

I. Úvod: Volání uvadajícího světa

Hra začíná v momentě, kdy se postavy setkávají na **Křižovatce u Tří dubů**. Každá z postav sem byla přivolána vnitřním neklidem.

- **Vizuální scéna:** Listí stromů je šedé a drolí se na prach. Ptáci nelétají, jen černí havrani s planoucíma očima sedí na větvích a tiše sledují družinu.
- **Herní mechanika (Nákaza):** Od této chvíle, dokud nebude monolit zničen, si postavy nemohou při krátkém odpočinku vyléčit plný počet životů (pouze polovinu), protože jejich spojení s přírodou je narušeno.
- **První stopa:** Uprostřed křižovatky leží mrtvý srnec. Jeho oči jsou nahrazeny černými kamínky. **Jezinka** při ohledání zjistí, že jeho duše nebyla vzata smrtí, ale „vysáta“.

II. Fáze 1: Průzkum Černého hvozdu

Cesta k srdci lesa není přímá. Les se aktivně brání.

1. Bludiště šeptajících stínů (Navigace)

Les mění svou topologii. PJ vyžaduje hod na **Přežití v přírodě** (obtížnost 14).

- **Role Lešije:** Pokud vede skupinu, má bonus +3. Pokud neuspěje, družina zabloudí do **Hnilobného močálu**.
- **Role Hejkala:** Může zkusit zakřičet, aby podle ozvěny odhalil pevné skály. Pokud uspěje, družina najde zkratku.

2. Setkání: Strážci hniloby (Boj)

Družinu napadnou **3x Nakažení vlci** (mají místo srsti mech a z ran jim teče černá smůla).

- **Vlastnost vlků:** Při kousnutí musí postava uspět v hodě na **Odolnost** (12), jinak je na 2 kola zpomalena (nákaza tuhne v žilách).

III. Fáze 2: Srdce temnoty a Baba Jaga

Hrdinové dorazí na mýtinu, které dominuje **Černý monolit** (3 sáhy vysoký kámen z materiálu, který neodráží světlo). Nad ním se ve výšce 5 sáhů vznáší Baba Jaga ve svém hmoždířovém kotli.

Profil: Baba Jaga (Oslabená rituálem)

- **SIL:** -1, **OBR:** +1, **ODL:** +2, **INT:** +4, **CHA:** -2
- **Životy:** 60
- **Obrana (OZ):** 13 (v hmoždíři 16)
- **Útoky:**
 - *Kostěné spáry:* 1k8+2 (na blízko)
 - *Kletba zapomnění:* Cíl zapomene své nejsilnější kouzlo/schopnost na 1k4 kol (záchrana na INT 15).
- **Speciální:** *Hmoždíř* jí dává imunitu vůči pádům a bonus k pohybu.

Sociální interakce: Jaga na postavy promluví. Pokusí se je zlomit: *"Proč bojujete za les, který vás nechal v bídě? Pomozte mi monolit nasytit a udělám z vás pány tohoto světa!"* (Hod na CHA 16 pro postavy, aby nepodlehly pokušení).

IV. Fáze 3: Rituál rozbití (Finále)

Aby postavy mohly Jagu porazit, musí nejprve rozbít monolit. Ten má **4 ochranné runy**. Každá postava musí v jednom kole provést specifickou akci:

Krok	Postava	Akce	Mechanika
1.	Vodianoj	Očista vodou	Polije základnu monolitu. Hod na <i>Magii vody</i> (14).
2.	Hejkal	Rezonanční řev	Vydá tón, který kámen rozvibruje. Hod na <i>Sílu hlasu</i> (15).
3.	Jezinka	Rytí run	Vyškrábe protikouzlo do kamene. Hod na <i>Obratnost</i> (14).
4.	Lešij	Rozervání	Nechá do trhlin vniknout kořeny. Hod na <i>Sílu</i> (16).

Komplikace: Každé kolo, kdy postavy provádějí rituál, na ně Jaga útočí z výšky magickými střelami (1k6 zranění). Pokud jeden krok selže, monolit vyše vlnu energie (všichni za 1k4 zranění) a krok se musí opakovat.

V. Epilog: Osud hvozdu

Po zničení kamene Jaga vykřikne: *"Tohle není konec, moje dcery jsou už na cestě!"* a zmizí v oblaku černého dýmu.

Odměny a následky:

- Úlomek Prázdnoty:** Každý hráč získá malý kousek monolitu. Lze jej vložit do zbraně (přidá +1 zranění nemrtvým) nebo do amuletu (+1 k obraně proti černé magii).
- Osvobozený les:** Během týdne se do lesa vrátí barvy. Postavy jsou v tomto lese navždy vítány a místní zvířata jim nikdy neublíží.
- Zkušenosti:** 500–800 XP podle toho, jak kreativně využili své rodové schopnosti.

Tabulka náhodných setkání v lese (pro PJ)

Hod 1k6	Událost
1	Bludička: Snaží se odvést postavu do bažiny (INT 13 na odolání).
2	Mrtvý strom: Strom náhle padne na družinu (OBR 12 na uskočení).
3	Stopy Baby Jagy: Obří slepičí stopa v blátě, která mluví a nadává.
4	Zraněná víla: Nabídne radu výměnou za kapku krve.
5	Černý déšť: Snižuje viditelnost na 2 sáhy na 1 hodinu.
6	Tichá mýtina: Jediné místo, kde lze bezpečně odpočívat.