení* nebo *Magie* si ho může prohlédnout.
 - **Hod na Znalost magie/Léčení (Past 6):**
 - *Úspěch:* Zjistí, že to není nemoc, ale silná transmutace. Kletba postupuje pomalu k srdci. Zbývá mu pár dní, než zkamení celý. Magie (např. *Rozptyl kouzla*) to jen zpomalí, ale nezastaví. Musí zemřít zdroj kletby.
 - *Kritický úspěch:* Všimnou si, že na kamenné části nohy jsou vyryté drobné rýhy, jako by to byla kůra stromu, ne jen obyčejný kámen.

Dialog – Karel (blouznící): Karel se občas probere, chytne nejbližší postavu za ruku (má obrovskou sílu v křeči) a šeptá:

Karel: „Ticho... musíte být úplně zticha... ona slyší i tlukot srdce.“

Postava: „Kdo? Kdo ti to udělal?“

Karel (vytřeští oči): „Zahrada... viděl jsem zahradu soch. Můj bratr... on tam stojí... a pláče, ale nemůže se hýbat. Ty oči! Smaragdy v šedé tváři!“

Karel (křičí): „Nedívej se na ni! Je krásná jako smrt! Matka Trnů!“

(Poté upadne do bezvědomí).

Scéna 3: Okraj lesa (Vyšetřování)

Než hráči vyrazí, měli by se jít podívat na kraj lesa, kam ukazoval Jorun.



„Na levé straně normální zelená tráva a zdravé stromy. Na pravé straně je vše zkamenělé: šedá, křehká kamenná tráva a stromy, které vypadají jako dokonalé, detailní kamenné sochy s kamennými listy. Přechod je náhlý“

Přečti hráčům: „Stojíte na hranici, kde pole přechází v hvozd. Je to jako čára narýsovaná v hlíně. Na jedné straně je tráva zelená, na druhé šedivá a křehká. Stromy na okraji vypadají normálně, dokud se jich nedotknete.“

Akce: Hráči zkoumají stromy/okolí.

- **Hod na Postřeh/Přírodu (Past 4):**
 - Postava se dotkne kůry stromu. Je studená a tvrdá. Není to dřevo. Celý strom na okraji lesa je z kamene. Listy jsou tenké kamenné plátky, které se ve větru nehýbou, ale při doteku se s cinknutím odlomí.
- **Stopování (Hraničář/Lovec):**
 - Najde stopy Karla a ostatních, jak vběhli do lesa. Stopy vedou hluboko, ale žádné stopy nevedou zpět (kromě plazení Karla).
 - *Důležité:* Kolem stop jsou divné rýhy. Jako by se tam plazili hadi, ale mnohem větší a těžší (kořeny, které se hýbaly).

Závěr první části

Jorun přijde za postavami na kraj lesa.

Dialog – Jorun: „Vidíte to? Les umírá a bere si nás s sebou. Karel mluvil o 'Zahradě soch' u Kořene světa. To je staré místo, hluboko ve hvozdu, asi půl dne cesty. Dříve tam druidové uctívali život. Teď... se tam bojíme i pohlédnout. Vyrazíte hned, nebo počkáte do rána?“

Rozhodnutí hráčů:

1. Vyrazit hned (V noci):

- *Výhoda:* Mohou překvapit některé hlídky.
- *Nevýhoda:* Postihy za tmu, psychický teror je silnější.

1. Počkat do rána:

- *Výhoda:* Odpočatí, bonusy za denní světlo.
- *Nevýhoda:* Karel se ráno probudí a kámen mu postoupil až k pasu (motivace spěchat).

Poznámka pro PJ: Tímto končí úvodní vyšetřovací a "sociální" část. Hráči mají cíl (Zahrada soch/Kořen světa), motivaci (záchrana vesnice/odměna) a tuší nebezpečí (zkamenění).

3. Část druhá: Cesta Šedým hvozdem

Jakmile vstoupí do lesa, atmosféra zhoustne. Barvy se vytrácejí do odstínů šedi.

Setkání A: Kamenná smečka

Družinu přepadne smečka vlků. Nejsou to ale obyčejná zvířata.

- **Nepřátelé:** 4x **Šedý varg** (Vypadají jako sochy, dokud se nepohnou).
- **Mechanika:**
 - Mají vysokou **Obranu** (jejich kůže je jako kámen).
 - Jsou imunní vůči *Krvácení* a *Jedům*.
 - *Taktika:* Útočí na nejslabší členy (Kouzelníky/Zloděje).

Setkání B: Mýtina zkamenělých poutníků

Postavy najdou mýtinu plnou soch vyděšených lidí – původní obyvatelé, obchodníci, zvířata.

- **Past/Hádanka:** Uprostřed je studánka s křišťálově čistou vodou. Pokud se někdo napije, vyléčí si 1k6 životů, ale musí hodit na **Odolnost (Past 7)**. Při neúspěchu začne postavě tuhnout ruka/noha (postih -2 k Obratnosti), dokud kletba nepomine.
- Z vody se vynoří **Vodní elementál** (zdeformovaný, kalný), který stráží vstup dál. Bojuje pouze, pokud se postavy chovají agresivně nebo znesvěťí vodu. Může jim poradit: "*Srdce lesa bije v jeskyni pod Kořenem světa. Nesmíte se jí podívat do očí.*"

Scénář: Srdce Šedého hvozdů – Část 2:

Kamenný les

Kontext pro PJ: Družina vstoupila do lesa. Cílem je najít "Zahradu soch" a "Kořen světa". Cesta trvá několik hodin, ale les deformuje vnímání času a prostoru.

!Skrytý úkol: Odkaz posledního druida!

Popisek úplně na konci.

Scéna 1: Ticho, které bolí

Přečti hráčům: „Jakmile se stromy zavřou za vašimi zády, svět se změní. Sluneční světlo sem proniká jen jako šedivá mlha. Co je však horší, je to ticho. Žádný vítr, žádný hmyz. Vaše kroky na tvrdé, vysušené půdě zní nepřirozeně hlasitě. Všimnete si, že stromy kolem vás nejsou jen zkamenělé. Jsou zkroucené do bolestivých grimas, kůra připomíná napjaté svaly. A pak to uvidíte – na větvích nesedí ptáci, ale dokonalé kamenné sošky vran a drozdů. Některé mají otevřené zobáky, jako by zkameněly uprostřed zpěvu.“



„Světlo je tlumené a šedé. Stromy jsou pokroucené, jejich kůra vypadá jako zvápenatělá šedá svalová vlákna místo dřeva. Na holých větvích nehybně sedí několik dokonale detailních kamenných soch vran a zpěvných ptáků, některé s otevřenými zobáky, jako by zamrzly uprostřed písničky. Země je pokryta šedým prachem a křehkými kamennými listy.“

Mechanika (Atmosféra):

- Nech hráče hodit na **Vnímání / Postřeh (Past 5)**.
 - *Úspěch:* Hráč má pocit, že se stromy nepatrně otáčejí směrem k nim, když se nedívají. Cítí na sobě pohled něčeho starého.
 - *Neúspěch:* Cítí jen tíseň a paranoiu.

Scéna 2: Kamenná smečka (Bojové střetnutí)

Družina dorazí na mýtinu plnou vysoké, šedé trávy, která chrastí jako suché listí.

Přečti hráčům: „Cesta se rozšiřuje na malou mýtinu. Uprostřed, napůl skryté ve vysoké, šedivé trávě, stojí sousoší. Vypadá to jako smečka vlků zachycená při lovu. Sochy jsou neuvěřitelně detailní – vidíte každý chlup v jejich kamenné srsti, vyceněné tesáky, svaly napjaté ke skoku. Je jich pět. Vypadají jako varování pro každého, kdo by chtěl jít dál.“



„Jsou částečně skryti vysokou, suchou, bezbarvou trávou. V hlubokých prasklinách jejich kamenné srsti roste mech a špína. Vypadají neuvěřitelně realisticky, ale zcela neživě, zamrzlí v hrozivých pózách“

Akce: Hráči pravděpodobně budou podezřívaví.

- Pokud zaútočí na dálku na sochy: Sochy se okamžitě pohnou a zaútočí (překvapení je zrušeno).
- Pokud projdou kolem bez opatrnosti: Vlci zaútočí do zad (**Překvapení** – volný útok pro vlky).

Moment zvratu (přečti, až začne boj): „Ozve se zvuk drceného kamene. Socha vlka nejbližší k [jméno postavy] pohne hlavou. Místo očí se rozzáří prázdné důlky bledým, zeleným světlem. S hrdelním zavrčením, které zní jako když se sypou kameny ze svahu, se na vás vrhnou!“



"Kamenný Warg uprostřed útoku v temném lese. Tvor má tvar mohutného vlka, ale je celý vytesán z popraskané, hrubé šedé skály. Jeho těžké kamenné čelisti jsou otevřené v tichém zavrčení a odhalují kamenné zuby. Jeho oči září intenzivním, strašidelným bledě zeleným světlem. Prach a malé kamenné úlomky stříkají z jeho kloubů, jak se vrhá vpřed."

Nepřátelé: 5x Šedý Varg (Konstrukt/Magická šelma)

Pro 5. úroveň musí být tvrdí.

- **Vlastnosti:**
 - **Kamenná kůže:** Mají vysoké *Obranné číslo* (nebo Redukci zranění). Zbraně po nich často jen sklouznou.
 - **Imunita:** Nelze je otrávit, nefunguje na ně krvácení, necítí bolest.
 - **Těžkopádnost:** Mají nižší iniciativu, ale když kousnou, drtí kosti.
- **Speciální útok – Drtivý stisk:** Pokud varg zasáhne, postava si hází na *Sílu/Obratnost*. Při neúspěchu ji povalí na zem a "zakousne se" (automatické zranění v dalším kole, dokud se nevyprostí).

Po boji: Z rozbitých vargů nevytéká krev, ale šedý prach a magická esence.

Scéna 3: Mýtina zkamenělých poutníků (Roleplay/Puzzle)

Po boji s vlky cesta klesá do dolíku, kde je mlha hustší.



Přečti hráčům: „Vzduch zde je vlhký a chladný. Před vámi se otevírá kruhová mýtiny obklopená prastárými duby. Ale to, co vidíte, vám zastaví srdce. Mýtiny je plná soch lidí. Nejsou to umělecká díla. Jsou to lidé zachycení v okamžiku čiré hrůzy. Obchodník kryjící si obličej rukama. Matka tisknoucí k sobě dítě. Válečník s taseným mečem, který se už nikdy neohnal. Uprostřed tohoto hřbitova nadějí je kamenná studna. Z ní vytéká pramínek vody, který je jediným pohybem v tomto mrtvém světě. Voda se vsakuje do země u kořenů největšího dubu.“

Průzkum:

- Hráči poznají některé tváře z vyprávění ve vesnici (ztracení dřevorubci).
- **Voda:** Pokud ji prozkoumají magií, zjistí, že je silně magická (Transmutace a Příroda).
- **Interakce:** Pokud se někdo dotkne vody nebo promluví nahlas, voda ve studni začne bublat a zformuje se postava.



„Elementál není z čisté vody, ale je to vířící forma kalné, bahnitě hnědé vody a slizu, s matně humanoidním tvarem a smutným, roztékajícím se výrazem tváře. Do jeho formy je

vmíchán mech a mrtvé listí. V pozadí, obklopující studnu, stojí zmrazeno několik vysoce detailních, mechem porostlých kamenných soch vyděšených lidí ve středověkém oblečení.“

NPC: Strážce pramene (Zkažený vodní elementál)

Vynoří se bytost z kalné vody a bahna. Má smutnou, stékající tvář.

Dialog – Strážce pramene:*(Hlas zní jako bubláni pod hladinou, těžko srozumitelný)* „Proč jste přišli... do zahrady ticha? Chcete se stát... věčnými? Chcete se připojit k... její sbírce?“

Reakce NPC:

- **Pokud jsou hráči agresivní:** Elementál se brání, ale není to hlavní boss. Spíše se snaží je "umýt" vodou (která způsobuje tuhnutí kloubů – postih k Obratnosti).
- **Pokud jsou hráči diplomatictí (vyjednávání/přesvědčování):**

Hráč: „Chceme to zastavit. Kde je ta, co to způsobila?“

Strážce: „Matka... ona miluje své děti. Příliš je miluje. Nechce, aby odešly. Nechce, aby zemřely. Tak je... zastaví. Změní je v kámen, který nepodléhá času.“

Hráč: „Jak ji porazíme?“

Strážce: „Ona se dívá... i když má oči zavřené. Její pohled je tíha hory. Ale její srdce... (elementál ukáže na kořeny velkého dubu za studnou)... její srdce je spoutané v kořenech pod zemí. Amulet, který nosí... ten není z tohoto světa. Ten jí našeptává.“

Důležitá nápověda: Strážce jim prozradí klíčovou mechaniku pro finální boj.

- *Strážce:* „Když se na vás podívá svým třetím okem, zkamenění je okamžité. Ale zrcadlo vody... (ukáže na hladinu)... ve vodě její pohled ztrácí moc.“
 - *(Tip pro hráče: Bojovat a dívat se na ni jen přes odraz v čepeli, štítu nebo vodě, nebo použít zrcadlení).*

Scéna 4: Vstup do Podzemí

Za studnou, mezi kořeny obřího dubu, je trhlina. Vypadá jako chřtán, který vede do tmy.



Přečti hráčům: „Strážce se rozplyne zpět do studny. Cesta dál vede dolů, pod kořeny obrovského dubu. Z otvoru vane zatuchlý vzduch, který voní jako hlína a staré hroby. Slyšíte odtud, velmi slabě, zvuk... jako by někdo hroul na kamennou harfu. Nebo jako by kameny třely o sebe. To je Srdce hvozdů.“

Příprava na finále: Zde by měli mít hráči možnost si krátce odpočinout (doplnit manu/výdrž), aplikovat buffy (ochranná kouzla) a připravit si světlo.

Poznámky pro PJ k této části:

1. **Atmosféra je klíč:** Nedovol hráčům vtípkovat bez následků. Popisuj detaily soch – slzu na tváři zkamenělé ženy, hrůzu v očích.
2. **Loot:** U jedné sochy (bohatý kupec) mohou najít měšec, který nestihl zkamennět (byl v kapse). Obsahuje drahokamy. Ale aby ho vzali, musí sochu rozbít (morální dilema – co když jde kletba zvrátit a oni ho právě zabili?).

4. Část třetí: Jeskyně pod Kořenem

Vstup do podzemí je tvořen kořeny obrovského dubu, které se kroucí do tvaru chřtánu.

Místnost 1: Síň ozvěn

Dlouhá chodba, kde každý zvuk (zbroj, kroky, mluvení) se několikanásobně zesílí a bolí z něj uši.

„Dlouhý, klikatý podzemní tunel vytesaný skrz zkamenělé kořeny a temnou skálu. Průchod je místy úzký. Podlaha je nerovná, pokrytá ostrým štěrkem a spadlými stalaktity (těžký terén).“

- **Mechanika:** Postavy se musí plížit (**Tichý pohyb**). Pokud udělají hluk, ze stropu začnou padat ostré stalaktity (Zranění 2k6, Past na Obratnost pro uhnutí).

Místnost 2: Zahrada trnů (Finále)

Obrovská jeskyně, kde uprostřed stojí **Matka Trnů** (Baziliščí dryáda). Je to krásná, ale děsivá postava – napůl žena, napůl strom, s kůží jako mramor. Kolem ní jsou "sochy" jejích obětí (některé jsou ještě naživu a pouze uvězněné v kameni).

Boss: Matka Trnů (Úroveň cca 7-8)

Toto je těžký souboj. Matka Trnů je inteligentní.

Alternativní řešení: Matka Trnů má na krku **Amulet Zkamenění**, který ji korumpuje. Zloděj se k ní může pokusit připlížit a amulet ukrást/zničit, nebo ho může Hraničář sestřelit přesným zásahem (velmi vysoká obtížnost). Pokud se to povede, dryáda ztratí svou moc a zhroutí se vyčerpáním (nezemře, kletba pomine).

Tipy pro Pána Jeskyně (PJ)

- **Atmosféra:** Zdůrazňuj ticho. Les nešumí. Kroky na trávě zní jako na šterku.
- **Boj:** U Bosse využijev "miniony" – může vyvolat 2 malé kamenné elementály, aby zaměstnala válečníky, zatímco ona kouzlí na mágy.
- **Úroveň 5:** Postavy mají silná kouzla. Matka Trnů by měla mít určitou magickou odolnost, aby ji kouzelník nezničil jedním *Ohnivým bleskem*.

V této části jde o atmosféru stísněnosti, nebezpečí a epické finále. Hráči sestupují do podzemí, kde se střetnou se zdrojem nákazy.

Scénář: Srdce Šedého hvozdu – Část 3: Zahrada Trnů

Kontext pro PJ: Hráči vstoupili do trhlíny pod obřím dubem. Prostředí se mění z lesa na jeskyni, která je tvořena zkamenělými kořeny.

Scéna 1: Síň ozvěn (Past/Hádanka)

Chodba klesá prudce dolů. Stěny nejsou z kamene, ale ze spletených kořenů, které časem ztvrdly na tvrdost žuly.

Přečti hráčům: „Sestupujete do hlubin. Vzduch je zde těžký a zvláště rezonuje. Vaše kroky, dech, cinkání zbroje – vše se vrací v několikanásobných ozvěnách, které nepříjemně vibrují v uších. Před vámi se chodba rozšiřuje do dvorany, jejíž strop je posetý tisíci ostrými krápníky. Vypadají jako kamenné tesáky připravené sklapnout. Podlaha je pokrytá jemným šterkem. Náhle si všimnete, že při každém hlasitějším zvuku se krápníky na stropě zachvějí a uvolní se z nich prach.“

Mechanika (Zkouška dovednosti): Matka Trnů nesnáší hluk. Jeskyně reaguje na vibrace.

- Družina musí projít místností (cca 50 metrů) v naprosté tichosti.
- Každý hráč hodí na **Tichý pohyb / Obezřetnost (Past 5)**.

- *Těžká zbroj*: Hráči v plátové zbroji mají postih -2 k hodů (pokud si zbroj nesundají nebo nepodloží látkou).
- *Neúspěch*: Pokud někdo neuspěje, ozve se hlasitě *KŘUP*. Ze stropu se uvolní stalaktit.
 - Postava musí hodit na **Uhýbání / Obratnost (Past 6)**.
 - *Zranění*: Při neúspěchu 2k6 zranění (bodné). Navíc hluk může přilákat pozornost Bosse (v další scéně nebude překvapení).

Scéna 2: Chrám věčného klidu (Finále)

Po překonání Síně ozvěn se chodba otevírá do obrovské jeskyně osvětlené bledě zelenými světélkujícími houbami.



Přečti hráčům: „Vstupujete do obrovského domu. Uprostřed, na vyvýšeném ostrůvku obklopeném jezírkem klidné vody, sedí ona. **Matka Trnů**. Je to bytost děsivé krásy. Horní polovina těla připomíná urostlou elfku, ale její kůže je šedý, leštěný mramor. Místo vlasů má korunu z živých, svíjejících se kořenů a hadů. Spodní polovina jejího těla splývá s kmenem obrovského zkamennělého stromu, který tvoří trůn. Kolem ní stojí tucet soch. Jsou to bojovníci v plné zbroji, mágové s hůlkami... její osobní stráž, kterou proměnila v kámen.“

Interakce: Matka Trnů si jich všimne (pokud nebyli extrémně tiší). Její hlas zní, jako když se o sebe třou dva kameny, ale tón je klidný, mateřský.

Dialog – Matka Trnů: „Pšt... tiše, maličcí. Proč děláte takový hluk? Proč rušíte klid mé zahrady?“

(Otočí hlavu k hráčům, ale má zavřené oči)

„Přišli jste si také odpočinout? Svět tam nahoře je tak... bolestivý. Lidé stárnou, krvácejí, umírají. Tady ne. Tady je vše věčné. Neměnné. Krásné.“

Možnost vyjednávání: Hráči mohou zkusit mluvit, ale ona je šílená.

- *Hráč:* „To není krása, to je smrt! Propusť je!“
- *Matka Trnů (smutně se usměje):* „Smrt je konec. Já dávám věčnost. Ale vy... vy jste plní chaosu. Vaše srdce bijí příliš rychle. Musím vás... uklidnit.“

(V tu chvíli otevře oči. Zářící jasným smaragdovým světlem.)



„Kamenná dryáda "Matka Trnů" po probuzení. Její kamenné oči intenzivně září jasným smaragdovým zeleným světlem a vrhají strašidelné stíny na její šedou mramorovou tvář a zkamenělé kořeny, které se kolem ní krouží. Její výraz je smutný, ale hrozný. Amulet na její kamenné hrudi pulzuje stejným zeleným světlem.“

Přečti hráčům: „Její víčka se zvednou a celou jeskyni zaplaví jedovatě zelené světlo. Cítíte, jak vám tuhnou svaly jen při pohledu na ni. Boj začíná!“

Souboj: Matka Trnů (Boss Fight)

Tento boj je o strategii, ne jen o "mlácení".

Statistiky Bosse (Přizpůsobeno pro Dračí hlídku, 5. úroveň):

- **Životy (HP):** cca 90-110 "180/300" (Dost na to, aby vydržela 4-5 kol plného nátlaku).
- **Obrana:** Vysoká (kamenná kůže).
- **Pohyblivost:** Nulová (je srostlá s trůnem), ale má dosah po celé jeskyni pomocí kořenů.

Schopnosti a Fáze boje

1. Pasivní schopnost: Aura tíhy Všechny postavy v jeskyni mají sníženou pohyblivost o 2 metry. Vzduch je hustý.

2. Hlavní útoky (každé kolo):

- **Kořenový úder:** Ze země vyrazí kořeny a zaútočí na 2 různé postavy (fyzický útok, střední zranění).

- **Trnová střela:** Vystřelí osten na vzdáleného útočníka (kouzelník/lukostřelec).

3. Speciální mechanika: Zkamenělý pohled (Jednou za 2 kola) Matka Trnů se zaměří na jednu postavu.

- **PJ ohlásí:** „Matka se otáčí na [Jméno postavy]. Její oči žhnou.“
- **Obrana hráče:**
 - Hráč musí nahlásit, že **uhýbá pohledem** (bojuje se slepotou = velký postih k útoku).
 - Nebo použije **zrcadlo/odraz** (pokud na to přišli v minulé části).
 - Pokud se dívá přímo: Hod na **Odolnost (Vysoká Past 8)**.
 - *Neúspěch:* Postava okamžitě zkamení (vyřazena z boje, dokud boss nezemře).
 - *Úspěch:* Postava je jen "zpomalena" (ztrácí jednu akci).

4. Fáze 2 (když klesne pod 50 % životů):

Matka Trnů (křičí): „Mé děti! Braňte svou matku!“ Dvě ze soch v místnosti (válečníci) popraskají a začnou se hýbat. Jsou to **Kamenní strážci**. Jsou pomalí, ale silní. Slouží k tomu, aby zaměstnali bojovníky, zatímco Matka kouzlí.

Klíč k vítězství: Amulet

Na krku Matky visí pulzující amulet (vypadá jako zkamenělé srdce).

- Postavy si mohou všimnout (Hod na Postřeh), že když Matka utrhne zranění, amulet zazáří a část rány zacelí.
- **Cílený útok:** Hráči mohou útočit přímo na amulet (Obrana amuletu je vysoká, protože je malý).
- **Zničení amuletu:** Pokud amulet zničí (má cca 15 HP), Matka Trnů ztratí svou kamennou kůži (Obrana jí klesne na minimum) a přestane používat Zkamenělý pohled. Začne křičet bolestí a stane se zranitelnou.

Epilog: Probuzení

Když Matka Trnů padne (rozpadne se na prach nebo zaroste do země jako obyčejný strom):

Přečti hráčům: „Zelená záře v očích dryády pohasne. Její kamenné tělo popraská a s rachotem se zhroutí. Jeskyní projede tlaková vlna magické energie. Cítíte, jak tíha v e vzduchu mizí. Kolem vás se ozývá praskání. Kámen opadáva ze soch válečníků. Ti se hroulí na zem, lapají po dechu, dezorientovaní, ale živí. Voda v jezírku se vyčistí.“

Návrat: Cestou zpět lesem už slyší ptáky. Barvy se vrací. Stromy už nejsou z kamene. Ve vesnici najdou Karla, jak sedí na posteli, sice slabý a s jizvami, ale jeho noha je opět z masa a kostí.

Odměny (Loot)

Kromě zlata a vděčnosti vesnice, hráči najdou v ruinách trůnu:

1. **Srdce Dryády (Magický drahokam):** Může být vsazeno do zbraně nebo zbroje. Přidává odolnost proti magii země nebo malou šanci na zpomalení nepřítele při zásahu.
2. **Hůl "Zelený dech":** Hůl, která 1x denně dokáže vyléčit nemoc nebo zrušit paralýzu/zkamenění.
3. **Štít Zrcadlení:** Lesklý stříbrný štít, který dává bonus +2 proti pohledovým útokům (bazilišek, medúza).
4. **Zlatáky:** Družina může získat až 500 zlatých na místě dle uvážení PJ.

Staty monster/stat block

1. Šedý Varg (Monstrum)

Zmutovaný vlk s kůží tvrdou jako kámen. Nemá strach ani necítí bolest.

Vlastnost	Hodnota
Životy (HP)	28
Útočné číslo (ÚČ)	+7 (Tesáky)
Obranné číslo (OČ)	14 (Přirozená zbroj)
Zbroj (Redukce)	2 (Každý fyzický zásah je snížen o 2 body zranění)
Iniciativa	+2
Pohyblivost	12 sáhů (metrů)

- **Zranění:** 1k6 + 4 (Drtivé kousnutí)
- **Velikost:** Střední (jako velký pes)
- **Odolnosti:** Imunní vůči *Jedu*, *Krvácení* a *Psychologii* (strach).
- **Zranitelnost:** Drtivé zranění (kladiva/palcáty) ignoruje jeho Zbroj (Redukci).

Speciální schopnosti:

- **Drtivý skus:** Pokud Varg zasáhne cíl a způsobí zranění, cíl si musí hodit na **Past (Obratnost/Síla) – obtížnost 6**. Při neúspěchu je postava sražena na zem (nevýhoda k obraně v dalším kole).
- **Kamenné maskování:** Pokud se varg nehýbe, je nerozeznatelný od sochy (Postřeh Past 9 na odhalení).

2. BOSS: Matka Trnů (Baziliščí dryáda)

Zkamenělá paní hvozdů, srostlá se svým trnům. Její krása je smrtící.

Vlastnost	Hodnota
Životy (HP)	110
Útočné číslo (ÚČ)	+9 (Kořeny) / +8 (Magie)
Obranné číslo (OČ)	17 (Kamenná kůže) / 10 (pokud je zničen Amulet)
Zbroj (Redukce)	3 (Magická kůže)
Iniciativa	+1 (Nízká, obvykle jedná poslední)

Pohyblivost	0 (Je pevně spojena s místem)
--------------------	--------------------------------------

- **Zranění (Kořeny):** 1k6 + 5 (Útočí na 2 cíle najednou, dosah po celé jeskyni).
- **Mana:** 30 (Pro kouzla, pokud používáš systém many).

Speciální schopnosti a Akce:

1. Amulet Zkamenění (Slabina):

- Matka má na krku amulet (má **15 HP** a **OČ 15** - je těžké ho trefit).
- Pokud je amulet zničen: Matka ztratí Redukci zranění (3), její OČ klesne na 10 a nemůže používat *Kamenný pohled*. Každé kolo pak dostává 1k6 zranění z šoku.

1. Kamenný pohled (Hlavní útok):

- *Použití:* 1x za 2 kola.
- Vybere jednu postavu, která se na ni dívá. Postava si hází na **Past (Odolnost) – obtížnost 8**.
- **Neúspěch:** Postava zkamení na 1k4 kol (je vyřazena z boje, má vysokou obranu, ale nemůže jednat).
- **Úspěch:** Postava cítí tíhu, má -2 k ÚČ v dalším kole.
- *Obrana:* Pokud hráč nahlásí, že se dívá přes odraz (štíť/voda), má na past bonus +5.

1. Hlas Hvozdu (Magie):

- Všichni v jeskyni si musí hodit na **Past (Intelligence/Vůle) – obtížnost 5**.
- **Neúspěch:** Postava je dezorientovaná, v tomto kole se může pohnout jen o polovinu své rychlosti.

1. Vyvolání strážců (Fáze 2 - pod 50 % HP):

- Matka ožíví 2 sochy v místnosti.
- **Staty sochy:** HP 20, ÚČ +5, OČ 12. Pomalé, ale překážejí v cestě k Matce.

Tipy pro vedení boje (PJ):

- **Taktika Matky:** Matka je inteligentní. Prvním *Kamenným pohledem* se pokusí vyřadit toho, kdo vypadá nejnebezpečněji (válečník s obouručákem) nebo léčitele. Kořeny bude používat na kouzelníky a lučištníky, aby jim rušila soustředění.
- **Popis zranění:** Když hráči uberou Matce životy, nepopisuj krev. Popisuj praskliny v mramoru, ze kterých září zelené světlo, a odpadávající kusy kamene.
- **Dynamika:** Pokud je boj příliš lehký (hráči mají dobré hody), nech ze stropu spadnout stalaktit (plošný útok, Past na uhnutí). Pokud je moc těžký, nech Amulet zářit jasněji, aby si hráči uvědomili, že je to slabina.

Skrytý úkol: Odkaz posledního druida

Kdy se odehrává: Během 2. části (Cesta Šedým hvozdem), ještě před vstupem do podzemí.

Lokace: Skrytá stezka odbočující z hlavní cesty, zarostlá trnitým křovím.

1. Zápletka (Hook)

Zatímco se hráči prodírají lesem, postava s nejvyšším **Postřehem** nebo povolání **Hraničář/Druid** si všimne něčeho zvláštního. Jeden z velkých balvanů u cesty není balvan, ale zřícený menhir s vyrytým symbolem "Kruhu života", který je však přeškrtnutý hlubokými rýhami od drápů. Za menhirem vede sotva znatelná stezka do hustšího porostu, kde je vzduch zvláště teplejší.

2. Lokace: Elandrova chýše

Stezka vede k malé, polorozpadlé kamenné chatrči, kterou kořeny stromů doslova drtí v objetí. Je to domov **Elandra**, druida, který kdysi tento hvozd spravoval.



„Chýše je z kamene, ale je drcena masivními, kroutícími se šedými kořeny stromů, které rostou přes ni a skrz ni. Dveře jsou rozbité. Zevnitř se line slabé přízračné modré světlo.“

Uvnitř:

- Všude jsou rozházené svitky a lahvičky se ztvrdlými lektvary.
- Uprostřed leží kostra muže (nezkamenělá!), která v ruce svírá deník. Kostra má hrudník proražený obrovským dřevěným kulem.

Setkání (Boj/Social): Jakmile se hráči dotknou deníku nebo kostry, vzduch ochladne a zformuje se **Přízrak druida Elandra**.



„Duch je bledě modrý a poloprůhledný. Má na sobě potřhané druidské roucho se symboly přírody. Jeho tvář je zkřivená výrazem věčné viny a smutku.“

Prízrak (kvílí): „Nechte ji spát! Nesmíte ji probudit! Ona trpí... moje vina... všechno je to moje vina!“

- **Boj:** Prízrak (Specter) je na 5. úrovni nepříjemný (vysává životy, odolný vůči nemagickým zbraním).
- **Diplomacie:** Pokud hráči neútočí a zkusí mluvit (nebo použijí kněžskou magii/uklidnění), mohou se dozvědět pravdu.
 - *Hráč:* „Chceme ji osvobodit. Chceme zrušit kletbu.“
 - *Elandr (uklidní se):* „Osvobodit? Smrt je jediné vysvobození. Dal jsem jí Amulet zemského srdce, abych zachránil les před suchem. Ale amulet byl prokletý hladem elementála. Změnil její lásku v posedlost uchováním. Musíte zničit Amulet, ne ji... i když bez něj asi nepřežije.“

3. Odměna (Loot & Výhoda)

Pokud úkol splní (porazí ducha nebo ho uklidní), získají:

1. **Deník Elandra (Lore):** Potvrzuje, že zničení Amuletu Matku Trnů nezabije hned, ale udělá ji zranitelnou (klíčová informace pro Boss fight).
2. **Lahvička "Slza rána" (Předmět):**
 - Jde o vzácný olej, který Elandr míchal na záchranu dryády, ale nestihl ho použít.
 - **Efekt:** Pokud se tímto olejem pomaže zbraň (vystačí na 2 zbraně), tato zbraň po dobu 1 hodiny **ignoruje Kamennou kůži** (Redukci zranění) jakýchkoliv nepřátel v tomto lese (včetně Bosse).
 - *Pro hráče je to obrovská taktická výhoda.*

„Slza rána“



„malá křišťálová lahvička obsahující zářící zlatou tekutinu. Lahvička je obalená ve staré kůži a ovázaná zachovalým zeleným listem.“