

Venkov Othionu

Když řekneme „středověká vesnice“, většinou hráčů naskočí hostinec, kovář, tržiště a pár dobrodružství za rohem. Skutečná ves ve středověku vypadala jinak: byla malá, chudá, obklopená lesem a napojená na vrchnost, církev a rytmus zemědělského roku. Z toho důvodu si dovoluji začít náš dokument jakousi „**designovou dohodou**“ pro styl *dark medium fantasy*, který chceme v Dračí Hlídce prosazovat: realita jako základ, fikce jako koření.

Typická usedlost (1 dům) čítala rodinu o počtu 8-12 osob. Často staré rodiče - někdy od obou manželů, manželský pár, děti a případně i mladší sourozence manželů (strýcové a tety), kteří se ještě “nepostavili na nohy” nebo nějak přišli o obydlí - konec konců, dům dědí prvorození/oblíbení potomci a zbytek může ostrouhat.

Osadu tvoří 10 a méně takových usedlostí (tedy do 100 obyvatel). Vesnici tvoří nad 10 a do počtu 50 usedlostí (až 500 obyvatel). Raně středověké vesnice často vznikaly okolo antických vil (panství) z římské doby (od toho slovo Village). Časem, pokud se ekonomicky dařilo, docházelo k zbudování místního panství, hradů či valů, za službu králi vydobila vrchnost pro své vesnice práva a zakládací listiny za vzniku měst. Tím se změnil i vzhled, neboť dřevo a seno vystřídaly kamenné zdi, pálené cihly a taškové střechy.

Půda je vlastněna vrchností, většina obyvatel je poddaná. Půda kterou sedláci obhospodařují je vyplácená rentou většinou 2x do roka. Ve fikci pracujeme se stereotypem romantizované hollywoodské vesnice. Realita byla často prostší a nudnější. Ne opravdu v každé dědině není kovář, hospoda a bohatý trh. Naopak všude jsou neprostupné lesy a volné louky, obdělávané půdy

není tolik, protože ještě nedošlo k industrializaci a tím pádem zefektivnění zemědělství a cokoliv mimo vesnici může znamenat nebezpečí a smrt.

Na vesnici je všechno dražší vlivem nedostatku, od kovu přes zboží po koně. Jeden řemeslník často obsluhuje několik dědin. Kovář si musí do sousední vesnice skočit pro nové boty nebo opravu starých k ševcovi a jeho kobyla *chodí bosa*. Švec od něj zase kupuje kovové nástroje atp. Lesy jsou plné zvěře, zbojníků (tedy lidí mimo zákon odmítající živořit na polích), šelem a dravců. Avšak nadpřirozená magická monstra s výjimkou fantasy humanoidů typu goblini / koboldi / gnolové by měla být ojedinělá a jasnou inspirací pro zápletku na Dobrodružství.

Hostinec plný úkolů není samozřejmost. Ne každá vesnice má hostinec s pokoji k pronájmu. Často úlohu hostince tvoří pohostinství přímo u samotných usedlíků, kteří za peníz se mohou podělit o své jídlo a nocleh nabídnou takzvaně *na slámě* nebo umožní družině postavit si stan či tábor na pozemku. Pokud existovala “hospoda” fungovala v rámci domu usedlíků. Velké hostince proto existovaly u větších usedlostí nebo na samotě u rozcestí, kde poctění kupci a jiní cestující byli příslibem zisku.

Pakliže nastal čas války a z osad a vesnic budou verbováni muži a mladíci, mějme na paměti, že zastupovali sotva pětinu, výjimečně čtvrtinu obyvatel dané obce. A to se bavíme o těch, kteří byli bojeschopní, tedy ne nemohoucí, nemocní nebo slabomyslní. Pakliže je ve vašem “settingu” či pojetí brannosti běžné verbovat i ženy a dívky (krom kojících matek), tak stále se nejedná ani o třetinu obyvatel. *Vojna není kojná* a každý branec by měl být schopen něco vydržet. Vesnice tedy může průměrně poskytnout 10-20% obyvatel.

Mou ambicí není dělat **historickou rekonstrukci**, ale **vědomou stylizaci venkova** pro družiny od 1. do 8. úrovně pohybující se na venkově a procházející vesnicemi, tedy než jejich cestování zrychlí vlastněním koní, pronájem lodí a kočárů a další výdobytky fantasy světa od vzducholodí po teleporty.

V souladu se stylem *dark medium fantasy* je nutné mít na paměti, že venkovská komunita v Othionu je především praktická a soběstačná. Neplatí stereotyp, že v každé dědině najdete kompletní zázemí služeb; realita je taková, že jeden specializovaný řemeslník často obsluhuje několik okolních osad. Vlivem nedostatku surovin je navíc zboží i práce řemeslníků na venkově dražší než ve městech.

Zemědělství a prvovýroba

Tvoří **základ obživy většiny** obyvatel venkova, kteří jsou vázáni rentou k vrchnosti. Z toho důvodu by na vesnici měli být nejpočetnější skupinou tyto povolání:

Rolník (Sedlák): Hlavní hospodář obhospodařující panskou půdu, často považovaný za nejbohatšího ve vsi v úrodných oblastech.

Pastýř (Ovčák): Stará se o obecní stáda, typicky v kopcovitých oblastech velkých pastvin.

Dřevorubec, tesař a uhlíř: Klíčová povolání pro osady u velkých hvozdu. Dřevorubci v kácí dřevo všude kde je ho dostatek. Tesaři produkují trámy, prkna a došky a šindele na výrobu domů nebo pro výrobu rybářských lodí a člunů. Výjimečně se objevují i vodní mlýny na pohon dřevařských pil v povodí splavných řek.

Uhlíři v milířích pálí dřevo v hliněných pecích a produkují dřevěné uhlí na zimu a pro venkovské kováře, kteří si nemohou dovolit sirné černé uhlí.

Rybář: Zajišťuje obživu v říčních a jezerních osadách.

Vinař a ovocnář: Zaměřuje se na pěstování specifických plodin, například vína v Záhvozdu nebo třešni do pálenek v Třešňové.

Řemesla a zpracování

Řemeslníci jsou vzácní a jejich nástroje jsou ceněným majetkem. V osadě se vyskytuje maximálně jeden, na vsi najdeme většinou 1-3 různé řemeslníky, ve městech pak 3 a více.

Kovář: Ačkoliv je v RPG hrách vnímán jako běžný, v realistickém pojetí není ani nemůže být v každé vsi. Kovář ze sousední vesnice musí často docházet k ševci pro opravu bot, zatímco švec od něj kupuje kovové nástroje. A takového platněře nebo zbrojmistra rozhodně na dědině nehledejte.

Mlynář: Strategicky významná postava využívající sílu toků a větrných strání k přípravě mouky z obilí na kamenném kole svého mlýna.

Kameník: Specialista na těžbu a opracování kamene pro stavbu domů, mostů a chrámů. Případně může vyrábět hroby, smírčí kameny a boží muka.

Košíkář: Často opomíjené, ale všudypřítomné povolání. Proutěné koše jsou hlavním „logistickým nástrojem“ venkova pro sběr úrody i uchovávání zásob. .

Koželuh: Jedno z nejméně oblíbených, ale nejvíce nezbytných povolání. Kvůli nesnesitelnému zápachu z činění kůží bývají jejich dílny vždy na samém okraji osad, ideálně po proudu řeky. Koželuh je klíčovým dodavatelem pro ševce a brašnáře.

Lukař a šípař: Vysoce specializované řemeslo, které najdeme spíše v podhorských oblastech s dostatkem vhodného dřeva (jasan, tis). Lukař zajišťuje projektily pro lov i pro domobranu.

Sedlář a brašnář: Pracuje s hotovou kůží od koželuha. Bez něj by neexistovaly postroje pro koně ani řemeny k pluhům. V osadách, které žijí

z tranzitu a obchodu, je sedlák nepostradatelný pro údržbu vybavení jezdců a povozů.

Pacholci a handlíři: Koně jsou v Othionu strategickým zdrojem. Dobrý handlíř dokáže poznat nemocné zvíře dřív, než ho koupíte, a pacholci ve stájích u důležitých cest vědí o každém pohybu vojsk či šlechticů.

Správa a duchovní život

Lidé, kteří udržují řád a víru v odlehlých oblastech i u hlavních cest. Takových autorit však v průměrné vesnici není mnoho a ne každá osada o pěti chalupách bude mít vlastního rychtáře.

Rychtář (Starosta): Zástupce vrchnosti, který řeší spory a spravuje obecní záležitosti.

Klerik / Kněz: Duchovní vůdce, nejčastěji zasvěcený Freyovi (Vysoký břeh) nebo Kerunovi (Rudý Vrch). Nabízí duchovní ochranu i léčitelské služby.

Bylinkář a Apatykář: Často jediná dostupná lékařská pomoc využívající dary lesa a znalosti medicíny. Bylinkářky často sídlí na samotách nebo v malých osadách. Apatykář na rozdíl od bylinkářky pracuje s drahými ingrediencemi, minerály a alchymií i v menších městech.

Popravčí (Kat): Člověk stojící na okraji společnosti. Vesnický kat často vykonává i práci pohodného (odklizení mršin, usmrcování zaběhlých psů). Lidé se ho štítí, ale v dobách nepokojů je jeho přítomnost v osadách u hlavních cest nutností pro udržení pořádku.

Domobrana (Stráž): Zatímco domobrana jsou jen ozbrojení rolníci, strážníci jsou často profesionálové placení pánem ve městech. V Othionu často střeží sklady obilí nebo domy výběrčích daní.

Služby a ostatní

Často nenajdete široko daleko víc jak jednoho příslušníka tohoto povolání a ve vesnicích často vůbec nebo na základě prostředí.

Hostinský: Ne každá osada má hostinec s pokoji. Často jde o prosté usedlíky nabízející nocleh „na slámě“, zatímco větší krčmy najdete jen u rozcestí nebo ve významnějších vsích a městečkách.

Písař: Vzdělaný člověk, často ve službách rychtáře nebo místního kláštera. V negramotném prostředí venkova má obrovskou moc – on je ten, kdo sepisuje smlouvy, závěti a stížnosti k pánovi.

Převozník: Nezbytný u dravých řek bez mostů, kdy nabízí jedinou bezpečnou variantu přebrodění suchou nohou.

Ponocný a hlídač: Zajišťuje bezpečí před zbojníky a šelmami, v nebezpečných oblastech může jít o organizovanou milici.

Lazebnice: Ve městech provozuje lázně, na venkově je to však žena mnoha rolí. Stará se o hygienu, střihání vlasů, ale často funguje i jako ranhojička či společnice.

Sladovník a palič: Ve větších vesnicích je to uznávaný řemeslník, v menších osadách často vaří pivo „obecní“ za dohledu rychtáře. V oblastech ovocných sadů je běžné nalézt i paliče kořalek a pálenek.

Tkalci a krejčí: Zatímco tkadlec vyrobí látku, krejčí jí dává tvar. Na venkově se krejčí často specializuje na opravy těžkých pracovních oděvů, zatímco jemné šití si schovává pro bohaté statkáře.

Kupec či hokynář: Ti, kteří udržují tok zboží. Hokynář má malý krámk s věcmi denní potřeby (sůl, koření, jehly), zatímco velcí kupci jen projíždějí se svými vozy pod ochranou ozbrojenců. Kupci mnohdy nabízejí ve větším množství ale užší nabídkou, zatímco hokynář nabízí v omezeném množství vše.

Abecední seznam

Bílý Potok

Vesnice leží na řece Náren, jižně od Hexendorfu. Je umístěna na severovýchodě Othionu, přímo u toku řeky.

Název vesnice odkazuje na čistotu a bělost řeky, která se v této oblasti zdá být mimořádně průzračná. Vesničané zde žijí z obchodu, který jim umožňuje řeka, a z rybolovu a ovocným sadům. Bílý Potok je známý rybolovem říčních ryb pro urozené v Hexendorfu.

Zápletka: *Zakrvácené vody* - Ryby v řece Náren začaly hynout a voda se kalí v mastných skvrnách. Rybáři obviňují Hexendorf z vypouštění alchymistických odpadů, ale pravda může být mnohem temnější.

Počet obyvatel: přibližně 250 obyvatel

Blatná

Nachází se na pomezí bažin v vévodství Adlerburg, ve středozápadní části Othionu, nedaleko Milfordu.

Blatná je vesnice obehnaná močály, které ji sice chrání, ale zároveň izolují. Obyvatelé jsou zvyklí na těžké podmínky a jsou proslulí svou odolností. Často se zde tradují příběhy o bludných světlech a bytostech z bažin, které k Blatné neodmyslitelně patří. Zrovna tak by se dalo říct i o jediné krčmě "Na blatech" která je pomyslným centrem vesnice.

Dobrodružství: Soumrak nad blaty (PDF ke stažení na webu)

Počet obyvatel: přibližně 180 obyvatel

Bludnov

Vesnice leží na sever od Salberského lesa, na soutoku řek Bréna a Nisa, ve vévodství Adlerburg, ve středoseverní části Othionu. Je obklopena lesy a skalami nedaleko města Sterling. Cestou na sever vede horský průsmyk k zátocce Azara a míjí tajuplnou věž v kopcích.

Bludnov získal své jméno podle časté dezorientace cestovatelů v jeho okolí, kde se cesty ztrácejí ve skalách a lesích. Soutok dvou řek dává vesnici strategickou pozici pro lovce a dřevorubce, ale zároveň je opředen pověstmi o vodních duchách, které v řekách sídlí.

Dobrodružství: Qill (MB str. 138), Wandina hůlka (KA str. 205)

Zápletka: *Tajemná věž v Sněžných horách* -

Počet obyvatel: přibližně 320 obyvatel

Bludov

Nachází se na úplném jihu Othionu, poblíž města Karmak, ve vévodství Lancker (Mimo mapu Othionu). Je umístěn ve středojižní části.

Díky své odlehle poloze má Bludov pověst odlehlého, ale klidného místa, kam se stahují lidé, kteří chtějí uniknout shonu civilizace. Název by mohl poukazovat na to, že mnozí, kteří sem zavítají, se nevrátí. Dost možná protože okolní lesy se hemží skřety.

Zápletka: *Ztraceni* - Do klidné rozlehlé usedlosti Bludov přicházejí dobrodruzi hledat útočiště avšak žádná ze samot neotevřívá. Jsou to skřeti únosy, ve službách *sekt*, která láká lidi do "zemi hojnosti" a "nového života blahobytu", nebo se skutečně jen lidé rozhodli navždy zmizet z podůří?

Dobrodružství: Černá krev - Gul-Dur (PDF ke stažení na webu)

Počet obyvatel: přibližně 150 obyvatel

Boží Dar

Vesnička leží jižně od Khaz Donaru a nedaleko kláštera Svaté Ulriky, ve vévodství Adlerburg, na severozápadě Othionu.

Boží Dar je považován za požehnané místo, pravděpodobně díky své blízkosti ke klášteru Svaté Ulriky. Je to poutní místo pro ty, kteří hledají pomoc u svaté, nebo pro ty, kteří chtějí žít v klidu a míru pod dohledem církve.

KAPMAŇ: Tharmovy děti (Ke koupi na eshopu)

Počet obyvatel: přibližně 120 obyvatel

Branná

Vesnice se nachází na jižních pláních Othionského vévodství Toren, poblíž města Briga.

Název "Branná" odkazuje na obranný charakter vesnice. Historicky mohla sloužit jako strážní bod proti invazím z jihu nebo jako místo, kde se shromažďovaly vojenské síly pro ochranu Brigy. Je to místo proslulé svými zdatnými mládenci a lovci. Dodnes plní jako jakousi zkoušku dospělosti i v dobách míru zvanou "trojboj". Je to první místo kam verbíří z Brigy míří pokud je potřeba připravit "hotovost" a vyslat ji do pevnosti Stern.

Zápletka: *Zběhové z Brigy* - Skupina dezertérů z městské gardy se ukrývá v okolních kopcích a přepadává obchodníky. Velitel Brigy nabízí odměnu za jejich dopadení - živé nebo mrtvé.

Počet obyvatel: přibližně 350 obyvatel

Březov

Vesnice leží 50 mil na jihozápad od hradu Roven ve vévodství Toren, avšak vesnice již náleží Ithienskému vévodství stejně jako sousední Hůrka ležící v jediné pahorkatině Erinejských plání, které se říká Mardenská brána.

Březov je vesnice zasazená do jižního březového háje patřícího k Flanderskému lesu, který jí propůjčuje poklidnou atmosféru i dostatek zvěře. Obyvatelé se živí dřevorubectvím, lovem drobné zvěře a sběrem lesních plodů.

Zápletka: *Duch v březovém háji* - Místní dřevorubci odmítají vstoupit do březového háje, kde se objevuje přízrak mladé ženy. Rychtář vesnice hledá někoho, kdo vyřeší tento problém.

Počet obyvatel: přibližně 210 obyvatel

Bučina

Osada se nachází na Erinejských planinách, jižně od Albersdorfu, ve vévodství Ithien, uprostřed Othionu.

Tato osada leží rozprostřená v mírně zvlněné krajině, kde se úrodná pole střetávají s okrajem bukového lesíka, jenž jí dal jméno. Domy s bíle omítnutými zdmi a trámovými stropy působí udržovaně a jejich zahrady často zdobí staré, košaté stromy poskytující stín v horkých letních dnech.

Zápletka: *Král honu* - Baron z Albersdorfu se vydá na ulovení pověstného kance z Bučinského lesa. Při honu však zmizí. Neví se zda je raněn nebo po smrti, avšak přerostlý

divočák bude zachránce ohrožovat na životě, neboť brání své území.

Počet obyvatel: přibližně 100 obyvatel

Bystřice

Leží 30 mil severně od Valdorfu, na soutoku dvou řek – Náren a Olbrin – ve vévodství Ithien, uprostřed Othionu.

Soutok dvou řek dává Bystřici klíčovou pozici pro obchod a dopravu. Vesnice se proslavila rychlým proudem řek (odtud název "Bystřice"), což z ní činí ideální místo pro mlynáře a loděníky, kteří využívají sílu vody. Je to první vesnice pod horami odkud lze nastoupit na pramici či vor plovoucí přes Valdorf až do hlavního města Ithien. Taková cesta vyjde na den do Valdorfu a další necelé 3 dny do Ithien. Pěšky by taková cesta přišla na dvojnásobek.

Dobrodružství: Berazel (MB str. 26)

Počet obyvatel: přibližně 380 obyvatel

Černá Voda

Nachází se na severu Othionu, jihozápadně od Elslayeru, na Mlžných pláních pod Skalistými horami, ve vévodství Adlerburg.

Název "Černá Voda" odkazuje na jezero, které se zde nachází, a které je temné a hluboké. Vesnice je často obklopena mlhou, která stoupá ze Skalistých hor, a obyvatelé jsou zvyklí na drsné a chladné počasí. V jezeře údajně žije bájné monstrum.

Ve vesnici žije hodně barbarů a také několik rodin trpaslíků, kteří migrovali ze Skalistých hor po vytěžení slují pod Khaz Donnar.

Zápletka: *Loch Dubnar* - Rybáři z jezera začali mizet a místní trpaslíci tvrdí, že slyší podivné zvuky z hlubin. Starý barbarský šaman věří, že se probouzí pradávna bestie.

Počet obyvatel: přibližně 170 obyvatel

Čtyři Zvony

Městečko se nachází v zálivu Azara, ve vévodství Adlerburg, na severu Othionu.

Čtyři Zvony je horské městečko, kde se traduje, že čtyři měsíční zvony Keruna, které skrývají božskou moc a odhánějí od města zlé mořské síly. Název může také odkazovat na čtyři významné zvonice, které chrání vchod do chrámu nad vodami zátoky.

Zápletka: *Už z hor nezní zvon* - Jeden ze čtyř zvonů zasvěceným čtyřem různým bohům zmizel. Zvony jsou zasvěcené Galetovi bohu stvořiteli a pánu času, Freyovi bohu světla a řádu, Máves bohyni úrody a života a Kerunovi bohu moří a námořníků. Každý ze zvonů je spjat s životem ve Čtyřech zvonech. Který z nich ale zmizel?

Počet obyvatel: přibližně 800 obyvatel

Dálava

Vesnice leží severně od Milfordu, na soutoku řeky Nebory a bezejmenného toku, ve vévodství Adlerburg.

Název "Dálava" odkazuje na její vzdálenou polohu. Vesnice je oblíbeným místem pro poutníky a obchodníky, kteří cestují do severnějších oblastí pod Skalistými horami, ať už to jsou poutníci do kláštera Svaté Ulriky nebo obchodníci na cestě do trpasličí pevnosti Khaz Donnar. Soutok dvou řek zajišťuje dostatek vody pro zemědělství a rybolov, a

vytváří klidné místo k odpočinku. Místní lesy jsou plné zvěře

KAMPAŇ: Tharmovy děti (K zakoupení na eshopu).

Počet obyvatel: přibližně 240 obyvatel

Deštná

Vesnice se nachází na jihozápad od Stráže, pod Sněžnými horami, v údolí říčky Hamar a řeky Sibery poskytuje ochranu dvou protilehlých horských majáků, prastarého systému varovných signálů. Leží západně od panství Ralbeck, ve vévodství Toren. Je umístěna na severovýchodě Othionu nedaleko břehů Marlinského oceánu.

Deštná je obklopena horami, které přitahují dešťové mraky, což dalo vesnici jméno. Ačkoliv zde neteče řeka netrápí vesnici sucha. Místní obyvatelé jsou zvyklí na časté deště a vlhké podnebí, které však podporuje bujnou vegetaci a úrodné pole.

Zápletka: *Horští nájezdníci* - Barbarské kmeny ze Sněžných hor začaly přepadávat obchodní karavany směřující k Deštné. Maják signalizuje nouzovou situaci.

Počet obyvatel: přibližně 280 obyvatel

Divnobor

Vesnice leží na pláních na východ od bažinných Slatin u Černého lesa, ve vévodství Střihorm. Je umístěna ve středozápadní části Othionu.

Název "Divnobor" nejspíš odkazuje na zvláštní projevy magie Černého lesa, který se nachází poblíž vesnice. Obyvatelé žijí na okraji civilizace, kde se lesní stvoření a bytosti z bažin stávají součástí každodenního života.

Dobrodružství: Krampus (MB str. 98)

Počet obyvatel: přibližně 150 obyvatel

Divoký Jez

Nachází se na západ od Brigy, u řeky Varůzy, která pramení z Belhalmského jezera, ve vévodství Lankerck, ve středojižní části Othionu.

Řeka Varůza je u vesnice divoká a nespoutaná, což dalo Divokému Jezu jméno. Vesnice je proslulá svými odvážnými rybáři a lodníky, kteří se nebojí vod. Říční proud je také využíván k pohonu mlýnů a pil a také bohaté lodní dopravě, kterou hojně využívají cestující slovné První přepravní společnosti neboť široké koryto umožňuje plavbu velkým plavidlům. Vesnice v tomto hledisku tvoří příjemnou zastávku mezi městy Briga a Pelegor a také cestujícím z Lankerku na jihu.

Zápletka: *Říční banditi* - Banda říčních pirátů začala přepadávat lodě První přepravní společností přímo na širokém korytu řeky Varůzy u Divokého Jezu. Místní rybáři a lodníci jsou podezříváni ze spolupráce s piráty, protože znají nejlepší úkryty podél břehů. Obchod mezi Brigou, Pelegorem a Lankerkem je ohrožen a přepravní společnosti tlačí na místní úřady, aby problém vyřešily. Někdo musí odhalit, kdo piráty podporuje a kde se skrývají.

Počet obyvatel: přibližně 410 obyvatel

Dlouhé Lány

Osada má ideální polohu pro poutníky a cestovatele. Leží přesně 80 mil na sever od města Briga, 80 mil východně od přístavu Pelegor a 80 mil západně od pevnosti Stern na idilické hranici plně travnatých planin

vévodství Toren a vévodství Ithien. Je umístěna na jihovýchodě Othionu.

Tato poklidná osada se táhne podél jediné cesty lemované nekonečnými pásy zlatavých polí, která jí dala její jméno. Život zde určuje neměnný rytmus ročních období a vůně čerstvě pokosené slámy, která se líně vznáší nad doškovými střechami statků.

Zápletka: *Plody zla* - Na nejúrodnějších polích Othionu se začala objevovat zvláštní černá obilí, která způsobuje halucinace. Námel však má podle ohledání alchymisty z gnómské pojišťovny zjištění na magickou pohromu. Farmáři se bojí sklízet úrodu.

Počet obyvatel: přibližně 80 obyvatel

Dobré Pole

Nachází se na planinách severozápadně od Sternu, ve vévodství Toren, na jihovýchodě Othionu.

Podobně jako Dlouhé Lány, i tato vesnice je pojmenována po úrodné půdě, která ji obklopuje. Je to místo, kde se rodí hojnost, a kde jsou farmáři považováni za nejbohatší lidi v kraji.

Zápletka: *Sedláci jdou do boje* - Bohatí sedláci z Dobrého Pole a Dlouhých Lánů se dostali do sporu o práva na pozemky po smrti jednoho z farmářů. Nejasné dědické řízení dvou rodových ramen vyústil až ve sedláckou válku.

Dobrodružství: Regi (MB str. 146)

Počet obyvatel: přibližně 420 obyvatel

Dorfolk

Horské historické klášterní městečko v horách nad zátokou Azara, v severní části vévodství Adlerburg. Církevní řád přísluší záhadnému ženskému řádu jeptišek.

Dorfolk je izolované město, které se nachází vysoko v horách. Místní obyvatelé jsou hluboce zbožní. Místní ženský klášter je zahalen tajemstvím a poutníci se sem vydávají, aby se setkali s jeptiškami.

Dobrodružství: Berenice (MB str. 28)

Počet obyvatel: přibližně 280 obyvatel

Dubno

Vesnice leží na východ od Střilhormu a je obehnaná výspou Vermonstkého hvozdu. Je umístěna ve jihozápadní části Othionu.

Dubno je pojmenováno podle mohutných dubů, které tvoří okraj Vermonstkého hvozdu. Vesničané jsou zkušení dřevorubci a tesaři, kteří zpracovávají kvalitní dubové dřevo pro stavbu lodí a pevností. Zároveň však mají k prastarému hvozdu hluboký respekt. Vermontské lesy jsou nezkrotné a nebezpečné. Ani elfové v nich nechtějí žít.

Dobrodružství: Scilla (MB str. 156)

Počet obyvatel: přibližně 190 obyvatel

Habřina

Nachází se jižně od Salsberských lesů, nedaleko církevního města Belteren. Je umístěna ve středozápadní části Othionu.

Habřina je malá vesnička, která si zachovává svou odlehlost díky své poloze na okraji lesů. Je to místo, kde se traduje, že v lesích žijí magické bytosti. Blízkost Belterenu zajišťuje, že zdejší obyvatelé jsou hluboce zbožní, konec

konců narodil se zde Svatý Ignác. Svatému Ignácovi zde Hernovi kněží vysadili habrový labyrint, který je poutním místem.

Zápletka: *Ztracený v labyrintu* - Posvátný habrový labyrint zasazený na počest Svatého Ignáce začal vadnout a umírat. Poutníci, kteří vstoupí do labyrintu, se v něm ztrácejí mnohem déle než dříve a někteří se vracejí zmatení a vyčerpaní. Místní kněz je zoufalý - bojí se, že vadnoucí stromy mění strukturu labyrintu a že poutníci mohou zemřít hlady nebo žízni dříve, než najdou cestu ven. Horší je, že někteří poutníci tvrdí, že v umírajícím labyrintu slyšeli hlasy volající o pomoc.

Počet obyvatel: přibližně 160 obyvatel

Háje

Vesnice leží na sever od Flanderského lesa, jižně od Sněžných hor a v povodí řeky Lund. Je to celkově zapadlá vesnice, z níž se dá na voru doplnout do Wurfeho dolů.

Háje jsou odlehlá vesnice, obklopená starými háji a lesy. Cesta do Wurfeho dolů je zde nebezpečná vlivem mnoha jezů a splavů, ale zajišťuje místním obyvatelům obchodní příležitosti. Řeka Lund slouží jako jediná spojnice s okolním světem.

Zápletka: *Nebezpečná cesta* - Poslední tři výpravy obchodníků, které se pokusily dostat do Wurfeho dolů po řece Lund, se nikdy nevrátily. Poslední ohotný převozník potřebuje doprovod pro evidentně nebezpečnou cestu po řece.

Počet obyvatel: přibližně 200 obyvatel

Hladová

Vesnice je umístěna na jižních pláních Othionu, ve velkém zapadákově uprostřed

ničeho než pole, pláně a rovina. Nejbližšími městy jsou Winterhorn (80 mil severozápadně) a Ruaron (80 mil jihovýchodně (mimo mapu Othionu)).

Název "Hladová" odráží těžké životní podmínky a nedostatek zdrojů v této odlehlé oblasti. Vesničané jsou zvyklí na skromnost a boj o přežití. Chudý kraj začíná však bohatnout příchodem těžby stříbra jižněji blíže Středohoří. To jediné zachránilo ves od vylidnění.

Zápletka: *Stříbrná horečka* - Nové stříbrné doly přilákaly bandity a nelegální těžaře. Vesnice potřebuje ochranu před rostoucím bezprávím.

Počet obyvatel: přibližně 110 obyvatel

Hlohov

Ovocnářská vesnice, jež se nachází u východní hranice Salsberských lesů, na pomezí vévodství Ithien, ve vnitrozemní části Othionu.

Hlohov je obklopen hustými hlohovými keři, které ho chrání před divokou zvěří a zbloudilými cestovateli. Místní jsou bylinkáři a druidové, kteří sbírají léčivé byliny v lesích.

Zápletka: *Zastavená sklizeň* - Hlohy kolem vesnice přestaly plodit a bylinkáři se nemohou dostat k léčivým bylinám kvůli agresivní zvěří z Salsberských lesů. Místní hlohové sady jsou klíčovým zdrojem cechu alchymistů Rudý flakon z Ithieny pro výrobu medicín.

Počet obyvatel: přibližně 270 obyvatel

Hluboká Voda

Jedná se o ostrovní vesnici ve vévodství Adlerburg, pravděpodobně ležící na ostrově zvaném Landeran.

"Hluboká Voda" odkazuje na propasti na pobřeží, které vesnici obklopuje. Obyvatelé jsou zdatní mořeplavci a rybáři, a jejich život je spojen s vodou a tajemstvími, které se v ní skrývají.

KOMPENDIUM: Stoostrovy - Osudová přitažlivost.

Počet obyvatel: přibližně 300 obyvatel

Horký Pramen

Městečko se nachází u jezer s horkými léčivými prameny, ve vévodství Adlerburg, na severu Othionu. Je zde raritou, že se zde nachází lázně se saunami, které zde nechali zbudovat trpasličí přistěhovalci, jež hledali nové způsoby využití svého umění po odchodu ze štol Khaz Donnar.

Horký pramen je proslulý svými léčivými prameny, které přitahují poutníky z celého Othionu. Městečko je poklidným místem pro odpočinek a léčbu. Zdejší lázně jsou unikátní a přitahují bohatou klientelu, která se chce zbavit neduhů.

Zápletka: *Lázeňský monopol* - Žoldněřský cech "Zubaté Čepele" v čele s jejich velitelem - veteránem Jorkem zvaným Piloun obsadil lázně a tvrdí, že mají právo na exkluzivní léčbu po nedávných bitvách. Horké prameny údajně hojí jeho prokleté zranění. Trpasličí chtějí lázně zpět, ale cech je ochoten zabít pokud se někdo přiblíží k saunám.

Počet obyvatel: přibližně 750 obyvatel

Hradisko

Vesnice 10 mil jižně od Ithienu. Nedaleko jsou zříceniny. Leží ve střední části vévodství Ithien.

Hradisko je vesnice, která vznikla v okolí starých zřícenin. Místní obyvatelé se zabývají rozšiřováním polí a lánů, což vede i k rozrytí archeologických nalezišť podél ruin hlubokou radlicí.

Zápletka: *Prokletý poklad* - Skupina lovců pokladů zmizela ve zříceninách nedaleko vesnice. Ti, kteří se vrátili, šílí a mluví o "strážcích starých kamení".

Počet obyvatel: přibližně 320 obyvatel

Hromnice

Leží na Střilhormských pláních na jihu, východně od Střilhormu a západně od jižní výspy Černého lesa.

Hromnice je vesnice, která se nachází na otevřených pláních, kde se často prohánějí vichry a drobná tornáda. Časté bouře a blizardy zde nadělali z lesů neprostupnou paseku plnou popadaných smrků, jedlí a borovic.

Zápletka: *Bouřkový soudce* - Místní lid začal věřit, že každý blesk označuje konkrétního hříšníka ve vesnici. Fanatik-kazatel přesvědčil lidi, aby vypovídali skutečné i vymyšlené hříchy sousedů. Vesnice se mění v čarodějnické procesy, zatímco skutečný původ bouří zůstává skryt.

Počet obyvatel: přibližně 230 obyvatel

Hrůzov

Malé městečko v lesích pod Sněžnými horami, nedaleko Ardanského opatství, ve vévodství

Adlerburg, ve středoseverní části Othionu. Městečko je obehnáno dřevěnou palisádou.

Název "Hrůzov" naznačuje, že se zde stalo něco děsivého, nebo že městečko obcházejí temné legendy a není divu leží uprostřed děsivého lesa poblíž řeky Ivalo. Možná je to místo, kde se v dávných dobách odehrála tragická událost. Místní jsou věří na lesní bytosti a duchy, které mají stále v hluboké úctě, což jim klerici z Ardanského opatství často zazlívají a považují to za tmářství a starou mystiku, která je proti bohům.

V městečku je hostinec *U Posledního milníku*.

Zápletka: *Živé noční můry* - Děti ve vesnici začnou mít noční můry o "Mohutném temném muži z lesa který pojídá děti", jindy jde o "Elfí vražedkyni, která nenávidí lidi a zavěšuje je přes větve na provaz za nohy zatímco je zespu ohlodají vlci" a v neposlední řadě "Čaroději, který vaří děti v kotli aby z nich louhoval pramen mláďí" ale jejich sny začínají měnit realitu. Stvůry ze snů se materializují, zranění jsou skutečná a moc lesa začne skutečně vesnici ohrožovat. (**Inspirace viz Les Mytág**)

Dobrodružství: Zleduvstání (PDF ke stažení na webu)

Počet obyvatel: přibližně 400 obyvatel

Hůrka

Nachází se na Erinejských pláních na severním výběžku pahorkatiny Mardenská brána, nedaleko Březova a jižně od Flanderského lesa, ve vévodství Ithien, uprostřed Othionu.

Hůrka je pojmenována po malém kopečku, která se tyčí nad severní rovinou. Místní ji

považují za posvátné místo neboť se zde nacházejí ložiska mědi a hnědého uhlí.

Dobrodružství: Zederik (MB str. 202)

Počet obyvatel: přibližně 240 obyvatel

Hvězdná

Leží na pláních na jihu vévodství Lankerku, na dalekém jihu Othionu (mimo mapu Othionu).

Hvězdná je vesnice, kde je obloha mimořádně čistá a jasná, což umožňuje pozorovat hvězdy. Místní obyvatelé se živí klasickým zemědělstvím, chovem a zpracováním všeho co se dá. Nicméně o vědmy, věštce a potulné astronomy tu není nouze, zejména v době velkých astrálních událostí na obloze v období slunovratů a rovnodenností.

Zápletka: *Ztracený sextant* - Slavný hvězdář Bramante Homicus z Lankerku byl unesen přesně před dokončením vévodova horoskopu, který měl odhalit datum vhodné pro zplození potomka. Únos není náhodný - někdo nechce, aby se naivnímu vévodovi narodil syn.

Počet obyvatel: přibližně 210 obyvatel

Chaborov

Chaborov je drobná osada na břehu Nárenského jezera na dohled hlavního města Ithien.

Rybáři, loďaři, výrobci sítí i převozníci zde nacházejí útočiště po práci na jezeře, které je hlavním způsobem obživ.

Zápletka: *Ztracené lodě* - Rybářské lodě z Chaborova začaly mizet uprostřed jezera bez stopy. Přeživší mluví o šupinatých rukukou, které je stáhly pod hladinu.

Počet obyvatel: přibližně 90 obyvatel.

by Zlatohlávek

Javorov

Nachází se u lesa nedaleko Pelegoru, ve vévodství Ithien, ve středojižní části Othionu. Široké návsí dominují statky dávající jasně najevo blahobyt místních rodin a jejich úzké obchodní vazby na blízké město.

Javorov je pojmenován po mohutných javorových stromech, které lemují vesnici. Z javorové mízy místní vyrábí sladký sirup, který je považován za velkou lahůdku. Rovněž se živí lovem drobné zvěře a pořádají se zde hony pro Pelegorské pány.

Dobrodružství: Zlatolnyj (MB str. 206)

Počet obyvatel: přibližně 280 obyvatel

Javorový vrch

Leží na úplném jihu Othionu, ve vévodství Lanker, nedaleko Karmaku a na dohled Středohoří (Mimo mapu Othionu).

Javorový vrch se tyčí nad okolní krajinou a je známý svými barevnými javory. Obyvatelé vesnice mají jasný výhled na Středohoří a jsou zvyklí na to, že se potýkají s horskými vlivy a především se skřety z okolních lesů.

Dobrodružství: Černá krev - Gul-Dur (PDF na webu ke stažení)

Počet obyvatel: přibližně 290 obyvatel

Jeseň

Malá říční osada na břehu řeky Tulsy, což je jedno z ramen řeky Náren, v jihozápadní části vévodství Střilhorm.

Název "Jeseň" napovídá, že je osada obklopena lesy. Stromy v okolí hrají všemi barvami a je to klidné místo, které žije

pomalým tempem. Obyvatelé jsou závislí na řece Tulsa, která jim dává obživu a slouží jako dopravní cesta do Westermarku a Winterhornu.

Zápletka: *Nový převozník* - Říčka Tulsa má nového převozníka - záhadného zasmušilého elfa, který s sebou nese tajemství jež ho pronásleduje. Místní si všimli, že někteří cestující, začali mít noční můry, propadli depresím, stihomamu a někdy i šílenství vyústěné v sebevraždu. Elf má neznámo kde své kotviště, jen tu a tam připluje do vesnice na molo a čeká na zákazníky.

Počet obyvatel: přibližně 50 obyvatel

Jitrov

Vesnice na prameni řeky Rona, zvané též Zelená řeka. Nachází se ve vévodství Adlerburg, 40 mil východně od Milfordu a 60 mil západně od Belterenu, v západní části Othionu.

Vesnice je obklopena zelenými lesy a loukami a pramen řeky je poutním místem zasvěceným bohu Kerunovi. Obyvatelé jsou zkušení bylinkáři, lovci a pastevci. Daří se zde také produkci chmele a pivovarnictví. Říká se že posvěcené pivo je nejlepším v okolí. Jitrovský vstavač patří mezi nejoblíbenější piva v Othionu.

Zápletka: *Život je hořký* - Slavné Jitrovské pivo "Vstavač" náhle změnilo chuť a začalo způsobovat podivné vedlejší účinky - ti, kdo ho vypijí, vidí ve vodě podivné obrazy a slyší hlasy. Místní pivovarníci jsou zděšeni, protože chmel a voda z Kerunova pramene jsou stejně jako vždy. Starý kněz se bojí, že někdo znesvětil posvátné místo, ale pravý důvod může být mnohem záhadnější.

Počet obyvatel: přibližně 120 obyvatel

Kamenice

Vesnice leží na Erinejských pláních na jihovýchodě vévodství Ithien, ve středovýchodní části.

Kamenice je obklopena kamenitým terénem a její obyvatelé se živí těžbou a zpracováním kamene pro kamenické mistry v Godanu, 40 mil na východ. Zároveň poskytují dlouhé stráně bohaté pastviny pro chov ovcí a koz.

Kopce jsou zde však nebezpečné a často zde sezónně hnízdí harpyje.

Zápletka: *Harpyji hnízda* - Sezóna hnízdění harpyjí začala dříve a agresivněji než obvykle. V kopcích uvízlo několik dětí, které byly na pastvě.

Dobrodružství: Hlaviho náramek (KA str. 58)

Počet obyvatel: přibližně 250 obyvatel

Kamenný Újezd

Nachází se na východě Flanderského lesa, mezi Strachovem a Větrnou horou, na dohled města Toren, centra vévodství. Je umístěn ve středovýchodní části.

Kamenný Újezd je strategicky umístěn na staré obchodní cestě. Název odkazuje na kamenné útesy, které ze severu chrání vesnici před silnými vichry které se zde valí z podhůří Sněžných hor. Oproti tomu obyvatelé Větrné hory takové štěstí na přírodní ochranu před vichry nemají.

Dobrodružství: Poslední slovo (PDF na webu nebo fyzický v eshopu)

Počet obyvatel: přibližně 330 obyvatel

Karmakův důl

Horská vesnička pravděpodobně 40 severozápadně od Wurfeho dolů ve Sněžných horách. Málo významná aby byla na mapě.

Karmakův důl čerpá z nerostného bohatství hor jako základní způsob obživy.

Dobrodružství: Padlá hvězda (PDF ke stažení na webu nebo ke koupi ve fyzické podobě na eshopu)

Počet obyvatel: 60

Koňákov

Vesnice 30 mil jihovýchodně od Ithien. Je známá chovem královských ořů, určených zejména pro cestovní a závodní koně, nehodí se pro orbu či armádu.

Koňákov je rozlehlá vesnice ležící jen pár mil od hradeb Albersdorfu, jejíž návsí dominují rozlehlé ohrady s nejlepšími chovnými koňmi v celé říši. Vzduch je zde prosycen vůní sena a kůže a téměř u každého stavení stojí prostorná stáj, která poskytuje útočiště zvířatům určeným pro královské posly i bohaté kupce.

Zápletka: *Prokleté derby* - Každoroční závod královských oří se změní v noční můru, když synovec krále je unesen pekelným ořem. Zvíře se uprostřed závodu změní v pekelnou bestii a za očitého svědectví všech se mladý hrabě Boris z Albersdorfu propadne do Pekla. Jde o iluzi, krutý žert a nebo se opravdu královský synovec upsal d'áblu a on si přišel vybrat svůj dluh?

Počet obyvatel: přibližně 180 obyvatel

Krákořice

Leží na pláních na jihu vévodství Ithien, mezi Pelegorem a Sternem.

Krákořice jsou malé sídlo usazené v hlubokém údolí, kterému dominují všudypřítomná hejna havranů sídlících ve věžích starého hradiště. Kamenné uličky jsou zde úzké a strmé, lemované domy s hrázděným zdivem, které si i přes staletí uchovávají svůj rázovitý, lehce pošmurný šarm.

Dobrodružství: Zlovol (MB str. 208)

Počet obyvatel: přibližně 190 obyvatel

Krásno

Městečko Krásno se nachází 80 mil severovýchodně od Adlerburgu, v podhůří Skalistých hor, v severní části vévodství Adlerburg.

Název "Krásno" byt' spíše odkazuje na krasové jeskyně v okolí rovněž ironicky kontrastuje s nebezpečím, které se tam skrývá. Kvůli neprobádanosti horské oblasti, ve které leží, se tam prý objevuje abnormálně velký hmyz, který je hrozbou pro farmáře a poutníky. Město je známé svými specializovanými lovci hmyzu a obchodem s vzácnými hmyzími produkty, které jsou žádané alchymisty a mágy.

KOMPENDIUM: Trable v Krásnu (Krypta a jeskyně)

Počet obyvatel: přibližně 1000 obyvatel

Krpov

Nachází se nedaleko brodu pod Sněžnými horami v povodí ledovcové řeky Buragy, zvané též Burácivá.

Krpov je obklopen ledovcovými štíty a říčka Buraga, která v létě burácí vodopády. Obyvatelé jsou zvyklí na drsné podmínky a žijí z obchodu se dřevem a vyplaveným zlatem, které rýžují v mělkých vodách brodu.

Rovněž je zde molo pro lodě rybářů, kteří využívají klidných vod malého fjordu pro obživu.

Dobrodružství: Mantoda (MB str. 110)

Počet obyvatel: přibližně 220 obyvatel

Křivý Potok

Leží u řeky Belugy (též Čarodějná řeka), která teče krajem Rovenska, ve vévodství Toren. Je umístěn ve východní části Othionu.

Řeka Beluga je známá svým neobvyklým a klikatým korytem, což dalo Křivému Potoku jméno. Řeka je považována za magickou a místní věří, že v ní žijí nadpřirozené bytosti, které přitahují čaroděje. Ostatně jako celé údolí Istaria a řeky Ereby, které je Beluga přítokem, se nacházejí zřídla a anomálie pravidelně. Oblast celého Rovenska je tak turistickým lákadlem, což ne všichni obyvatelé snášejí dobře.

Zápletka: *Magická epidemie* - Děti narozené v roce magické anomálie před 11 lety začaly spontánně projevovat magické schopnosti, ale jejich kouzla jsou nekontrolovatelná a nebezpečná. Mistr Singalur z Torenské univerzity není jediný, kdo se o jejich moc zajímá.

Počet obyvatel: přibližně 280 obyvatel

Letnice

Vesnice 10 mil jihovýchodně od Ithienu, ve střední části vévodství Ithien.

Letnice je vesnice, kde se v létě konají slavnosti na oslavu úrody. Je to poklidné místo, kde se lidé setkávají a oslavují.

Zápletka: *Z čistého nebe* - Uprostřed sklizně úrody začne padat sníh, ale nepadne z oblohy - vyrůstá přímo ze země jako ledové krystaly. Místní druid tvrdí, že někdo přivolal zimní féy, aby zničil sklizeň a způsobil hladomor.

Počet obyvatel: přibližně 290 obyvatel

Ležary

Vesnice na jižních pláních vévodství Adlerburg, jižně od Milfordu. Nedaleko se nacházejí bažiny a močály, které patří k Slatinám.

Ležary jsou polozapomenutá osada vystavěná na zpevněných náspech v neklidné oblasti mezi říčními rameny delty a neprostupnými bažinami. Domky stojí na vysokých kůlech, aby odolaly častým záplavám, a okolní mlžný opar neustále prostupuje vůně tlejícího rákosu a vlhkého dřeva.

Zápletka: V Ležárech se nespalo už tři noci. Něco v nánosech bahna pod osadou začalo systematicky ohlodávat nosné kůly domů. Nejsou to zvířata – řezy jsou čisté a vedené těsně pod hladinou. Pokud se ten „tesař“ nezastaví, celá osada se do rána sesype do močálu. Starosta nabízí pytel sušených ryb a volný průjezd deltou tomu, kdo se potopí do kalné vody a zjistí, co (nebo kdo) se tam dole v tom hnilobném smradu schovává.

Počet obyvatel: přibližně 160 obyvatel

Lučina

Vesnice na jižních planinách, východně od Lankerku, ve vévodství Lankerck.

Název "Lučina" napovídá, že je vesnice obklopena rozlehlými loukami a pastvinami. Je to ideální místo pro chov dobytka a pěstování obilí, což z ní dělá bohaté zemědělské centrum.

Zápletka: *Mléko a krev* - Nejúspěšnější sýrař ztratil celé stádo - krávy se společně vrhly ze skály. Jeho rival se raduje z neštěstí konkurence a bleskurychle přebírá zákazníky. Navíc se ukázalo, že zemřelé krávy trpěly podivnou nemocí. Jde o kletbu, mstu, nebo něco horšího?

Počet obyvatel: přibližně 300 obyvatel

Malá Skála

Osada se nachází v okolí stolové hory, která je lákadlem pro dobrodruhy, a zároveň zdrojem obživy pro kameníky.

Malá skála je pojmenována po menší stolové hoře, která se nad vesnicí tyčí. Místní kameníci z ní těží kámen, zatímco dobrodruzi se snaží objevit tajemství, která se skrývají v kryptách skalního chrámu. Hora je symbolem vesnice a její síly.

Dobrodružství: Snomůra (MB str. 158)

Počet obyvatel: přibližně 50 obyvatel

Malý Bor

Vesnice se nachází na jihovýchodním cípu Černého lesa, ve vévodství Lankerck, 40 mil jihovýchodně od přístavu Marburg.

Malý Bor je vesnice na okraji Černého lesa, která se snaží využít bohatství lesa pro svou obživu, ale zároveň se obává temných sil, které se v něm skrývají. Název odkazuje na menší lesík, který vesnici obklopuje.

Zápletka: *Nový lesní pán* - Mladý druid přichází převzít správu Černého lesa, ale místní zvířata, gnómové a víly po letech anarchie nechtějí respektovat autoritu. Jejich rozpustilé kousky se mění v nebezpečné sabotáže a lesní bytosti se rozdělily na dvě zneprátené frakce sjednocené pod bobřím králem a veverčím vladykou.

by Zlatohlávek

Počet obyvatel: přibližně 220 obyvatel

Milíře

Vesnice poblíž západní výspy Flanderského lesa, nedaleko toku řeky Náren, ve vévodství Ithien, ve střední části Othionu.

Milíře provozují pilu ale především to je vesnice uhlířů, kteří pálí dřevo ve velkých hlíněných pecích, které se zrovna tak nazývají milíře. Vesnice je obklopena lesem a její obyvatelé se živí prodejem uhlí do okolních měst. Řeka Náren jim slouží jako důležitá obchodní cesta.

Zápletka: *Ohořelý svědek* - V milíři na výrobu dřevěného uhlí je nalezeno tělo mladého písaře. Tělo podle ohledání tam někdo vhodil až po smrti, aby zničil důkazy. Mrtvý měl u sebe spálené dokumenty, ale než zemřel, stihl ukrýt kopie jinde. Vrah se dozví o kopiích a možná kvůli nim zabije znovu, aby chránil své tajemství. Skrývá se mezi uhlíři sériový zabiják?

Počet obyvatel: přibližně 180 obyvatel

Mlžná Lhota

Vesnice se nachází na pobřeží Marlinského oceánu, na dohled ostrova Galad, na severovýchodě vévodství Toren. Leží podél skalnatého pobřeží.

Mlžná Lhota je vesnice, kde je častá mlha, která se valí za chladného rána podél pobřeží Marlinského oceánu. Skalnaté pobřeží je ideálním místem pro lov ryb, ale zároveň je nebezpečné pro lodě. Vesnice je známá svými příběhy o mořských příšerách, které se skrývají v mlze.

Počet obyvatel: přibližně 350 obyvatel

Modrá lhota

Vesnice zmíněná den cesty jižně od Othionu, je zde hostinec "Na scestí. Není nejspíš natolik důležitá aby byla na mapě. Pravděpodobně někde mezi Mračnou a Albersdorfem.

Zápletka: *Prokletý hostinec* - V hostinci "Na scestí" hosté začali mizet během noci. Hostinský tvrdí, že se jen ztratili, ale místní mají podezření.

Dobrodružství: Krvavá sklizeň (PDF ke stažení na webu)

Počet obyvatel: 80

Modrovody

Nachází se 20 mil jihovýchodně od Ithien, v centru vévodství Ithien.

Název "Modrovody" odkazuje na čisté a modré vody, které vesnici obklopují. Je to poklidné místo, kde se voda využívá k pohonu mlýnů a zavlažování polí. Blízkost Ithienu zajišťuje prosperitu a stálý přísun zboží.

Zápletka: *Vysychající studny* - Všechny studny a prameny v okolí vesnice náhle vyschly, kromě jedné - té, ze které vytéká bahno místo vody.

Počet obyvatel: přibližně 100 obyvatel

Mokrý Stráně

Vesnice na pláních na východ od Slatin, ve vévodství Střilhorm, ve středovýchodní části Othionu. Nachází se na prameni řeky Glen, která teče k městu Ostenhorn.

Mokrý Stráně jsou pojmenovány podle vlhké půdy a blízkosti Slatin. Pramen řeky Glen je tajemným místem, a místní věří, že se zde

zjevují bludičky. Vesnice se proslavila chovem dobytka, kteří se živí na úrodných pastvinách.

Dobrodružství: Voron (MB str. 186)

Počet obyvatel: přibližně 270 obyvatel

Mráčná

Vesnice se nachází na sever od Erinejských plání, ve středu vévodství Ithien široko daleko žádné větší město na 40 mil.

Mráčná je vesnice, která je často zahalena mlhou, která stoupá z chladných hájů Flanderského lesa. Divoké prerie a drobné lesíky se tak staly útočištěm goblinů, banditů i vlků. Místní obyvatelé jsou zvyklí na proměnlivé počasí a jsou známí svou houževnatostí. Vesnice je ideálním místem pro lovce a trapery.

Zápletka: *Ztracená stáda* - Místní pastevci přicházejí o dobytek, který mizí v mlze z Flanderského lesa. Ti, kteří se vydali hledat ztracená zvířata, se vrací s prázdnými rukama a podivnými zraněními. Lovci tvrdí, že v mlze žije něco většího než vlci nebo goblini - něco, co dokáže ovládat mlhu a lákat oběti do pastí.

Počet obyvatel: přibližně 210 obyvatel

Mrtvý Břeh

Nachází se ve vévodství Lankerck, na hranicích Othionu, u řeky Loáry, jež tvoří hranici s Agaronnskou pustinou.

"Mrtvý Břeh" je název, který odkazuje na neúrodnou půdu a pustinu, která obklopuje vesnici. Řeka Loára je nebezpečná a její břehy jsou opředeny legendami o zlověstných bytostech, které v ní žijí.

Dobrodružství: Yogi (MB str. 196)

Počet obyvatel: přibližně 140 obyvatel

Mýtina

Vesnice obklopená Černým lesem, nedaleko ramene řeky Náren, zvané Tulsa, a je propojena s řekou Glewou na západě.

Mýtina je vesnice, která vznikla na mýtině uprostřed hustého Černého lesa. Řeky jí zajišťují spojení s okolním světem, ale zároveň ji izolují. Obyvatelé jsou zkušení dřevorubci a lovci, kteří se musí vypořádat s nebezpečím lesa. Je zde svatostánek bohyně Máves zasvěcený rodičkám a zemědělcům.

Mýtina Zápletka: *Král úrody* - Během dožínkové slavnosti se místní mladý farmář dobrovolně rozhodl stát se "Králem úrody" - vstoupit do hořící slaměné sochy, aby svou obětí zajistil úrodnost polí pro příští rok. Je to stará tradice, kterou vesnice dodržuje po staletí. Postavy jsou požádány, aby mu pomohly prožít nejlepší poslední den jeho života - splnit jeho přání, dořešit rodinné záležitosti, nevyřčení lásky, nesplněné sny a důstojně se připravit na slavnostní obřad.

Počet obyvatel: přibližně 260 obyvatel

Nosovrky

Vesnice 2 dny cesty na jih z Ithionu. Pro svou nepodstatnost vynechána z mapy

Zmínka v Dobrodružství: Krvavá sklizeň.

Počet Obyvatel: 60

Nordril

Leží na úplně nejsevernějším mysu Othionu na pobřeží severu, nad Velkými Fjordy, mezi Elslayerem a Rinidalem, ve vévodství Adlerburg.

Nordril je izolovaná vesnice na okraji Othionu, známá svými drsnými a odolnými obyvateli. Žijí z rybolovu a lovu tuleňů. V zimě je

vesnice často odříznuta od světa. Existuje zde pověstný hostinec, kde je možno přečkat rozbouřené vody Marlinského oceánu.

KOMPENDIUM: Stoostrovy (Osudová přitažlivost)

Počet obyvatel: přibližně 150 obyvatel

Nuzná

Název vesnice jasně naznačuje, že se jedná o chudé a zanedbané místo. Leží na východní hranici Černého lesa mimo obchodní stezky zapomenutá v čase. Tato chudá osada se krčí přesně na rozhraní širých větrných plání a okraje hvozdu, kde se snaží přežít z mála, co nabízí neúrodná půda a lesní plody. Život komunity se točí kolem dvou kamenných studní, které jsou jediným spolehlivým zdrojem čisté vody pro místní i dobytek v této jinak vyprahlé krajině.

Obyvatelé žijí v bídě a snaží se přežít v nehostinných podmínkách. Místo je známé jako útočiště pro zloděje a dobrodruhy.

Dobrodružství: Vodovoj (MB str. 184)

Počet obyvatel: přibližně 100 obyvatel

Ostroh

Přímořské městečko na severovýchodě vévodství Adlerburg při ústí řeky Jarve.

Ostroh je pojmenován po skalnatém ostrohu, který se tyčí nad ústím řeky. Je to strategicky důležité místo pro obchod s mořskými plody a dřevo.

Zápletka: *Moře kostí* - V ústí řeky Jarve se začaly hromadit kosti a mršiny mořských tvorů, některých podobným lidem s rybími ocasy. Pradávné nagy (PPPpV) musely vyrazit

do války. S kým ale válčí a zda to neohrožuje pevninu nikdo neví.

Počet obyvatel: přibližně 420 obyvatel

Obětiny

Vesnice se nachází na pláních, v centru vévodství Střilhorm, podél řeky Tulsy. Je umístěna na jihozápadě.

Název "Obětiny" odkazuje na dávné rituály, které se zde odehrávaly za časů spektrálních bohů a bytostí Slatin. Vesnice je proslulá svými obětními místy a starodávnými božstvy, které zde uctívají.

Zápletka: *Hladový bůžek* - Spektrální bytost uctívaná ve vesnici začala požadovat větší a častější oběti, protože jim místní kult postupně ubývá na síle. Starší vesničané tajně obětují dobytek a úrodu, zatímco mladší generace o kultu neví. Když oběti nestačí, bytosti začnou samy brát, co potřebují - první zmizela zvířata, pak děti. Vesnice se rozdělila mezi věřící a nevěřící, zatímco spektrální bůžek s krysí hlavou sílí.

Počet obyvatel: přibližně 240 obyvatel

Obrůvky

Nachází se na jihu Othionu, nedaleko bažin jižně od Ruaronu a západně od Torghamu, ve vévodství Lankerck (vše mimo mapu Othionu). Je umístěna na jihu.

Vesnice "Obrůvky" je pojmenována podle zahrady v nedalekých kopcích. Zahrada plná soch, kde údajně má keř, jež plodí zlaté plody připomínající borůvky velké jako jablka. Zahrada je však chráněná kouzly či jinými strážci.

Dobrodružství: Zlaté obrůvky (PDF na webu), Vugol (MB str. 188)

Počet obyvatel: přibližně 120 obyvatel

Patov

Vesnice se nachází pod Skalistými horami, 20 mil od Adlerburgu, ve vévodství Adlerburg, ve středozápadní části Othionu.

Patov je vesnice, která se nachází ve strategicky důležitém průsmyku pod Skalistými horami.

Zápletka: *Zakázané mýtné* - Místní žoldácký velitel se usadil v rozpadlé hlásce v kopcích a nejspíš se dal na loupení. Požadováním mýtného začali jeho poskoci obírat kupce a vyhrožovat pocestným. Situace se vymkla kontrole.

Počet obyvatel: přibližně 380 obyvatel

Pěticestí

Vesnice 5 mil severovýchodně od Hexendorfu. Není natolik významná aby byla na mapě.

Vesnice s běžnou zemědělskou produkcí a těžbou dřeva a kamene z podhůří Sněžných hor. Ačkoliv je malá, získala dostatek prostředků ke zbudování palisády a udržuje vlivem častých skřetích výpadů z hor i ozbrojenou milici.

KAMPAŇ: Město pod horou (V prodeji na eshopu)

Počet obyvatel: 100

Písečná

Vesnice se nachází na jižních pláních vévodství Lanckerk.

"Písečná" je vesnice, která je obklopena písčitou půdou, těžbou pískovce a lomy na písek. Krasovité útvary pískovcových skal daly vzniknout překrásnému kusu přírody a

také tvoří přirozenou ochranu psancům a všelijakým poustevníkům.

Zápletka: *Poustevníkův odkaz* - Starý poustevník, který žil v pískovcových jeskyních, zemřel a zanechal rychtářovi vzkaz o "skrytém pokladu v srdci skal". Problém je, že psanci a banditi z okolí si nárokují právo na jeho jeskyni a hrozí vesnici útokem, pokud jim nebude vydán údajný poklad.

Počet obyvatel: přibližně 170 obyvatel

Podskalsko

Nachází se pod Sněžnými horami, na severu, u pobřeží oceánu, a leží na řece Navre.

Podskalsko je vesnice, která je zasazena do skalnatého pobřeží a je chráněna před oceánem Sněžnými horami. Řeka Navre teče přímo skrz vesnici a vlévá se do moře. Je to ideální místo pro rybáře.

Zápletka: *Vyschlá řeka* - Řeka Navre náhle změnila směr toku a míjí vesnici. Rybáři a mlynáři jsou bez obživy. Zprvu to vypadá na novou bobří hráz, když ale dobrodruzi vykročí výš do kopců po proudu najdou ledového obra, který si na řece zbudoval pevnost a donutil nižší othionské obry aby mu sloužili.

Dobrodružství: Motyka Tailin Jiřinky (KA str. 138)

Počet obyvatel: přibližně 290 obyvatel

Polná

Nachází se na úplném jihu Othionu, jižně od Karmaku, poblíž podhůří Středohoří (Mimo mapu Othionu). Jižně se nachází už jen pouze Tři sekery, Javorový vrch a Bludov

Polná je velká vesnice obklopená poli a loukami, které se táhnou až k lesnatému podhůří Středohoří. Obyvatelé jsou zkušení

by Zlatohlávek

farmáři, kteří zásobují město Karmak jídlem a obilím.

Zápletka: *Pole kostí* - Při orbě začali farmáři nacházet lidské kosti. Kněží tvrdí, že zde byla dávná bitva, ale kosti jsou čerstvé. Jde o masový hrob. Je to příchod moru nebo snad skřeti se vydali na válečnou stezku?

Dobrodružství: Černá krev Gul-Dur (PDF ke stažení na webu)

Počet obyvatel: přibližně 360 obyvatel

Poslední Podhorská

Důlní vesnička na cestě z kláštera Svaté Ulriky do Khaz Donnar ve Skalistých horách. Nachází se na severozápadě od kláštera zhruba 10 mil.

Poslední Podhorská je vesnice, která je známá svými doly. Je to poslední místo, kde se mohou poutníci zásobit před cestou do Khaz Donnar. Doly skrývají bohatství, ale také nebezpečí, které se v nich skrývá.

KAMPAŇ: Tharmovy děti (Ke koupi na eshopu Dračí Hlídky)

Počet obyvatel: přibližně 110 obyvatel

Půlnoční

Vesnice se nachází na jižních pláních, 20 mil jihovýchodně od Lankerku.

Půlnoční je vesnice, kde se traduje, že se zde o půlnoci dějí zvláštní věci. Je to místo proslulé svými legendami a pověstmi o nadpřirozených bytostech, které se objevují v noci.

Dobrodružství: Galina (MB str. 52)

Počet obyvatel: přibližně 200 obyvatel

Rovensko

Vesnice se nachází pod malebným hradem Roven, který shlíží na celé údolí řeky Ereb, poblíž Flanderského lesa.

Rovensko je vesnice, která je pod ochranou hradu Roven. Údolí řeky Ereb je úrodné a bohaté, a proto je vesnice bohatým obchodním centrem.

Dobrodružství: Zhoubnička (MB str. 203), Golemistrův klíč (KA str. 50)

Počet obyvatel: přibližně 400 obyvatel

Rudokamy

Kopáčská vesnice pod Sněžnými horami, na toku řeky Nisy, 10 mil severně od Sterlingu.

Rudokamy jsou vesnice, která je proslulá svými doly, ve kterých se těží železná ruda ta zbarvuje místní kopce i řeku do červena. Řeka Nisa, zvaná též Krvavá nebo Rudotočka je využívána k přepravě drobných pramic a vesnice je oblíbeným místem pro řemeslníky a kovkopy. Nisa samotná vyplavuje a ohlazuje železo, které nabírá krásných přírodních tvarů hodících se pro šperkařství.

Zápletka: *Železné srdce* - Řeka Nisa vyplavila neobvykle velký kus železa ve velikosti i tvaru lidského srdce, který přitahuje k sobě ostatní kovové předměty nezměrnou silou. Místní šperkaři se hádají o to, kdo ho má zpracovat, ale starý horník tvrdí, že jde o prokletý artefakt ze starých dolů. Mezitím se železné předměty ve vesnici začaly chovat divně a srdce zmizí z dílny, občas jej někdo vidí jak se “samo” valí po vesnici a kupí železné předměty. *(Pokud jich srdce získá dostatek (alespoň 100 liber) začne se transformovat v železného elementála)*

Počet obyvatel: přibližně 350 obyvatel

Rudý Vrch

Osamocená vesnice poblíž náhorních jezer, 40 mil jižně od přístavu Rinidal, na severu Othionu.

Rudý Vrch je pojmenován podle červeně zbarvené skály, která se tyčí nad vesnicí. Vesnice se nachází na osamělém místě, což z ní dělá ideální místo pro poustevníky a alchymisty, kteří zde rádi zkoumají nerosty. Nachází se zde přírodní chrám boha Keruna ležící mezi jezery. Mniši zde moří a posvěcují dřevo určené pro výrobu kormidel.

Zápletka: *Prokletá kormidla* - Lodě v celém Othionu začaly nebezpečně měnit kurz bez příčiny. Vyšetřování odhalilo, že všechny mají kormidla vyrobená ze dřeva posvěceného v Kerunově chrámu na Rudém Vrchu. Mniši jsou v rozpacích - jejich rituály prováděli stejně jako vždy. Je možné, že kdosi nastražil na pláži prokleté dřevo?

Počet obyvatel: přibližně 180 obyvatel

Samotka

Zapomenutá vesnice 80 mil jihovýchodně od Střilhormu a 40 mil jižně od Winterhornu.

"Samotka" je vesnice, která se nachází na odlehklém místě a je obklopena divočinou. Je to místo, kde se cestovatelé ztrácejí a kde se tradují pověsti o příšerách.

Zápletka: *Nevinná smrtící světélka* - Záhadné světla v okolí vlákají cestovatele do močálů. Počet těchto "bludiček" se rapidně zvyšuje a začínají se odvažovat blíže k vesnici. Místní obyvatelé žijí v strachu a nikdo se neodvažuje opustit Samotku po setmění. Je třeba najít způsob, jak kolonii bludiček zničit, než pohltnou celou vesnici.

Počet obyvatel: přibližně 110 obyvatel

Severná

Rybářské městečko na severu, ve středu severního pobřeží Othionu, na konci zátoky Azara, kde začíná Marlinský oceán. Leží 80 mil na východ po souši do Rilundu a 80 mil na západ po moři do Rinidalu.

Severná je rybářská vesnice, která se nachází na strategickém místě pro obchod s mořskými plody. Je to místo, kde se setkávají obchodníci z východu i západu.

Zápletka: *Mořští vlci* - Piráti začali útočit na obchodní lodě směřující do Severné. Místní potřebují námořní ochranu. Mořští barbaři však musí mít kotviště? Stopy vedou na malý ostrov 40 mil severně od Rilundu.

Počet obyvatel: přibližně 450 obyvatel

Skřekov

Vesnice u bažin Slatiny, na západě Othionu.

Název "Skřekov" odkazuje na zvuky ptáků, žab a jiných tvorů, kteří se ozývají z bažin. Vesnice je chráněna drobnou palisádou s posedy.

Dobrodružství: Osirmus (MB str. 132)

Počet obyvatel: přibližně 190 obyvatel

Sled'ová

Největší rybářské město v Othionu, 40 mil jihovýchodně od Elslayeru.

Sled'ová je známá svými bohatými úlovky sled'ů, kteří se zde loví. Je to prosperující přístav, který obchoduje s celým Othionem a přilehlými zeměmi.

Zápletka: *Spící kraken* - Obří kraken zazimoval v místní zátocce a jeho přítomnost vyplašila všechny sledě z okolních vod.

Nejslavnější rybářské město Othionu čelí ekonomické katastrofě, ale nikdo se neodvažuje krakena probudit a riskovat jeho smrtonosný hněv. Místní rybáři, obchodníci a učenci zoufale hledají způsob, jak obludu nenásilně vypudit z fjordu, aniž by rozpoutali její zuřivost.

Počet obyvatel: přibližně 200 obyvatel

Smírčí Vrch

Vesnice na pláni na východ od Slatin a na západ od Belterenu, ve středozápadní části Othionu.

Smírčí Vrch je pojmenován po kopci, na kterém se v minulosti konaly smírčí jednání mezi pány z Ithieny a Adlerburgu. Na vrcholku leží mohutný smírčí kámen.

Dobrodružství: Omniel (MB str. 128)

Počet obyvatel: přibližně 240 obyvatel

Smiřice

Městečko na řece Zingaře, 30 mil severně od Valdorfu, ve vévodství Ithien.

Smiřice je důležité obchodní centrum, které se nachází na řece Zingaře. Je to místo, kde se setkávají obchodníci a poutníci. Řeka je využívána k přepravě zboží.

Zápletka: *Král psanců* - Vyhnaný šlechtic se usadil ve Smířově a shromáždí armádu psanců. Nabývá na popularitě, neboť tvoří legendu o maskovaném rytíři, který bohatým bere a chudým dává. Baron z Hexendorfu, švagr krále, zuří.

Počet obyvatel: přibližně 480 obyvatel

Smířov

Zapadákovi na jižní pláni, 50 mil od Lanckerku a Marburgu, ve vévodství Lanckerk, ve středojižní části Othionu.

"Smířov" je vesnice, která se nachází na odlehlém místě a je známá jako útočiště pro vyhnance a psance. Místní obyvatelé jsou zvyklí na nebezpečí a násilí.

Zápletka: *Železný pomocník* - Šílený alchymista ve vesnici stvořil mechanického konstruktora, který měl pomáhat s těžkou prací. Mechanoid však nabyt vlastní vůle a při nehodě za kterou ve skutečnosti nemohl usmrtit dva dělníky. Alchymista tvrdí, že to byla nehoda, ale konstrukt odmítá poslouchat rozkazy a začíná si sám určovat, co je "užitečné" pro vesnici. Místní se bojí ho zničit i nechat žít.

Počet obyvatel: přibližně 130 obyvatel

Sokolí Vrch

Osada nedaleko řeky Erinor při ústí do řeky Breny, 40 mil východně od Belterenu, ve vévodství Ithien, ve středozápadní části Othionu.

Sokolí Vrch je osada, která se nachází na vysokém kopci, kde hnízdí sokoli. Místní obyvatelé jsou zdatní lovci, kteří používají sokoly k lovu.

Zápletka: *Ptačí chřipka* - Všichni sokoli v osadě náhle onemocněli záhadnou nemocí, která je činí agresivními vůči svým pánům. Sokolnický cech je v panice - arcibiskup z Belterenu čeká na nové ptáky pro své lovecké výpravy a nemoc se šíří i na divoké sokoly v okolí. Místní chovatelé mají podezření otravu ze strany konkurenčních sokolníků, ale pravda může být mnohem jednodušší. Nemocní holubi z Belterenu mohli zanést až sem na venkov šířící se ptačí mor.

Počet obyvatel: přibližně 80 obyvatel

by Zlatohlávek

Soukenice

Dřevařská osada 40 mil na sever od Ithienu, ve střední části vévodství Ithien. Leží u pramene řeky Desny, lidově řečené Sůvka nebo Soví řeka.

Soukenice je osada, která je známá svými dřevěnými výrobky. Místní obyvatelé jsou zkušení řezbáři a tesaři, kteří vyrábějí nábytek a nástroje.

Zápletka: *Posvátný dub* - Moudrá sova, prastarý duch řeky Sůvky, proklela místní dřevorubce a proměnila je v malé enty, kteří nyní stráží mlžnou paseku okolo Posvátného Dubu, ze kterého sova čerpá svou manu. Osada zůstala bez většiny mužů a zbylí řezbáři se bojí vstoupit do lesa. Sova je ochotna jednat, ale chce něco výměnou za osvobození prokletých.

Počet obyvatel: přibližně 70 obyvatel

Stomeče

Vesnice 10 mil severně od Torenu.

Název "Stomeče" odkazuje na dávné místo bitvy, kde se shromáždily stovky mečů. Je to posvátné místo, kde se konají rituály na počest padlých hrdinů.

Zápletka: *Sto a jedna noc* - Potulný bard dorazil do vesnice pátrající po kronice místního kněze o bitvě sta rytířů, kteří se postavili astrální bytostí proniklým z Agaronnu a do jednoho před staletími padli. Kněz však kroniku chrání jako oko v hlavě a odmítá ji komukoliv ukázat. Bard tvrdí, že potřebuje příběh pro svou epickou báseň, ale kněz se bojí, že odhalení některých detailů by mohlo posmrtný klid jejich duší nebo i něco horšího.

Počet obyvatel: přibližně 280 obyvatel

Strachov

Osada 10 mil jižně od Torenu.

Strachov je vesnice, která je proslulá legendou o vrahovi bez tváře. Místní obyvatelé jsou velmi pověřiví a desetiletí k žádné vraždě nedošlo, tudíž turistický zájem o usedlost opadl.

Zápletka: *Doppelganger* - Po desetiletích klidu se ve Strachově objevila první vražda - turista byl nalezen se stažeu tváří. Místní jsou v panice, protože věří, že se vrátil legendární "vrah bez tváře". Horší je, že oběť byla nalezena s tváří strachovského vesničana, kterého nikdo neviděl od onoho dne. Jde o napodobování staré legendy, nebo se skutečně vrátilo vrahovo zlo? (PPZ Kazivec)

Počet obyvatel: přibližně 40 obyvatel

Stráž

Malá vesnička kolem známého majáku na severovýchodní výspě Othionu, na dohled ostrovu Galad.

Stráž je vesnice, která slouží jako strážní bod pro lodě, které plují do Othionu. Maják je symbolem vesnice a je považován za posvátné místo.

Zápletka: *Zhasnutý maják* - Maják ve Stráži náhle zhasnul. Lodě se začaly rozbíjet o skály a místní se bojí o svou obživu. Co se stalo se záhadným majáčníkem? Je mrtvý nebo na smrt nemocný? Zmizel? Bude potřeba najít nového správce?

Počet obyvatel: přibližně 120 obyvatel

Středohúrky

Vesnice na jižních pláních Lanckerkského vévodství.

Středohůrky je vesnice, která se nachází v centru kopcovité krajiny. Je to ideální místo pro chov ovcí a dobytka.

Zápletka: *Vlk v rouše beránčím* - Zvířecí obětiny jsou postupně uvádající tradicí, přesto je dosud zvykem, že se zvířetem je zacházeno slušně a s respektem. Zabití bývá čisté, zvíře nevidí nuž a následně je připraveno tak, aby se bozi nasystili vůně, která je éterická a určená jim, zatímco smrtelníci si pochutnají na fyzické schránce. Co se však stalo především na poli za Středohůrkami překročilo meze. Pět brutálně zabitých ovcí a jeden beran byli obřadně poraženi a vyvrhnuti na poli za Středohůrkami do velkého obrazce jež na hrotech pěticipé hvězdy ležely ovčí hlavy a uprostřed ve spáleném kruhu beraní hlava. Kdo mohl provést tento temný rituál?

Počet obyvatel: přibližně 270 obyvatel

Střelky

Městečko 30 mil severně od Střilhormu, na hranicích s Vermontským hvozdem, v jihozápadní části vévodství Střilhorm.

Střelky jsou vesnice, která je proslulá svými lučištníky. Místní obyvatelé jsou zdatní lovci a válečníci, kteří chrání hranice před nebezpečím, které se skrývá v lese.

Zápletka: *Meluzína* - Ze strnišť se ozývá nelidský ženský křik, zejména o půlnoci. Místní se bojí sklízet zbývající úrodu a v částech pole se objevují mrazičky.

Počet obyvatel: přibližně 400 obyvatel

Strniště

Vesnice 4 dny cesty na jih od Othionu. Pro nedůležitost vynechána z mapy.

Zmínka v Dobrodružství: Krvavá sklizeň.

Počet obyvatel: 60

Stříbrný Potok

Osada u řeky Ereby, ve vévodství Toren, ve východní části Othionu.

"Stříbrný Potok" je pojmenován po řece Ereby, která je známá svými čistými vodami, které se třpytí jako stříbro. Je to posvátné místo pro místní rybáře.

Zápletka: *Soutěž v muškaření* - Každoroční derby v muškaření se blíží. Rybáři od Torenu po Gratz se blíží do Stříbrného potoku aby se účastnili benefiční soutěže o lov skvělých pstruhů z řeky. Tito stříbrní potočáci, jak se jim říká celá staletí, jsou nejchutnější ryby v kraji. A také nejzákladnější. Vyžaduje to schopného rybáře vytáhnout takového dravého pstruha nad soutěžní limit 70 coulů. (Lov aspoň 8. stupeň znalosti / Přežití v přírodě alespoň 10. stupeň znalosti)

Počet obyvatel: přibližně 60 obyvatel

Stříbrovoda

Vesnice u řeky Ereby, 5 mil po proudu od ústí Belugy do Ereby, ve vévodství Toren, ve východní části Othionu.

Stříbrovoda je vesnice, která je známá svými stříbrnými rybami, které se zde loví. Je to prosperující obchodní centrum.

Dobrodružství: Aladar (MB str. 12), Grimoár umění války mrtvých (KA str. 54)

Počet obyvatel: přibližně 380 obyvatel

Sychrava

Městečko leží na západě vévodství Střilhorm, 50 mil severozápadně od města Střilhormu a 30 mil jižně od pevnosti Westermark. Nachází se na východním břehu řeky Gléwy, zvané

by Zlatohlávek

také Široká nebo Širočina. V okolí se rozprostírá Vermontský hvozd, který se táhne tisíc mil po východní hranici Othionu jako neprostupná lesní zeď.

Sychrava, jejíž název evokuje sychravé, vlhké počasí, je bránou do rozlehlého Vermonstkého hvozd. Je to místo, kde se mísí vůně dřeva a říčního bahna. Sychrava je ideálním výchozím bodem pro dřevorubce, trapery a dobrodruhy, kteří se vydávají do neprobádaných hlubin lesa. Řeka Gléwa, Široká, slouží jako hlavní obchodní tepna.

Dobrodružství: Zmej (MB str. 210),

Počet obyvatel: přibližně 450 obyvatel

Svatá Pole

Vesnice na pláních 5 mil jižně od Belterenu, ve středozápadní části Othionu.

Svatá Pole jsou považována za posvátné místo, kde se konají rituály na počest bohů. Místní obyvatelé jsou hluboce zbožní a věnují se zemědělství.

Zápletka: Jedno z dětí, o kterém si vesničané myslí, že má božské požehnání, se ztratilo. Vesničané ho hledali v okolí, ale nikdo ho nemůže najít. Jediná stopa, kterou zanechalo, je řada stop, která vedou do lesa a končí u jeskyně, ze které se line podivné, tiché zpívání.

Počet obyvatel: přibližně 290 obyvatel

Svodov

Vesnice na východ od Osterhornu, přes Černý les a řeku Náren, ve vévodství Ithien.

Název "Svodov" odkazuje na místo, kde se setkávají různé cesty. Je to důležité obchodní centrum, kde se obchoduje se zbožím z celého Othionu.

Zápletka: Na křižovatce se objevila nová skupina lapků, která okrádá všechny obchodníky. Tito lupiči jsou neobvykle brutální a zdá se, že si nevybírají jen kořist, ale také se zaměřují na specifické suroviny, které se používají pro výrobu výbušnin.

Počet obyvatel: přibližně 330 obyvatel

Šedová

Nejzápadnější vesnice na břehu mohutné řeky Gléwy, na severozápadě vévodství Adlerburg v západním cípu podhůří Skalistých hor.

Šedová je pojmenována po šedivé barvě vody v řece Gléwy. Je to izolovaná vesnice, která je známá svými rybáři a lovci.

Zápletka: V posledních dnech se v horské mlze, která se valí z hor, objevují mrtvoly poutníků a horolezců. Mrtvoly nemají žádná zjevná zranění, ale jejich tváře jsou zkroucené strachem. Pověst říká, že je to monstrum, které se živí strachem a že se klepání jeho kostí ozývá v horách. Místní chtějí, aby dobrodruzi vyšetřili, co se děje.

Počet obyvatel: přibližně 160 obyvatel

Šerava

Vesnice se nachází pod Sněžnými horami, u pramene řeky Carrock.

Šerava je vesnice, která je často obklopena šerem a mlhou, které se valí z hor. Místní obyvatelé jsou zvyklí na chladné a drsné počasí a jsou známí svou houževnatostí.

Zápletka: Trpaslíci z vedlejšího údolí se snaží odklonit pramen řeky Carrock, který je pro Šeravu životně důležitý. Tvrdí, že se jedná o jejich území, a vyhrožují násilím, pokud se vesničané nepodvolí. Vesničané, kteří si nemohou dovolit prohrát tento spor, potřebují, aby dobrodruzi vyjednali klidnou dohodu,

by Zlatohlávek

nebo, v krajním případě, aby se s horníky střetli.

Počet obyvatel: přibližně 180 obyvatel

Šibeniční Vrch

Vesnice na jihovýchodní hranici Erinejských plání 40 mil severně od Brigy. Vévodství Toren.

Tato sychravá osada se krčí na úpatí strmého kopce, kterému dominují tři osamělé, větrem ošlehané šibenice. Kamenné domky s břidlicovými střechami jsou k sobě těsně přimknuty, jako by se místní obyvatelé báli toho, co by mohlo přijít zvenku.

Zápletka: *Nemrtví oběšenci* - Vše začala jako nevinná hra. Děti se dostaly k zaprášenému svazku staré kořenářky a probudili nemrtvé. Dívka která rituál četla nedopatřením použila svou životní sílu a také sílu svých kamarádů. Nebožtíky na svěcené půdě hřbitova kouzlo nezasáhlo, avšak nedaleko je dost nepohřbených mrtvol. Popravení vyselci na šibeničním vrchu pod vesnicí začali vstávat z mrtvých a časem si jeden po druhém prokousávají cestu z oprátek a terorizují okolí. Na starou kořenářku, čarodějkou na odpočinku, se svalila jak vina za chorobu dětí, tak časem i nemrtvé zločince na polích. Chystá se inkviziční proces a do toho všeho se okolím prochází zombie.

Počet obyvatel: přibližně 120 obyvatel

Temnobor

Vesnice se nachází u Černého lesa, kde kdysi proběhla bitva na Kalmarově poli.

Temnobor je vesnice, která je obklopena Černým lesem a je poznamenána dávnou bitvou. Místní obyvatelé žijí v neustálém

strachu z temných sil, které se skrývají v lese. Nedaleko vesnice stojí věž mága Vorpala.

Dobrodružství: Ukázkový příběh (PPZpV), Okulus (MB str. 126), Vik (MB str. 182)

Počet obyvatel: přibližně 230 obyvatel

Travná

Vesnice na pláních 5 mil východně od Winterhornu, na jihovýchodě Othionu.

Travná je vesnice, která je obklopena rozlehlými travnatými pláněmi. Je to ideální místo pro chov dobytka a pěstování obilí.

Dobrodružství: Trasqok (MB str. 174)

Počet obyvatel: přibližně 250 obyvatel

Trnov

Vesnice na východ od Černého lesa, ve vévodství Ithien, ve střední části Othionu mimo hlavní cesty a obchodní stezky.

Trnov je sevřená vesnice na okraji Černého lesa, jejíž hranici tvoří vysoká, neprostupná stěna z propletených trnitých šípků a hlohu. Je to místo, které je těžko přístupné a je ideální pro ty, kteří se chtějí skrýt před světem.

Zápletka: *Růžová past* - Keře kolem vesnice začaly růst nekontrolovatelně rychle. Vesnice je prakticky v obležení - cesty jsou neprůchodné a každý, kdo se pokusí projet, je otráven. Všichni obviňují skřítky a víly z Černého lesa a chystají lynč. (Moglar Bestiář PPZpV)

Počet obyvatel: přibližně 190 obyvatel

Trojmezí

Městečko na soutoku řek Sibery a Ivalo, nedaleko Bábelského údolí ve Sněžných horách, na severovýchodě Othionu.

Trojmezí je vesnice, která se nachází na soutoku tří řek. Je to strategicky důležité místo pro obchod s horami a jezero Bábelské jezerem. V městečku žije početná menšina barbarů z hor, trpaslíků a gnomů.

Zápletka: *Štěp mezi národy* - Dvě komunity (lidé s barbovy a trpaslíci s gnómy) žijící v Trojmezí se dostaly do sporu o práva na těžbu v Bábelském údolí poté, co tam bylo objeveno vzácné pyrexitové ložisko (rudy odstiňující nebo naopak posilující magii). Každá skupina si nárokuje výhradní práva a situace se vyhrocuje. Městečko hrozí rozpad na tři nepřátelské čtvrti a obchod se zastavil.

Počet obyvatel: přibližně 440 obyvatel

Trojútesy

Vesnice na skalnatém pobřeží v zálivu Azara, na severu Othionu leží 60 námořních mil od Rinidalu.

Trojútesy jsou pojmenovány po třech skalách, které se tyčí nad vesnicí. Je to ideální místo pro rybáře a lovce, kteří se živí mořskými plody.

Zápletka: *Velký teror* - Banda obrů ze skal zotročila vesnici a nutí rybáře lovit pro ně. Kdo se vzepře, je hozen rozdrčen, rozčtvrcen nebo sežrán. Vesničané zoufale čekají na někoho, kdo by je osvobodil, než budou všichni vyčerpáni k smrti.

Počet obyvatel: přibližně 170 obyvatel

Třešňová

Vesnice není na mapě Othionu ale má být 3 dny cesty z Ithieny na jih. Usuzujeme že bude

ležet někde mezi Albersdorfem a Mardenskou bránou, ale je natolik nedůležitá vlivem své malé rozlohy, že není zaznamenána.

Vesnice prošla před cca 50 lety morovou ranou, kterou přežilo minimum původních obyvatel. Většina usedlíků jsou nově příchozí obyvatelé, kteří od krále propadlé pozemky skoupili.

Třešňová je vesnice uprostřed bohatých polí a lánů, které zajišťují obživu všem obyvatelům vesnice a okolí. Pěstuje se zde jak kukuřice, slunečnice a obilí tak zároveň víno.

Dobrodružství: Krvavá sklizeň

Počet obyvatel: Sotva 60

Tři sekery

Leží na úplném jihu Othionu, nedaleko lesů v podhůří Středohoří jižně od Kizmaru (Mimo mapu Othionu)

Název "Tři sekery" odkazuje na hostinec. Je to místo, kde se tradují příběhy o bitvách se skřety.

Dobrodružství: Černá krev - Gul-Dur (PDF ke stažení na webu)

Počet obyvatel: přibližně 190 obyvatel

Tříšť

Vesnice u moře, 40 mil po souši i po moři východně od přístavu Rinidal, na severu Othionu.

Název "Tříšť" odkazuje na tříšť vln, které se rozbíjejí o pobřeží. Je to vesnice, která je známá svými mořeplavci a námořníky.

Zápletka: *Vodníková láska* - Vodník ze zátoky se zamiloval do místní rybářské dívky a ta mu porodila dítě. Když otec dívky zjistil pravdu o vnukovi, v zuřivosti dítě zabil. Vodník svolal své příbuzné z celého pobřeží a vyhlásil válku vesnici. Moře začalo vyvrhovat mrtvé ryby a lodě se potápějí, dokud nebude pomsta dokonána.

Počet obyvatel: přibližně 250 obyvatel

Úhor

Nachází se nedaleko Kizmaru směrem na jihozápad, ve vévodství Lanckerk, na hranicích s vévodstvím Střilhorm, na jihozápadě Othionu.

Úhor je vesnice, která leží na pusté a neúrodné půdě, která byla kdysi polem, ale byla zničena válkou nebo nějakou katastrofou. Obyvatelé se živí lovem a sběrem a snaží se zemi znovu obrodit.

Dobrodružství: Grizzela (MB str. 62)

Počet obyvatel: přibližně 120 obyvatel

Velký Polom

Osada na řece Flandeře na východ od Flanderského lesa, ve vévodství Ithien. Řeka je splavná pro splavování dřeva.

Velký Polom je osada dřevorubců, kteří kácí stromy ve Flanderském lese. Řeka Flandera je využívána k přepravě dřeva do okolních měst.

Zápletka: *Probuzený trnovník* - Dřevaři při kácení stromů ve Flanderském lese probudili pradávny trnovník - obří masožravou rostlinu, jejíž kořeny prorůstají celým lesem. Dokud měl dostatek lesní zvěře, spal v klidu, ale kvůli intenzivní těžbě se nyní obrací proti lidem. Jeho dravé kořeny útočí na dřevorubce a osada

je v obležení zelených chapadel vyrůstajících ze země. (PPPpV)

Počet obyvatel: přibližně 90 obyvatel

Větrná Hora

Západní výspa Torenského vévodství na hranici s Flanderským lesem.

Větrná Hora je pojmenována po silném větru, který zde fouká. Je to místo, kde se setkává lidské osídlení z Torenského vévodství s elfími kmeny z Flanderského lesa.

Na vrcholku nízké hory se nachází venkovní chrám s oltářem zasvěcený bohyni větru Gwen.

Dobrodružství: Emet (MB str. 44)

Počet obyvatel: přibližně 190 obyvatel

Větrolamy

Severní vesnice 80 námořních mil na východ od Rilundu, pověstná nepříznivým počasím, ale s ostrovy, které tvoří přirozenou ochranu před bouřkami.

Větrolamy jsou pojmenovány po silných větrech, které zde foukají. Vesnice je chráněna před bouřkami ostrovy, které tvoří přirozenou bariéru. Je to místo, kde se lodě skrývají před bouřkami.

Na útesech okolo Větrolamů stojí posvátné menhiry bohyně větru Gwen. Ty odráží blizárdu a ničivé tornáda divokého moře dál od vesnice.

Zápletka: *Ukradený menhir* - Jeden z posvátných menhirů bohyně větru Gwen byl vyvráten a odvezen lodí neznámým zlodějem. Bez jeho ochrany vesnici pustošejí ničivé bouře a tornáda. Stopy vedou směrem k Rilundu, kde pravděpodobně působí

bezohledný sběratel relikvií starých bohů. Vesničané zoufale potřebují menhir vrátit, než je další bouře smete do moře.

Počet obyvatel: přibližně 280 obyvatel

Vlčí Pole

Chudá vesnice na jižních pláních.

Vlčí Pole je vesnice, kde se vyskytují vlci. Obyvatelé žijí v neustálém strachu z vlků a musí si dávat pozor na svou dobytek.

Dobrodružství: Bosk (MB str. 30)

Počet obyvatel: přibližně 110 obyvatel

Vlčice

Městečko na Mlžných pláních 70 mil jižně od Elslayeru.

Vlčice je město, kde se tradují pověsti o vlkodlacích, kteří se volně prohání po Mlžných pláních

Zápletka: *Falešný strach* - Do města dorazila skupina lovců monster žoldněřského cechu Hadriela Gislinga, slovnutného zabijáka vlkodlaků a upírů, kteří nabízejí pomoc s místní "hrozbou". Obyvatelé se tváří vyděšeně a vděčně, ale pravda je jiná - Vlčice je tajným útočištěm pro vlkodlaky z celého vévodství. Městečko musí rozhodnout, zda lovce oklamat, podplatit, nebo se postavit na odpor.

Počet obyvatel: přibližně 480 obyvatel

Vlnolamy

Vesnice na severu, někde u Velkých fjordů, 80 mil severovýchodně od přístavu Elslayer.

Vlnolamy jsou pojmenovány po vlnách, které se rozbíjejí o pobřeží. Je to rybářská vesnice, která je známá svými mořeplavci a lovci.

Dobrodružství: Rybojd (MB str. 150)

Počet obyvatel: přibližně 270 obyvatel

Vlžen

Vesnice u Marburgu, na jihozápadě. Je zde možnost nalodit se na přepravní loď.

Vlžen je přístavní vesnice, kde se nalodí zboží a cestující na loď. Je to rušné obchodní centrum.

Zápletka: *Vysoké mýto* - Nový vlastník loděnice ve Vlženi stanovil přemrštěné ceny za dopravu, což ochromilo obchod v celém regionu. Obchodníci a řemeslníci se organizovaně bouří a hrozí bojkotem, ale majitel loděnice najal žoldáky na ochranu. Situace se vyhrocuje a někdo musí zprostředkovat řešení, než se spor změní v otevřené násilí.

Počet obyvatel: přibližně 350 obyvatel

Vranov

Vesnice na prameni Zingary, na severní hranici vévodství Ithien a východní hranici vévodství Adlerburg, 40 mil jihovýchodně od Hexendorfu.

Vranov je vesnice, která se nachází na prameni řeky Zingary. Lidé se zde věnují rýžování stříbra, dřevařství, lovu a pastevectví. Nedávno zde byl zbudován dřevěný hrádek a osazen posádkou biřiců z Hexendorfu.

Zápletka: *Nový šerif* - Rytíř Renold z Ralbecku postavil pověřením barona z Hexendorfu ve Vranově dřevěný hrádek a se svými biřici pátrá po psancích v celém kraji. Jeho tvrdé metody však začínají obtěžovat i poctivé obyvatele - zatýká lidi na pouhé podezření a vymáhá vysoké pokuty. Místní se bojí protestovat proti baronovu zástupci, ale situace je neudržitelná.

by Zlatohlávek

Počet obyvatel: přibližně 290 obyvatel

Vysoký břeh

Vesnice v podhůří Skalistých hor, 10 mil jižně od kláštera Svaté Ulriky, v severozápadní části vévodství Adlerburg. Vesnice je převážně farmářská a má kamenný kostel zasvěcený Freyovi.

Vysoký břeh je pojmenován podle vysokého břehu, který se tyčí nad okolní krajinou. Vesnice je chráněna před divokou zvěří z hor a její obyvatelé žijí z obchodu se zemědělskými plodinami. Kostel zasvěcený Freyovi je oblíbeným poutním místem pro farmáře.

KAMPAŇ: Tharmovy děti (K zakoupení na eshopu)

Počet obyvatel: přibližně 250 obyvatel

Vysoký mlýn

Městečko 10 mil východně od pevnosti Galea a města Drinad. Nedaleko se nalézá široké řečiště řeky Sibery, které se větví množstvím ramen.

Vysoký mlýn je pojmenován po vysokém mlýnu, který je symbolem vesnice. Řeka Sibera, která se větví, poskytuje dostatek vody pro mletí obilí a zásobování vodou.

Zápletka: *Schizma* - Staré přírodní božstvo Kerun, boh vod, začalo konkurovat Freyovi o přízeň místních. Kostel Světa zeje prázdnotou, zatímco množství uctívačů Keruna roste. Vesničané přijímají v korytu řeky od nového kazatele nové svátosti a starý kněz Freye píše Biskupovi do Torenu žádost o církevní intervenci. Situaci komplikuje fakt, že od začátku nového kultu se všem vesničanům skutečně daří lépe.

Počet obyvatel: přibližně 480 obyvatel

Vyšné Vlkodavy

Větší vesnice na jih od Černého lesa, 80 mil severně od Ruanonu, ve vévodství Lankerku, v jižní části Othionu. Časté útoky zlovlků z lesa.

Vyšné Vlkodavy jsou vesnice, která je v neustálém strachu z vlků. Místní obyvatelé jsou zkušení lovci vlků a brání se před útoky.

Zápletka: *Posvátný vlk* - Do vesnice dorazily tři výpravy hledající legendárního Šlaka, posvátného měsíčního vlka spatřeného v nedalekých lesích: půlčík medicus ze Štřilhormské univerzity pátrá po rodmi (rostlině, kterou se vlk živí za úplňku), barbarský lovec touží po jeho kožešině a zisku z prodeje rostliny, a mladý elfí druid z Orinu chce vlka i rostlinu ochránit. Všichni tři potřebují průvodce a vesnice se stává centrem rostoucího napětí mezi třemi zneprátenými tábory.

Počet obyvatel: přibližně 450 obyvatel

Záblatí

Osamělé městečko na jihovýchodní hranici Slatin, v jihovýchodní části vévodství Štřilhorm.

Záblatí je město, které je obklopeno močály a bažinami, což mu dalo název. Je to místo, které je často obklopeno mlhou a je známé svými legendami o bažinných příšerách. **Zápletka:** *Zrůda ze Záblatí* - Močálník, o kterém si děti vypráví děsivé příběhy, je ve skutečnosti osiřelý potomek trpaslice a vodníka. Jeho matku s ním zavrhl trpasličí rod a donutil je žít ve vyhnanství v močálech. Po matčině smrti zatouží po přátelích, ale okolní svět se ho děsí. Vesničané plánují hon na "zrůdu" a někdo musí přesvědčit obě strany, že není nebezpečný, než dojde ke krveprolití. (PPPPV str. 156)

Počet obyvatel: přibližně 350 obyvatel

Zábřeh

Zábřeh je přímořská osada ležící na východním břehu zátoky Azara. Je vzdálená 80 mil jihovýchodně od Rinidalu (po moři), v severní části vévodství Adlerburg.

Obyvatelé žijí z obchodu, který jim umožňuje moře, a jsou známí svými loďařskými dovednostmi. Zátoka Azara jim poskytuje bezpečný přístav a chrání je před silnými bouřemi na otevřeném moři.

Zápletka: *Návrat kentaurů* - Migrující kentauří kmen se po desetiletích vrátil na své tradiční pastviny, ale na jejich posvátném pohřebišti nyní stojí lidská osada. Kentauří vyžadují, aby lidé odešli a nechali duchy jejich předků v klidu, zatímco osadníci tvrdí, že zde žijí už dvacet let a nikam se stěhovat nehodlají. Diplomatické jednání komplikuje fakt, že někteří osadníci při stavbě domů narušili kentauří hroby.

Počet obyvatel: přibližně 50 obyvatel

Záalom

Vesnice na východ od Černého lesa, 60 mil severozápadně od Ostenhornu, ve středozápadní části vévodství Ithien.

Záalom je vesnice, která se nachází v zálohu mezi lesy. Je to strategicky důležité místo pro obchod se dřevem a uhlím.

Zápletka: *Záalomský upír* - Záhadný krvesaj se objevil mezi obyvateli vesnice. Dlouhá léta spal nečinný, ale nyní zakusil lidské krve a nemá dost. Překvapivě se jedná o inkvizitora z Belterenu, který byl požádán o pomoc s "bláznivou" místní dívkou (ve skutečnosti psionik objevující své schopnosti). Při "vyhánění démonů" neodolal starší krvi v

jejích žilách a probudil se jeho upírský hlad. Nyní terorizuje vesnici, zatímco všichni věří, že pomáhá lovit upíra.

Dobrodružství: Hůl pastýře (KA str. 68)

Počet obyvatel: přibližně 240 obyvatel

Zátočina

Vesnička na malém fjordu, 40 mil od Rilundu, na severu u moře.

Zátočina je vesnice, která se nachází v chráněném fjordu. Je to ideální místo pro rybáře a lovce.

Zápletka: *Nečekaný ostrov* - Zemětřesení oddělilo vesnici od pevniny a proměnilo ji ve stolový ostrov s příkrými útesy. Jediná cesta ven vede po žebřících a skalních cestách, které jsou nyní částečně zřícené. Horší je, že otřesy probudily pradávne tvory v hlubinách fjordu, kteří nyní útočí na každého, kdo se pokusí opustit ostrov po moři. Vesničané jsou uvězněni a jejich zásoby se tenčí.

Počet obyvatel: přibližně 110 obyvatel

Záhvozdí

Vesnička 20 mil severozápadně od Milfordu ve vévodství Adlerburg, v severozápadní části Othionu.

Název Záhvozdí odkazuje na to, že je vesnice ukryta za hvozdem, skutečně leží na západ od lesů údolí pod skalistými horami na okraji poutní stezky do kláštera Svatá Ulrika.

Záhvozdí je malebná vesnice, jejíž okolí tvoří nevelké svahy pokryté úhlednými řádky vinic, které vesnici proslavily široko daleko. Místní vinaři využívají specifické mikroklima na okraji hvozdu k pěstování vzácných odrůd, z nichž lisují vína oceňovaná pro jejich jedinečnou zemitou chuť a jemné lesní aroma.

by Zlatohlávek

Dobrodružství: Šeréva (MB str. 164),
Přílbice lovce monster (KA str. 160)

Počet obyvatel: přibližně 130 obyvatel

Zával

Důlní vesnice jižně od Sněžných hor, 40 mil východně od Sterlingu, ve středoseverní části Othionu.

Zával je vesnice, která se nachází v horách a je známá svými doly. Obyvatelé žijí z těžby rud. Chmurné jméno ji získal právě tragický zával před mnoha desetiletími.

Zápletka: *Mrtví v hlubině* - Horníci při expanzi dolů objevili zapečetěnou železnou štolu z doby tragického zřícení. Když pečeť prolomili, probudili se duchové horníků, kteří zde zahynuli před desetiletími. Nemrtví se vrátili dokončit svou práci - těží rudu celé noci a útočí na každého, kdo se pokusí je zastavit. Vesnice je v paniku a nikdo neví, jak duchy uklidnit nebo zase zapečetit prokletou štolu.

Počet obyvatel: přibližně 300 obyvatel

Zimní Důl

Vesnice pod Sněžnými horami, jižně od Bábelského údolí a Bábelského jezera. Vesnicí protéká říčka Babel, která se vlévá do řeky Sibery.

Zimní Důl je vesnice s přístupem k černému uhlí, kde těžba nekončí ani v zimě. Je to ideální místo pro lovce, kteří se živí kožešinami a masem.

Zápletka: *Ohně v temnotách* - V nejhlubších dolech na černé uhlí se začali objevovat elementálové. Živí horníci se bojí sestoupit do hlubších částí, ale bez přístupu k nejbohatším ložiskům hrozí vesnici zkáza. Někdo musí zjistit, co živelné tvory uklidní. Pod Bábelským jezerem existují totiž horké

prameny, které zajišťují že nikdy nezamrzá. Co je zdrojem tak velkého žáru?

Počet obyvatel: přibližně 240 obyvatel

Zvonná

Vesnice na východ od Belterenu, v povodí řeky Erinor.

Zvonná je zbožné místo. Zvon na kostele zasvěcen bohu Freyi má údajně ochrannou moc, při jeho zvonění se děsí bytosti temnot. **Zápletka:** *Očistný bič* - Do zbožné vesnice dorazil sebestmrskačský mnišský řád flagelantů, kteří začali razii spojenou s náboženskou čistkou. Pálí "kacířské" knihy a obrazy, zatýkají místní bylinkářky, mastičkáře a kohokoli podezřelého z čarodějnictví. Roztříštěný posvátný zvon berou jako znamení božího hněvu nad "zkažeností" vesnice. Místní kněz je bezmocný proti jejich fanatismu a vesničané zoufale potřebují pomoc.

Počet obyvatel: přibližně 270 obyvatel

Žabojedy

Vesnice nedaleko bažinné oblasti Slatina, na její severovýchodní hranici, ve středozápadní části Othionu.

Žabojedy jsou vesnice, kde se jedí žáby a jiné bažinné plody. Je to místo, kde se tradují pověsti o bažinných příšerách.

Dobrodružství: Tongur (MB str. 172)

Počet obyvatel: přibližně 160 obyvatel

Železná

Vesnice u Sněžných hor, na prameni řeky Olbrin.

Železná je vesnice, kde se těží železná ruda a vyrábí zbraně a nástroje. V železné žije mistr

řemeslník schopný spékat ocel takzvaným mramorováním.

Zápletka: *Ztracené umění* - Mistr kovář schopný výroby legendární mramorované oceli umírá bez učedníka. Jeho čepele jsou považovány za nejlepší v kraji, ale starý mistr odmítá předat své znalosti, protože "nikdo není hoden jeho umění". Několik kovářů, šlechticů i obchodníků se snaží získat jeho tajemství - někteří přesvědčováním, jiní úplatky nebo vyhrožováním. Kdo dokáže přesvědčit umírajícího mistra, získá neocenitelné znalosti.

Počet obyvatel: přibližně 380 obyvatel

Železný Brod

Vesnice na ústí řeky Valmir v průsmyku mezi Skalistými a Sněžnými horami, u konce zátoky Azara.

Železný Brod je vesnice, kde se nachází starý železný brod přes řeku Valmir. Je to strategicky důležité místo pro obchod.

Zápletka: *Paroží na křídlech* - Vražda potulného obchodníka v průsmyku přivolala smečku perytónů - okřídlených masožravých jelenů s velkými parohy. Tyto magické bestie nyní terorizují všechny cestovatele jediným průsmykem spojujícím zátoku Azara s jihem Othionu. Obchod je paralyzován a vesnice hladoví. Někdo musí perytóny zahnat nebo zničit, ale nejdříve je třeba najít a potrestat vraha, jehož čin tyto příšery přivolal. (PPPPV str. 228)

Počet obyvatel: přibližně 420 obyvatel

Žitná

Městečko 5 mil na východ od Godanu, v zemědělské oblasti.

Žitná je vesnice, která je obklopena žitnými poli. Je to bohaté zemědělské centrum. Slovné jméno je po pálenice broznové barvy, která se zde vyrábí.

Zápletka: *Prohibice* - Slavná žitná pálenka z vesnice začala zabíjet své konzumenty. Několik obchodníků z Godanu zemřelo po jejím požití a další jsou vážně nemocní nebo slepí. Místní palírníci obviňují konkurenci ze sabotáže.

Počet obyvatel: přibližně 450 obyvatel