

Svobodné Kráľsko

*Sandboxové dobrodružství
pro
Dračí doupě II
Dungeons and Dragons 5e*

Autor: Filip „MarkyParky“ Dvořák

verze 0.12

Toto dílo podléhá licenci [Creative Commons Uveďte původ - Neužívejte dílo komerčně - Zachovejte licenci 4.0 Mezinárodní License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Vvod

SVOBODNÉ KRALSKO, zapomenutý kraj o kterém jedni tvrdí, že je nejsevernější z císařských provincií, zatímco druzí ho popisují jako poslední ostrůvek svobody, kam císařská moc nesaáhá.

Skutečnost je taková, že vévoda **Jarmil z Veleskály**, místní pán, dokázal využít odlehlosti své země a přesvědčil císaře, že bude pro všechny výhodnější, když si Kralsko zachová vysokou míru autonomie a císařským zákonům se podvolí jen v záležitostech nezbytně nutných pro bezpečnost říše, ale jinak nebude císařskou pokladnu zatěžovat bezvýznamnými problémy vzdáleného severu. Od doby, kdy tato křehká dohoda vstoupila v platnost, nese název kraje přídomek Svobodné. Jednou z podmínek, které se Jarmil z Veleskály zavázal dodržovat, je zákaz provozování neregistrované magie a hlavně související zdanění magie registrované.

Šhrnutí Dobrodružství

SVOBODNÉ KRALSKO je sérií připravených zápletek, které se více či méně točí kolem návštěvy **skupiny inkvizitorů** přicházejících do kraje vyšetřit podezřele nízký výběr daní z používání magie. Do Kralska přichází na pozvání samotného vévody Jarmila, který si je vědom, že v jeho kraji se magie a magické bytosti vyskytují na každém kroku, přesto se téměř nikdo k této dani nepřiznává a neodvádí ji.

Jarmil, vědom si křehkosti dohody uzavřené s císařstvím, prozatím raději předstírá úspěšný výběr této daně a ve skutečnosti posílá do císařství peníze z vlastní kapsy. Kvůli nedávným událostem v kraji se ale jeho finanční situace zhoršil a stává se neúnosnou. Požádal Císařskou inkvizici o vyslání skupiny zkušených dobrodruhů. Ti mají zmapovat kraj a provést census, který vyhodnotí, kolik magických činností se na jeho panství opravdu vykonává, či kolik magických bytostí zde žije, případně je rovnou přimět k registraci a odvodu daně.

Během výpravy však hrdinové pravděpodobně velmi záhy zjistí, že Jarmilovi nejde ani tak o přesné zjištění, kdo kde v jeho kraji provozuje magii, jako spíše o stabilizaci neutěšené finanční situace svého panství. A že cesta ke spokojenosti vévody s jejich misí vede i přes řešení světských, nemagických zápletek.

Sandboxové hraní

SVOBODNÉ KRALSKO je prostředí určené k tzv. **sandboxovému hraní**, ve kterém mají hrdinové naprostou svobodu volby, kdy a kam se vydají, případně kterou z mnoha zápletek se rozhodnou řešit. Jednotlivé zápletky popsané v tomto textu tedy neobsahují předurčené sledy událostí nebo předem daný vývoj v příběhu. Jsou vzájemně propletené, ale je zcela na rozhodnutí hrdinů, z jakého konce je začnou rozplétat a do jaké hloubky je budou zkoumat či jak se rozhodnou je vyřešit.

Dobrodružství je napsáno tak, aby **příběh vznikl až jeho hraním** – obsahuje tedy většinou pouze úvodní a obecné nastavení zápletek. U několika událostí je nabídnuto, co se může stát, když se hrdinové na některé místo dostanou poprvé, nebo naznačeno, kam by se jejich příběh mohl vyvíjet, pokud do něj hrdinové nezasáhnou.

Dobrodružství taktéž neobsahuje žádný ústřední příběh, zápletky mají jen společný motiv v tom, že většina z nich je nějak spojena s problematickou finanční situací vévody či výběrem daní z magie. To ale nevylučuje, že zrovna při vaší hře z některých událostí ústřední příběh nepovstane.

Nejvhodnějším způsobem, jak Svobodné Kralsko hrát, je ujmout se přímo role družiny císařských inkvizitorů. Stejně tak je ale možné jej použít pouze jako prostředí pro vaši vlastní kampaň nebo si je zahrát z pohledu skupinky nezávislých dobrodruhů a zápletku s inkvizitory pojmout jako družinu cizích postav.

Aktivní přístup hráčů

Hlavním motivem dobrodružství je odhalovat tajemství a přicházet na kloub podivnostem, které se v kraji dějí, ale které jejich pachatelé před okolním světem skrývají. Předpokládá, že hrdinové opravdu budou pátrat po pozadí některých událostí, hledat náznaky provozování neregistrované magie a hráči tedy budou ke hře přistupovat aktivně – zkrátka že hrdinové budou do všeho strkat nos. Toto je dobré si s hráči **vyjasnit před hrou**, aby se nestalo, že družina propásne herní obsah pasivním čekáním.

Druhou věc, kterou je dobré hráčům připomenout je, že zápletky se často netýkají jednoho jediného místa a stopy vedoucí k jejich vyřešení mohou být rozesety po celém kraji. Nevědí-li si hráči rady s řešením jedné záhady, někdy stačí zaměřit svou pozornost k jiné a může se stát, že během jejího hraní se na světlo světa dostanou okolnosti, které vnesou více světla do řešení odloženého problému.

Zároveň sandboxový způsob hraní sám o sobě nevytváří na hráče žádný tlak. Bez návštěvy hrdinů by si kraj žil dál svým životem, dobrodruzi mají spoustu času na to odpočívat, hojit si svá zranění či jen tak bloumat sem a tam, bez většího rizika. Chcete-li, aby dobrodružství vyznělo naléhavěji a hráči byli nuceni zvažovat, kam se vydají a jak intenzivně budou pátrat, můžete hráčům stanovit například časový limit.

Zjišťování informací

V textu dobrodružství je často napsáno, že nějaká cizí postava drží nějaká tajemství, kuje potají nějaké pikle nebo něco není rozpoznat na první pohled. To značí, že dotyčná postava je neprozradí hrdinům sama od sebe a hrdinové to neodhalí bez bližšího zkoumání. Neznamená to ale, že by mě zároveň vypravěč tato tajemství skrývat před hráči. Přímo naopak. Hrdinové dobrodružství se ujímají role inkvizitorů – **schopných vyšetřovatelů** – a zcela jistě dokážou tato tajemství odhalit, ať už přímo – úspěšným výsledkem – nebo nepřímo, z nejrůznějších stop a indicií.

Vypravěč by měl tedy v nejvyšší možné míře využívat hráčských úspěchů k tomu, aby tato tajemství a skryté informace, nebo alespoň indicie k nim vedoucí, hráčům odhaloval. Někdy dokonce může k odhalení využít i neúspěchů hrdiny – pokud to hrdinům přinese komplikace.

Absence detailů

Od určité úrovně detailu v popisu jednotlivých zápletek je mnoho informací také záměrně ponecháno neurčitých. Při sandboxovém hraní se totiž snadno může stát, že pokud by byl každý detail dopředu přesně popsán, hráči by se museli trefit úplně přesně do autorského řešení zápletek – a tím by přišli o svou svobodu. Bylo by také mnohem obtížnější hru vést a všechny tyto detailní informace zpracovat. Často je proto například uvedeno, co se na místě stalo, či jaké jsou úmysly některé z postav, ale v textu nenajdete konkrétní stopy.

Volnost v popisu místo toho dovoluje jednotlivá setkání si cizími postavami upravovat a odehrávat je na míru rozhodnutí hrdinů. Nalezení stop či odhalení úmyslů pak vypravěč opět nejlépe může odehrát jako odměnu či naopak komplikaci za případný úspěch či neúspěch hrdinů v nějaké jejich akci. Například u vévody Jarmila naleznete seznam starostí, které ho trápí. Není ale přesně určeno, jak se o nich hrdinové mají dozvědět – to už záleží na vaší hře. Možná se jim svěří sám vévoda, možná něco prozradí služebnictvo, kapitán Vracen nebo se postavy dostanou k účetním knihám a vyčtou to z nich sami.

Rozšiřitelné lokace

V některých místech v textu je uvedena poznámka *Inspirace k rozšíření*. Jsou to návrhy, jak navrženou jednoduchou překážku či událost dále rozvinout např. do podoby malého dungeonu nebo série překážek a nástrah, které postavy musí překonat, aby daným místem prošli za svým cílem.

Geografie Svobodného Kralska

Svobodné Kralsko leží na severním okraji císařství (někteří rádi zdůrazňují, že leží za severním okrajem císařství). Na sever od Kralska, za Temnolesem, už se nachází divoké území, ve kterém žijí divocí skřeti, obludy a všelijaká havěť.

Samotné území Svobodného Kralska je možné rozdělit na čtyři významnější části:

- **Veleskalské panství**, obývané převážně lidmi, se nachází ve středu a na jihu Kralska a je centrem civilizace v tomto divokém kraji. Jsou v něm dvě významná sídla – městečko Veleskála a vesnice Maloskála.
- **Velká mýtina** je území vytěžených lesů na západě Kralska. Deforestaci mají na svědomí krollové z dřevorubeckého tábora Sapat Katund, kteří ve velkém těží dřevo pro trpaslíky z Kibil Duban
- Pravým opakem Velké mýtiny je **Laire** – poklidné území luk, lesíků a remízků, obývané vznešenými elfy. Ti obývají stromovou ves jménem Albinga.
- Na severu pak leží **Temnoles** – strašidelný hvozď, na jehož okraji žijí jen ti nejodvážnější, například hobiti z Dolíčku. Jeho děsivost ale také chrání Kralsko před nájezdy ze severu.

Spojení Svobodného Kralska s císařství zajišťuje kupecká cesta, která překračuje řeku Modravu na východ od Veleskály a po této cestě nejspíš hráči přijedou, ujmou-li se role inkvizitorů.

Mapa Svobodného Králska



Veleskalské panství

Veleskalské panství je území, na kterém se naplno uplatňuje právo vévody Jarmila. Je to kus civilizace na kraji divočiny. Dvojice sídel vyrostla na obou koncích strategického průsmyku mezi Temnolesem a údolím řeky Modravy v okolí opevněných bodů, které tam kdysi dávno byly zbudovány, aby chránily císařství před hrozbami severu.

Veleskála

Na jižním konci průsmyku, dále od Temnolesa a blíže k řece, stojí Veleskalský hrad a v zátočině potoka pod ním stejnojmenné městečko. Titul městečka je čistě formální, počtem obyvatel i vzhledem se jedná spíše o **rozlezlou bohatší vesnici**. Titul získalo od vévody Jarmila čistě jako vyjádření toho, že Kralsko je svobodnou a autonomní zemí a tedy on sám, nezávisle na císaři, může udělovat osadám na svém území různá práva.

Městečko tedy nemá žádnou městskou radu nebo konšely, spravuje ho vévoda osobně a jediné městské právo, které reálně došlo naplnění, je právo várečné, skrze pivovar První a poslední žejdlík.

Veleskalský hrad

Veleskalský hrad je obranný **kamenný hrad, tyčící se na kopci nad městem**. V jeho severozápadní části stojí čtverhranná obranná věž, kolem dokola je obehnaný kamennými hradbami, k nimž se z vnitřní strany tiskne několik dřevěných užitkových stavení. Trojice menších věží na severu, západě a jihu hlídá oblouk říčky vinoucí se kolem skalního ostrohu, na kterém je hrad postaven a jediná brána je orientována na jihovýchod. K této bráně se z městečka vine klikatá cestička zakončená padacím mostem, který je stále spuštěný a dle stavu zrezivělých řetězů nejspíš tak už navždy zůstane.



Hrad již delší dobu neplní svou roli obranné stavby a na jeho stavu je to znát. **Vévoda Jarmil** udržuje jen **obránnou věž**, kterou nechal přestavit na skromný palác. Používá ji jako sídlo pro sebe a svou manželku **Alžbětu**.

Západní menší obvodovou věž pojmul za své bydlo jeho **rádce Peredur** a **větší jižní věž**, ze které je možné kontrolovat cestu vedoucí do hradu a padací most, používají **strážní** v čele s **kapitánem Vracenem** jako svá kasárna.

Severní věž je neudržovaná, v dezolátním stavu a ve skutečnosti je slabým místem, kudy je možné se do hradu, zejména pak do obranné věže, dostat nepozorovaně. Má společné sklepení s obrannou věží, je ovšem obývaná **zdivočelými kočkami** a je už dost zchátralá.

Inspirace k rozšíření: *Chtějí-li se hrdinové dostat nepozorovaně do vévodova sídla, musí nejprve šplhat vyšplhat na strmou skálu pod severní věží. Postup komplikují uvolněné balvany či mělce zakořeněnými stromky. V nejspodnějším patře věže žijí zdivočelé kočky mezi sutinami. Jeden průchod do obranné věže je zatarasen dřevěnými prkny a haraburdím, zatímco druhý vede pro prohnílém schodišti. Nakonec ve sklepech obranné věže často pobývá u soudků s vínem kuchař, kterého není radno rušit.*

V ostrém kontrastu se stavem samotného hradu je **výzdoba** brány, nádvoří a obranné věže. Sochy, reliéfy a zdobené hlavice sloupů jsou vesměs nové a jejich hladký opracovaný kámen svítí mezi oprýskanými, popraskanými či mechem porostlými hradbami a stěnami.

Vévoda Jarmil z Velehradu

Hradní pán, vévoda a bývalý dobrodruh. Vždy solidně oblečený, byť jeho kabátec není zrovna poslední módy. Věrný Svobodnému Kralsku a hrdý na autonomii, kterou kraji vyjednal. Úzkostlivě tedy dodržuje všechna nařízení, která musel přijmout v rámci kompromisu. To on nechal poslat pro inkvizitory, protože ví, že v jeho kraji se magie vesele provozuje, ale nikdo daně císařství nepřiznává.

Doposud nad tím přimhuřoval oko a odváděl nějaké fiktivní poplatky, aby nebudil příliš pozornosti, teď ale navíc přišel o příjmy z jiných daní a má další výdaje, tak pro něj situace začíná být neúnosná. Vévodu Jarmila trápí následující starosti.

- **Trpaslíci z Kibil Dubam** přestali těžit stříbro a místo toho obdělávají pole;
- **sádky u Velehradu zamořili umrlci** povstali z hromadné sebevraždy a kapitán Vracen není schopen se jich zbavit;
- **krollí dřevorubci ze Sapad Katund** těží výrazně méně dřeva než dřív;
- **tvrz v Maloskále** přišla o posádku a on musí platit žoldáky, kteří ji hlídají;
- zaplatil nemalou částku za **stavbu nového maštale** v Konírně;
- Jeho **manželka Alžběta** utrácí za magické cetky a propriety.

K výše uvedeným výdajům má navíc vévoda Jarmil má totiž navíc ještě jedno tajemství – má **nemanželské dítě**, dceru jménem Víf, s kamenicí Nordi z Maloskály. V jejím početí má prsty Panna čarodějka z Aldingy – Jarmil by byl jinak věrný manžel, ale ona seslala omamné kouzlo, které zatmělo Jarmilovi mysl a dostalo ho na lože s Nordi. Jarmil z toho má dodnes výčitky – vévodkyni nic nepřiznal, ale za svůj úlet se stydí. A stará se o to, aby se Víf neměla špatné - u Nordi neustále objednává množství zbytečné kamenické práce, za kterou bohatě platí.

Vévoda má zaregistrované následující plátce daně z magie:

- Svou manželku Alžbětu Velehradskou, jakožto „Nadanou magičku“,
- svého rádce Peledura, jakožto „Kouzelníka a rádce“,
- kata a rasa, poloskřeta Orateje, jakožto „Prodejce magických surovin“,
- vodníka od Blátivého potoka, s poznámkou „nepravidelné a zmatené platby“,
- čarodějky Pannu, Matku a Babici, s poznámkou „platí paušál ... není moc nízký?“
- a mlynáře Jiljího s poznámkou „duch – vyzván k platbě, nezaplatil“.

a dále několik fiktivních jmen a magických povolání, která přiznával císařství navíc, aby nevzbudil podezření, že daň se v kraji neodvádí.

Vévodkyně Alžběta Velehradská

Alžběta Velehradská – **manželka vévody Jarmila** – je znuděná životem na hradě, a aby se zabavila, zkouší **praktikovat magii**. Má zálibu v nošení šatů a závojų s motivy okultna a kouzel. Podporuje ji v tom rádce Peredur. Ve skutečnosti ale vévodkyně čarovat nedokáže, a drobné divy a zázraky, ke kterým při jejich okultních pokusech dojde, má na svědomí právě on.

Vévodkyně se chce naučit své zdánlivě nahodilé čáry kontrolovat a je veřejně známo, že kvůli tomu shání všelijaké propriety (a utrácí manželovy peníze). Také se netají svými ambicemi, že až magii dostatečně ovládne, má to být ona, kdo bude řešit starosti lidí v kraji, místo čarodějek v Albinze. Teď zrovna si usmyslela, že potřebuje mít k čarování **za úplňku hlazený opál** (mají ho dobrodruzi na louce nad Ještěřím potokem) a netuší, že pokud ho sežene a náhodou skropí svou krví, přivábí tím k sobě baziliška (z jeskyně u Ještěřčího potoka).

Alžběta, přesvědčená o tom, že kouzla se dějí jejím přičiněním, je poctivě přihlášena k dani z magie a odvádí ji. Protože to ale stejně dělá z kasy svého manžela, nijak to finanční situaci Velehradského panství nepomáhá.

Černokněžník Peredur

Jarmilův rádce je elf Peredur a je to **černokněžník**.

Jarmil a Alžběta měli spolu dceru Agátu, která měla románek s mlynářem Jiljím z Maloskály. Peredur si ale dělal zálusk na to **zdědit panství** a to mohl jako rádce pouze tehdy, pokud by nebyl žádný dědic. Proto vyrobil golema v lidské podobě – **maketu mlynáře Jiljiho** – který před svědky Agátu zabil a utekl k mlýnu. Jiljí za to skončil na popravišti a golem se po vyřknutí rozkazu „běž se někam schovat“ ztratil neznámo kam (k trpaslíkům do Sapat Katund).

Peredur teď pracuje na tom, aby se opravdu stal dědicem, a snaží se co nejvíc vetřít do přízně oběma manželům. Zejména drobnými triky **podporuje Alžbětu v jejím přesvědčení**, že by se mohla stát čarodějkou.

Černokněžník nemá ani páru o tom, že **existuje další potenciální dědic**, který by ho předběhl (levobočka Víf). Co tuší, je fakt, že v kraji žije upír se značnými mocenskými ambicemi, který by pro něj mohl představovat problém, zatím ale nezjistil, o koho se jedná (jde o myslivce Pankráce Zrzonoha). Rád by zjistil, kdo to je a vypořádal se s ním.

Peredur je jeden z mála, co Jarmilovi platí daň z magie (aby ne, když vystupuje jak mocný rádce – kouzelník).

Kapitán Vracen a jeho strážní

Pořádek v městečku i ostrahu hradu zajišťuje tucet **strážných** pod vedením **kapitána Vracena**. Služba u strážě je považována **za teplé a dobře placené místočko**, které šťastlivcům přijatým do služby kdekdo závidí. Nedávné události v Maloskále ale v tomto směru poněkud zamíchaly kartami.

Kapitán Vracen je nespokojen s tím, že problémy s chybějící posádkou v Maloskále se vévoda rozhodl řešit najmutím žoldáků, místo toho, aby tvrz svěřil jemu. Cítí se být nedoceněn, protože možnost zvýšit své postavení a **velet vlastní tvrzi**, byť na okraji civilizace, ho láká. Jeho muži to vidí jinak – opustit poklidnou službu ve Veleskále je jim silně proti srsti a obávají se, co s hlídkou bude, pokud se kapitánovo přání splní. Důvody, proč vévoda kapitánovi nesvěřil tvrz jsou dva.

Před časem Vracena pověřil, aby **vyčistil sádky od nemrtvých** – a Vracen se k tomu moc neměl a doposud se tak nestalo. Že k tomu měl kapitán dobrý důvod (je si vědom přítomnosti moronoše), si vévoda nenechal vysvětlit.

Druhý důvod k nemilosti spočívá v tom, že Vracen **chtěl vést řádné vyšetřování Agátiny smrti**, protože se mu na okolnostech vraždy něco nezdálo. Každopádně vévoda (ponoukaný Peredurem) o žádné zdlouhavé vyšetřování nestál – svědectví se zdála být jasná, touha po pomstě silná, a tak byl mlynář Jiljí šmahem odsouzen a popraven. Jarmil má doteď Vracenovi za zlé, že ho chtěl od „rychlé spravedlnosti“ zdržovat. Vracen už si nepamatuje, co všechno se mu na případu nezdálo a všechny své poznámky o výpovědích svědků zanechal ve tvrzi na Maloskále.

Pivovar První-poslední žejdlík

U cesty na východním okraji Veleskály stojí pivovar a zájezdní hostinec v jednom. Je tvořen **trojicí budov** – hostincem, pivovarnou a prostornou chalupou.

Hostinec září novotou, při bližším zkoumání je možné poznat, že byl **nedávno znovu postaven na vyhořelých základech**. Nad širokými dveřmi je vymalovaná bohatá freska, která na své pravé straně zobrazuje poklidné poutníky cestující po kamenných cestách, vprostřed má vyobrazen hostinec a spokojené hosty popíjející z orosených korbělů a v levé části vykresluje dobrodruhy zápolící v divočině s nestvůrami a nevlídnou přírodou. Nad freskou visí vývěsní štít, orientovaný kolmo na stěnu hostince. Ti, co přijíždí z Císařství a míří do Kralska na něm čtou „Poslední žejdlík“. Ti, co mají namířeno opačným směrem čtou „První žejdlík“. Když se jdou místní napít, říkají prostě: „Jdeme k Žejdlíku na jedno.“

Pivovarna je starší, ale v dobrém stavu, je na první pohled vidět, že sládek svému řemeslu rozumí. Pokud se postavy budou za dne pohybovat kolem, mohou si všimnout, že i když je v plném provozu, **z jejího komína nestoupá dým**.

Chalupa na první pohled vypadá normálně, zkušené oko ale pozná, že v ní **chybí ženská ruka**.

Ohnivec Jiskra

V pivovarské varně se o kotle a plameny stará **ohnivec Jiskra**. Svou neopatrností kdysi sládkovi a hostinskému v jednom **Židlochovi** spálil hostinec, ve kterém uhořela jeho žena Dagmara. A protože je to, na rozdíl od jiných příslušníků svého druhu, v srdci dobrák, neprozřetelně mu slíbil, že mu bude na věky roztápět pod kotli a také tak teď činí.

Jiskru v poslední době už zase **láká svoboda**. Nechce ale Židlocha podrazit a tak by za sebe rád sehnal náhradu. Cítí na severu kraje přítomnost salamandra, ale neví, kde přesně se nachází (pomáhá uhlířům v Temnolese). Daně ze své magie neplatí, protože o takové věci se přeci má starat Židloch, ten z toho má zisk.

Sládek Židloch

Židlochovi **je jedno**, kdo mu bude topit pod kotly, hlavně ať to má co nejmenší náklady. Daně neplatí, protože on přeci kouzla neprovozuje – to přeci Jiskra je ten, kdo ovládá oheň a měl by tedy platit.

Další informace

V hostinci také strávil několik hodin posel Mellenor, který měl od pramene říčky Loudavé dojet do Veleskály pro pomoc pro své druhy. Protože se (chybně) domníval, že cesta mu trvala příliš dlouho a nestihne své druhy zachránit, místo cesty pro pomoc se stavil v hostinci utopit svůj žal v alkoholu. Za nedoručení naléhavé zprávy ho později čekala popravní sekera a prokletí kapitána Lutobora, kterého nechal na holičkách.

Sádky

Sádky leží na sever od města, u cesty spojující Veleskálu s Maloskálou. Je to **skupina nádrží oddělená od sebe zarostlými hliněnými hrázemi**. Mezi nádržemi a cestou stojí řada vzrostlých vrb, jejichž košaté koruny vrhají dlouhé a temné stíny. Cesta je v těchto místech zarostlá vysokou trávou a mladými křovinami. Zázemí sádek tvoří malé dřevěným stavení na jejich severním konci, z poloviny dílna a z poloviny ubikace.

Sádkám se už nějaký čas všichni obyvatelé vyhýbají, protože jsou zamořené **umrlci** – nemrtvými, kteří povstali, neboť nebyli řádně pohřbeni. Spáchali totiž **sebevraždu** v domnění, že se nakazili morem od **moronoše**. Lidé se nemrtvých bojí tak moc, že raději se vláčejí do kopců nahoru a dolů po provizorní stezce o něco západněji, než aby jeli po cestě vedoucí těsně kolem sádek.

Všichni umrlci, včetně moronoše, který je stále přítomen, jsou **většinu času pod vodou**, a teprve přítomnost živých bytostí na hrázích je vyláká ven. Jsou nafouklí a namokvaní, takže to chce vyvinout nějaké úsilí k rozpoznání moronoše mezi nimi.

Umrlci

Důvod, proč si sádkaři, mysleli, že se nakazili morem, byl prostý. Jejich sádky opravdu navštívil **moronoš** a chtěl je morem nakazit. Než aby se sami stali roznašeči moru, rozhodli se obětovat. Přivázali si na krky kamení a společně naskákali do sádek. Bohužel to udělali **předtím, než se nakazili**, v době, kdy mohli stejně tak dobře i utéct - proto jejich duše nenašly pokoje a povstali jako umrlci, podřízení moronošovi.

Ale jejich oběť nebyla zbytečná. Stejně tak, jako jejich duše jsou přivázané k sádkám, on je teď svázan s nimi, a proto na sádkách musel zůstat a neroznáší mor dál po kraji. Kapitán Vracen z Veleskály se to domákl a **zdráhá se svými strážnými vydat sládky vyčistit**. Považuje stávající situaci za menší zlo a riziko, že by pobil umrlce, ale moronoš unikl a začal znovu roznášet mor po kraji za příliš vysoké.

Dokud bude moronoš živ a přítomen, umrlci za něj budou bojovat **do poslední špetky sil**. I kdyby je hrdinové porazili, pokud jejich těla nespálí nebo obřadně nepohřbí, o příštím soumraku znovu povstanou. Padnou-li umrlci dříve než moronoš, ten bude osvobozen, pokusí se uniknout do lesů, a pak jít **šířit mor jinam** (pokud budou nemrtví poraženi a spáleni) nebo vrátit zpět (až nemrtví znovu povstanou).

Naopak zabití moronoše přežívší umrlce **osvobodí z jeho moci**. Mohou se stát jen mátožnými zombiemi, nebo – pokud jim hrdinové připomenou, čím kdysi bývali – se mohou vrátit ke své práci a stát se neúnavnými nemrtvými porybnými a tedy vítaným zdrojem příjmů jak pro vojvodu (práce zdarma), tak císařství (daň z magie).

Hájenka

Osamocená hájenka v lese je **malé, až pohádkové stavení**. Výzdoba parohy, malované okenice, udržovaná střecha i malá zahrádka plná lesních plodů i bohatě plodící zeleniny vypadá na první pohled malebně, až kýčovitě. Hrdina zdatný ve znalosti bylin si může všimnout, že na jinak rozmanitě osázené zahrádce zcela **chybí česnek**. Na futru dveří je pak bílou hlinkou vyveden nápis „Bud' vítán, Pankráci Zrzonoh.“ V okolí hájenky je také možné najít velké množství **vlčích stop**.

Hajný Pankrác Zrzonoh

Hájenku obývá hobití **hajný Pankrác Zrzonoh**. Drobný hajný bývá přes den doma, v lese na něj mohou hrdinové narazit zpravidla chvíli po soumraku nebo před svítáním.

Pokud se na něj postavy vyptávají v Maloskále, nikdo si nepamatuje, že by kdy byl ve vsi – „každodenní potřeby si asi naloví v lese a pro řemeslné výrobky nejspíš jezdí do Veleskály“. Ve Veleskále si ho ale také nikdo nepamatuje: „každodenní potřeby si asi naloví v lese a pro řemeslné výrobky nejspíš jezdí do Maloskály“.

Hobití hajný Pankrác Zrzonoh z Veleskalské hájenky je ve skutečnosti **upír**.

Slouží jako hajný, protože tak se může pohybovat po celém kraji a rozumí si (rozuměj ovládá) se zvířaty v lesích, zejména vlky a netopýry. Mimo jiné také vede **smečku vlků**.

Touží po se stát alespoň kastelánem v Maloskále, ne-li vládcem kraje, takže **má v Maloskále špeha** – chrlič. Konflikt mezi tamní posádkou a skřety způsobil on – od zlodějky Aarendil putující s druhy krajem si nechal za úplaty vyrobit padělek Jarmilova písemného rozkazu, který nařídil posádce opustit tvrz a vyrazit skřetům naproti.

Chtěl tak dát vzniknout příležitosti, ze které by se mohl před vévodou ukázat jako hrdina, který Maloskálu ochrání před zosnovaným útokem z divočiny – a jmenování správcem tvrze si tak zasloužit. Naneštěstí pro něj ale Jarmil najmul partu žoldnéřů dřív, než Pankrác zvládnul svůj plán dotáhnout – a ti teď tvrz střeží místo něj. Jeho chrlič má proto úkol čekat a vyhlížet příležitost k dalšímu incidentu, který by mu umožnil před vojvodou se blýsknout.

V dlouhodobém horizontu vidí Pankrác své postavení **ještě o kousíček výš**, jenže zatím nepřišel na to, jak se vetřít na vojvodův dvůr, natož ho přebrat a také se **obává moci rádce Peredura**, kterého má zařazeného jako ochránce vévodovy rodiny. O tom, že černokněžník Peredur je ve snaze ovládnout kraj jeho sokem a ke svému cíli je mnohem blíž, nemá zatím ani ponětí.

Pankrác Zrzonoh také ví o umrlcích a moronoši na sádkách, a **kdyby chtěl, může je kdykoliv ovládnout svou mocí**. S tím ale vyčkává – nechce odhalit svou pravou podstatu příliš brzy.

Pankrác tají, že je nemrtvý (tedy magická bytost) a daň z magie neplatí. Jeden z mála lidí, kdo uhodl, co je Zrzonoh zač, byl posel Mellenor, který si kolem hájenky zkracoval cestu do Veleskály, když jel pro posily od pramene říčky Dravé. Přistihl totiž Pankráce při rozhovoru s vlky. Požádal upíra, aby jej zasvětil do tajů hovoření se zvířaty, výměnou za trochu lidské krve a udržení jeho tajemství. Upír se však pokusil vzít si trochu víc krve, než bylo zdrávo a Mellenor jen tak tak, že unikl, naprosto vysílený.

Vlci

Díky upírově schopnosti považují Zrzonoha za **vůdce své smečky**. Pokud by o upíra přišly, instinkt by je vedl vydat se do Temnolesa a přidat se k vlkodlakovi Divojovi. Také by se ale podvolili vrřkovi Tlapovi z rasovny, kdyby na to přišlo.

Přívooz na řece Modravě

Převozník se na svém přívoozu stane kořistí **gryfa**. Událost se může stát buďto **v okamžiku příjezdu postav do kraje** (chcete-li dramatický úvod, než se pustíte do jinak sandboxového dobrodružství) nebo může jít o událost, ke které dojde později v příběhu s určitou pravděpodobností, která se bude zvyšovat s tím, jak plyne čas a gryf bude mít větší a větší hlad.

Gryf

Gryf zaútočí na převozníka (nebo jiného pocestného, stane-li se událost později), protože **má hlad**. Míval ve zvyku lovit koně pasoucí se na kolem konírny, ale koňáci v posledních měsících zostrhli ostrahu a gryf teď trpí hladu. Když je hlad opravdu silný, je úplně nepřičetný, ztrácí rozum a vrhá se na cokoliv, co se neubrání. Mimo jiné například zabil volka krollům v Sapat Katund.

Pokud se mu hrdinové postaví, pokusí se **utrhnout si co nejvíce kořisti a odnést si ji do svého hnízda** na nejvyšší skále mezi hájenkou a Veleskálou. To ho na chvíli nasytí. Jak bude gryfův hlad opět stoupat, bude se v dalších dnech zvyšovat pravděpodobnost, že si najde další bezbrannou kořist.

Ve chvílích, kdy je gryf nasycen, je možné s ním komunikovat a **uzavřít nějakou formu dohody**, ta však musí zahrnovat to, že bude mít pravidelný přísun jídla, nejlépe koniny. Je ochoten dokonce se nechat zapojit do nějaké práce zahrnující létání a ze zisku odvádět daň z magie, pokud mu někdo vysvětlí, o co jde a zajistí mu to jídlo a klid.

Inspirace k rozšíření: *Vydají-li se hrdinové za gryfem do jeho hnízda, musí si poradit s mrazem a ostrým větrem, jakmile se dostanou nad úroveň stromů. Cestu mohou zkomplikovat ledové plotny, navátý sněh. Z živých tvorů mohou potkat divokou šelmu nebo nalézt orlí hnízdo*

s mladými, kteří začnou hlasitě volat svou matku. U samotného vrcholu je potřeba překonat úzké římsy či převisy nebo v silném větru přeskakovat skalní průrvy.

Konírna

Konírna na první pohled **září novotou** - mohutná maštal je nahozená bílým vápnem a místo došků má na střeše jasně oranžové pálené tašky. Konírnu otevřeli minulý týden – dokud byli koně na pastvách, tak se ztráceli kdoví kam.

Ve skutečnosti je **odnášel a žral gryf**. Teď už se to neděje, když jsou koně pod střechou, kam gryf nemůže.

V konírně neprovozují žádnou magii.

Bílý mlýn

Bílému mlýnu se na první pohled daří. Stavba je **čerstvě zrekonstruovaná**, omítka září novotou, mlýnské kolo spokojeně klape, čeládka pracuje a **mlýnář Ondřej** ve svátečním oděvu spokojeně bafá na zápraží ze své fajfky a rozhodně nevypadá, že by měl do kapsy hluboko.

Mlýnář Ondřej

Na první pohled jeho úspěch vypadá podezřele, a **lidé z vesnice v tom vidí kouzla a čáry** – budou-li se hrdinové na mlýnáře vyptávat v městečku, mnoho závistivců rozhodně mlýnáře osočí z neregistrovaného kouzlení. Ondřej samozřejmě vše popře a daň z magie platit odmítá.

Pokud se ale hrdinové rozhodnou vyšetřovat na místě, zjistí, že za nebývalým úspěchem ve skutečnosti jsou jen **přirozené důsledky událostí v Maloskále**. Suchý mlýn je mimo provoz, do Divojova mlýna je to daleko a cesta vede nebezpečným krajem, takže zejména na jihu Kralska má mlýnář z Bílého mlýna v podstatě monopol a mohl **náležitě našponovat ceny**.

Maloskála

Malebná hraniční víska s tvrzí. Do půlkruhu kolem tvrze stojí trojice statků s polnostmi, kolem potoka pak menší domky rybářů a jiných domkářů. K více patří i několik samot, které leží v blízkém okolí – kamenická dílna, Suchý mlýn a rasovna s šibeničním vrškem.

Maloskálská tvrz

Uprostřed vsi na **malé skalce ve tvaru homole** stojí kamenná tvrz. Nevysoká zídka na vrcholku skalky obkružuje malý plácek, který slouží za nádvoří. V jeho severní části stojí **bytelná kulatá věž**. K úzké brance v boku zídky je přístup po několika úzkých římsách, spojených schodišti vysekanými v kameni a dřevěným mostkem.

V maloskálské tvrzi je možné najít následující dokumenty:

- falešný rozkaz pro kapitána k opuštění Maloskálské tvrze a odražení skřetího průzkumného komanda u Loudavé říčky
- poznámky kapitána Vracena ohledně podezřelých okolností vraždy, zejména svědectví o tom, že Jiljí se po vraždě dal na útěk podivně strnulým způsobem a nevydal u toho ani hlásku

Tvrz přišla nedávno o svou posádku, když vyrazila vstříc skřetům, přicházejícím od severovýchodu a tak jí teď hlídá skupina 15 **žoldněřů** a jejich **elfí kapitánka Elissen**. Ve tvrzi je také psinec a v něm smečka 6 **psů**. Nakonec na střeše pevnosti slídí oživlý **chrlič**, zvěd Pankráce Zrzonoha z hájenky.

Elisaven a její žoldáci

Žoldněři hlídají tvrz na objednávku pana Jarmila z Veleskály. **Jsou to protřelí bojovníci, kteří se dostali ke snadné práci.** Na jednu stranu si to tedy náležitě užívají - večer bývá věž ozářená ohněm z nádvoří a až do vsi je možné slyšet jejich zábavu, nad ránem je naopak tichá a klidná, jak většina vyspává a přes den je v blízkosti slyšet cinkání kovu o kov, jak se vzájemně cvičí v boji. Na druhou stranu ale znají své řemeslo dobře a nic nepodceňují – vždy alespoň jeden z nich drží hlídku, zbraně nemývají daleko a i když si rádi dají žejdlík nebo dva, jen tak se neopijí úplně do nemoty.

Zkrátka, dokud peníze od vévody tečou, přiměřeně svědomitě **plní svěřený úkol**, který dostali – a bude-li tvrz ohrožena, **budou ji bránit dle dohody**. Ale pokud by se zdržela platba nebo je někdo přeplatil, aby šli sloužit jinam, pak **tvrz klidně opustí**.

Poi

Žoldněři si se psy moc **nevědí rady** – přeci jen je to majetek vojvody – a tak je drží pod zámkem. V případě napadení pevnosti je ale klidně zkusí vypustit na útočníky. Kdyby na to přišlo a postavy hledaly náhradní smečku pro Vrrka tlapu, tak by se spokojil i s tím, aby vedl tuhle smečku.

Chrlíč

Oživlý chrlíč **sleduje situaci v Maloskále** pro upíra Pankráce Zrzonoha z hájenky. Také měl prsty v tom, že předchozí posádka tvrze padla – z rozkazu svého pána podstrčil kastelánovi z Maloskály **padělaný dopis s rozkazem**, který přikazoval vyrazit na sever a odrazit skřety. Teď trpělivě vyčkává na další příležitost pro svého pána a je pravděpodobné, že s příchodem hrdinů taková příležitost nastane. Chrlíč tedy:

- bude zcela jistě hrdiny sledovat a
- jakmile udělají něco, co by mohlo vyústit v konflikt, zpraví o tom Pankráce, aby toho upír mohl využít.

Chrlíč působí v utajení a daně z magie tedy neplatí.

Suchý mlýn

Na kraji Maloskály stojí Suchý mlýn. Na první pohled je **zanedbaný** – celý obrostlý mechem, kapradím a břečťanem. Náhon má zanesený a mlýnské kolo zabořené do naplaveného bláta. Suchý se mu přezdívá, protože se v něm nemele. Je totiž prokletý.

Mlynář Jiljí byl kdysi nápadníkem Agáty z Veleskály, ale stal se obětí komplotu elfa Peredura a **byl nespravedlivě oběšen katem Oratejem**. Teď straší ve mlýně jako **duch**.

Duch mlynáře Jiljího

Primárně vyjednávat nebude, bude-li poražen, opět se následující noci vrátí. Pokud se ale hrdinové budou chvíli o vyjednávání úspěšně snažit, vyjeví mezi výkřiky zloby, že **klidu nalezne až ve chvíli, kdy se pomstí svému vrahovi**. On sám si myslí, že to je kat Orataj, který ho setnul. Ve skutečnosti je pravý strůjce jeho smrti Peredur a **pouze pomsta Peredurovi kletbu zlomí**.

O duchovi všichni v kraji vědí, a když postavy dorazí k mlýnu, dokonce najdou na dveřích přibitou výzvu k zaplacení vyměřené daně z magie – ale duch ji ignoruje, je schopen jednat jen o svém prokletí.

Rasovna

Rasovna je nízké kamenné stavení na sever od šibeničního vršku. Má kolem sebe malý dvůr, obehnaný nevysokou zídou. V rasovně žije **poloskřetí kat Oratej** a jeho **vrrk Tlapa**.

Vpředu jsou vyskládané nejrůznější **zbytky z poražených zvířat** – šlachy, střeva, vydělané kůže – které zde čistí, suší na slunci nebo jinak připravuje k použití. Přímo před domkem má ve džbánech a miskách rozložené a naložené **podivnější suroviny čarovné povahy** – zvířecí oči a uši v láku, vytrhané zuby, rozemleté kosti či paznehty. Vedle domu je velký vrřčí pelech a u něj hromádka vybělených kostí. Za domem je nakonec velké ohniště a jáma s vápnem, kde končí ty části zvířat, které Oratej zpracovat nedokáže nebo nechce, protože jsou příliš prolezlé chorobami a Tlapa je nesežere.

Poloskřet Oratej

Poloskřet je **kat a ras v jednom**. Je to v podstatě dobrák v rámci možností, které mu jeho povolání dává - ať už má useknout ruku zloději, porazit nemocnou kravku nebo oběsit vraha, dělá to tak, aby dotyčný pokud možno netrpěl a odbyl si vše rychle a čistě.

Taky se nebojí nemocí a kleteb, jediné, čeho se bojí, je voda – a proto zatím nijak neřešil mor v sádkách, i když místní už to po něm chtěli. Veškerý materiál, co má vyskládaný kolem domku je možné od Orateje nakoupit jako suroviny pro magickou výrobu.

Poloskřet Oratej pochází ze skřetího kmene Krvavého pařátu, kde ho kdysi porodila první manželka Proglogha, elfka Druhial. Sama při porodu zemřela. Starý skřetí náčelník se chystá na odchod, a proto **poslal tlupu skřetů, aby přivedla nazpět jeho prvorozeného syna** (a ti se blíží údolím říčky Dravé).

Oratej o nějaké vedení skřetí tlupy nebude jevit zájem. Od kmene kdysi utekl a je spokojený se svým současným životem. **Také se potajmu schází s Víf za šibeničním vrškem** – jsou milenci. Je to čistá a pravá láska mezi „kráskou a zrůdou“.

Vrrk Tlapa

Tlapa je věrný Oratejovi, pže ho kdysi zachránil před lovci. Ale kdyby ho Oratej vyhnal nebo se mu něco stalo, zkusí se **stát alfou místní vlčí smečky**. V cestě mu ale mohou stát upír Pankrác Zrzonoh, který vlky nyní ovládá, případně vlkodlak Divoj, pokud by se k němu vlci vrátili. Tlapa by se spokojil i se psy z tvrže, kdyby získali svobodu.

Ani tlapa, ani Oratej neovládají magii, protože ale prodávají magické suroviny, raději daň z magie poctivě odvádí.

Kamenická dílna

Na západ od Maloskály je malý kamenolom s kamenou chatrčí. V něm žije **kamenice Nordi** se svou dcerou **Víf**. V prostoru kamenolomu je dřevěná kárka a kolem ní je několik v různé míře rozpracovaných soch či sloupů. Pozorné oko rozpozná jejich **podobnost s výzdobou hradu ve Veleskále**.

Kamenice Nordi

Nordi obstojná rváčka, drsná ženská, zvyklá se postarat sama o sebe. Většinou **nechodí kolem horké kaše** a říká všem, co si myslí rovnou od plic. Má to jedinou výjimku – její dceru Víf. Co se týká její minulosti, **zachovává tajemství jejího původu**, a co se týká budoucnosti, snaží se **ochraňovat a vyšlapávat jí cestičku životem**. Což vzhledem ke své povaze činí poněkud neobratně.

Dcera Víf

Na to, jak je Nordi ošklivá a malá, má dceru překvapivě krásnou a vysokou. Krom své krásy je také Víf **naivní a bezelstná** a Nordi ji vždy, možná až příliš, chránila před okolním světem. Teď je na obzoru nový zdroj obav o její osud – **Víf je zamilovaná do kata Orateje**. Nordi si myslí, že jsou v tom čáry a že za to mohou elfí čarodějky, zejména Panna – což není pravda.

Nordi ale má pro svou domněnku dobrý důvod – právě v narození Víf totiž Panna čarodějka prsty má. Kdysi dávno, **na přání Nordi**, oblouznila jejího otce – Jarmila z Veleskály – omamným kouzlem a ten pak neobratným svodům kamenice podlehl. Jediný, kdo je o této skutečnosti obeznámen, vyjma čarodějky, která to spískala, je právě Jarmil, který přispívá na její živobytí tím, že objednává veškeré (a mnohdy i zbytečné) kamenické práce na hradě i tvrzi právě od Nordi a štědře za ně platí.

Víf si je vědomá toho, že matka nese její vztah s Oratejem s nelibostí a proto se s ním schází potají v noci, kdy matka zmožená prací tvrdě spí, za šibeničním vrškem. Nejsou u toho zrovna nenápadní, takže ve vsi je láska „krásky a zvířete“ **veřejným tajemstvím**, ale Nordi si zatím odmítá připustit, že už by to došlo tak daleko a zatím to považuje za pomluvy. Semínko obav ale již je zaseto.

Nordi ani Víf neovládají magii a neplatí daně z kouzel.

Temnoles

Temnoles je hraniční území, vedou se spory o tom, zda ještě patří ke Svobodnému Kralsku, nebo už je územím nikoho (resp. skřetů).

Hluboký les

V hlubokém lese žije ve svých stromových obydlích smečka **hejkalů**. Je to **divoký hvozd**, věčně zahalený v šeru, plný hustých křovisek, propletených kořenů, strmých roklí a zrádných děr.

Hejkalové

Hejkalové těží z tradice obřadu „**probuzení dívky v ženu**“, kterou provádí hobiti s Ďolíčku jednou do roka. Mladé panny, které už dosáhly věku na vdávání, se vydávají do lesa, kde stráví divokou noc s hejkaly. Ti si s nimi zašpásují, a potom je nechají jít. Dívka, která projde tímhle obřadem, je mezi vesničany považována za dospělou ženu, připravenou se vdávat.

V civilizovanějších částech Kralska se o téhle praktice tradují **divoké zkazky** – že hejkalové dívky unáší, znásilňují, že kradou vesničanům z Ďolíčku děti a podobně. **Nic není vzdálenějšího pravdě**. Hejkalský obřad je sice divokou, ale slastiplnou orgií, takže bezstarostné hobití dívky z Ďolíčku se na toto „probuzení“ vyloženě těší a po jeho skončení se navzájem jedna druhé chlubí, co všechno při něm zažily.

Občas se stane, že dívka při obřadu otěhotní. Hejkalové si v takovém případě přijdou po narození pro její dítě – **narodí se jí totiž ošklivé malé hejkalátko**. Za několik posledních generací se nestalo, že by mladá matka novorozenou zrůdičku neodevzdala – a vesničané se spíš bojí toho, co by se stalo, kdyby takovou nestvůrku museli sami vychovávat.

Letos zkoušku dospělosti podstupovala Drahomila Vodičková z Ďolíčku a její těhotenství se blíží ke konci. Jenže něco je jinak – mladá maminka je rozhodnutá si své dítě nechat, i kdyby bylo sebeošklivější. A nikdo vlastně neví, co se stane, až hejkalové přijdou a dlouholetá tradice se poruší.

***Inspirace k rozšíření:** Vydají-li se postavy za hejkaly, les může být plný překážek a nebezpečí. Větve stromů a kořeny se chovají jako živé – podráží nohy, chytají za vybavení a výzbroj. Všudypřítomné šero ztěžuje orientaci, zvuky se občas šíří na dlouhou vzdálenost, aby vzápětí utichaly pár kroků od svého zdroje. Na zemi rostou houby, které po rozkopnutí vypustí jedovatý plyn. Za stromy číhají nebezpečná zvířata a lesní nestvůry. I relativně neškodní tvorové jako lišky nebo veverky mohou postavám ukrást jídlo či roztrhnout a rozsypat batoh. Obzvláště agresivně temnoles reaguje, pokud si hrdinové začnou dělat cestu ohněm nebo sekerami.*

Divojív mlýn

Na úplném severním konci údolí Blátivého potoka stojí starý mlýn z dob, kdy ještě Velekalští měli ambice rozšiřovat panství na sever. Dlouhá léta si na něj nikdo nevzpomněl a nebyl v provozu, obýval ho podivínský mlynář Divoj, který v očích ostatních byl víc hraničářem a dobrodruhem, než usedlým mlynářem. Ve skutečnosti si mlynář si rozumí s přírodou z jiného důvodu. Je totiž **vlkodlak**. Ze stejného důvodu nemá problémy s obživou, prostě si chodí zalovit.

Mlýn samotný je **provizorně vyspravovaný** tak, jak by to udělal pravý hraničář – díry ve střeše překryté listím, křivé stěny podepřené nahrubo otesanými větvemi, hřídel vodního kola v podobě statného smrčku není zbavená kůry a některých větví a místo mlýnského kamene dva nepravidelné balvany, které otrásají celým domem, kdykoliv se o sebe opřou výstupky, které Divoj nedokázal nebo nechtěl lépe otesat.

Vlkodlak Divoj

Divoj byl spokojený, dokud měl svůj klid. Lovíval po celém kraji a občas se na lov spojoval s místní smečkou. Nikdy ji ale nechtěl vést, jde mu jen o zábavu ze společného lovu, navzdory své moci se zapojoval jako obyčejný člen. Tenhle klid mu však v poslední době narušily dvě události.

Smečku vlků ve Veleskalském panství ovládl upír Pankrác Zrzonoh z hájenky. Vlci najednou nemohou svobodně běhat s Divojem a ten je z toho nešťastný.

Zároveň přestal fungovat Suchý mlýn v Maloskále – a protože mlynář z Bílého mlýna si účtuje za své služby velké peníze, lidé si vzpomněli na Divojův mlýn a Divoj, který nemá žádných pomocníků, je na všechno sám a aby neprovalil své krytí, musí pracovat ve mlýně, místo toho aby řešil Pankráce a ovládnuté vlky.

Divoj neplatí daně z magie, protože nechce, aby se vědělo o jeho pravé podstatě.

Uhlíři

V osamělé chatrči na kraji Temnolesa, obklopené homolemi pro pálení uhlí, žije dvojice uhlířů Smártek a Fůla.

- Smártek je vychytralý hobit.
- Fůla je silný kroll.

Oba se nijak netají s tím, že jim milíře roztápí salamandr, kterého si ochočili. Vystupují suverénně, jako zkušení obyvatelé divočiny, ve skutečnosti toho ale krom uhlířiny moc neumí a přežili zde dosud jen díky kombinace obrovskému štěstí, absolutní nezajímavosti a salamandrově žáru.

Salamandr

Salamandra by rád ovládl ohnivec Jiskra z pivovaru, uhlíři ho ale nebudou chtít dobrovolně vydat. Když přijde řeč na placení daní, oba budou svorně tvrdit, že milíř už stojí za hranicemi panství, v divočině, a proto se na ně nařízení o registraci magie nevztahuje.

Dotiček

Hobití vesnice, která o sobě občas říká, že patří a občas že nepatří ke Svobodnému Kralsku, podle toho, jak se to jejím obyvatelům zrovna hodí. Blátivý potok zde obtéká malé návrší, provrtané ze všech stran hobitími norami i domky.

Mezi spokojenými hobity žije také hobitka Drahomila Vodičková, která se před devíti měsíci v rámci „probuzení dívky v ženu“ vydala do lesa obcovat s hejkaly.

Drahomila Vodičková

Drahomila se ze své zkoušky dospělosti se vrátila těhotná, má zrovna rodit a hejkalové si přijdou pro její dítě. Naprosto překvapivě oznámila ostatním hobitům, že se nestvůrky nevzdá a bude ji vychovávat jako malé hobitě. S tím se zabarikádovala se ve své noře.

Protože se obává, že jí ostatní (ať už vesničané nebo hejkalové) budou chtít hejkalátka odebrat, ukryla se co nejhlouběji do své nory a z toho, co doma měla, nastražila pasti a překážky, které musí hrdinové překonat, pokud se k ní chtějí dostat a promluvit si s ní.

U porodů hejkalat by vždy měla být přítomná Babice z Laire – a také už tu byla, ale když ji k sobě Drahomila nepustila, tak se uraženě odvrátila a zmizela. Jenže porod hejkalet bez porodní báby – čarodějky, je nebezpečná záležitost i pro zkušené mastičkáře.

Inspirace k rozšíření: Průchod norou může být zkomplikován pastmi ve stylu „Sám doma“. Hlavní chodba zabarikádovaná nábytkem tak, že přinutí hrdiny pokračovat zapastěnými místnostmi. Misky s moukou či octem nad jednotlivými dveřmi, ostré nože a vidličky vymršťované proti vetřelcům z nataženého řemenu v kuchyni, schody do patra namazané olejem, klika do obývacího pokoje natřená lepidlem, rozpálená žehlička na lustru, čekající až někdo zakopne o špagát, který ji přidržuje na místě. Drahomila také může mít domácího mazlíčka – fretku nebo pokojového psíka – který bude agresivně na hrdiny dorážet a bude schopný proplétat se mezi nástrahami, ale dobrodruzi by jej neměli zranit, aby hobitku ještě více nerozhněvali.

Údolí Blátivého potoka

Na sever od Ďolíčku v údolí se potok klikatí mezi svahy a kolem potoku je spousta **slepých ramen, bláta a tůní**. Zde žije v tandemu **bludička** a **vodník**. Na osamělého poutníka si troufnou, ale na těžké vozy s moukou, které poslední dobou po zpevněné cestě jezdí k Divojově mlýnu, ne.

Bludička

Bludička vodníkovi slouží a láká lidi do bažin, protože kdysi utopil jejího milého i jí, když si užívali radovánek v potoce. Milého drží pod hrnečkem, zatímco bludičku nechal jen tak ležet a vstoupil do ní běs. Jenže on jí slíbil, že když ona pro něj utopí nějaké duše, **tak jí milého vrátí**. Už pro něj utopila hodně lidí a on se k tomu nemá a není jasné, kolik duší vlastně ještě chce (nebo zda jí neobelhává).

Vodník

Vodník ve skutečnosti bludičku neobelhává. Je **sklerotický a neumí počítat**. Pokud bude přesvědčen, že je dluh splacen, klidně jí pustí. Vodník je také jedna z mála bytostí, která přiznává svou magickou podstatu a svébytným způsobem platí daně – prostě nechává majetek utopenců na kameni u cesty. Bohužel kombinace zapomínavosti, neschopnosti správně se dopočítat a tomu, že každý utopenec má u sebe jiný majetek, vede k tomu, že částky jsou naprosto náhodné, a tak vnáší do vévodovi do účetnictví zmatek.

Inspirace k rozšíření: Pokud postavy sejdou ze zpevněné cesty, okolí Blátivého potoka je plné nebezpečí. Bořivé bláto, chuchvalce mlhy ztěžující orientaci, nestabilní tlející kmeny, hluboké tůně vypadající na první pohled jako kaluže, komáři a pijavice, případně setkání s nebezpečným hadem i samotným vodníkem a bludičkou.

Velká mýtina

Velká mýtina je na nerosty bohaté území, do kterého se chce Jarmil rozšířit své panství, a proto nechal v tamních lesích těžit dříví krolly a stříbro trpaslíky. Jenže trpaslíci se mu dali na zemědělství a krollové jsou pověřiví a bojí se lesních duchů. Proto se v poslední době oba zdroje příjmů zadrhly.

Sapat Katund

Dřevorubecký tábor Sapat Katund je v podstatě **jen kruhové sekupení stanů a jurt** s jedním dřevěným stavením na okraji – jakousi kombinací vývařovny a nálevny, kam se krollové chodí bavit po práci. Na obou stranách tábora pak jsou větší plochy udusané hlíny pokryté olámanými větvemi a kůrou. Za normálních okolností by byly nejspíš plné složeného dřeva, teď na nich leží je několik málo klád. Ještě o kus dál od tábora je také **ohrada s několika volky**, kteří slouží k tahání dřeva. Je obehnaný provizorně stlučenými svatými symboly v podobě **vysokých kúlů s hlavicemi ve tvaru slunce**.

Medvědí rodinka

V rokli na východ od dřevorubeckého tábora žije **medvědí rodinka**. Krollové se **bojí medvědy vyhnat**, aby nerozhněvali lesní duchy, jako se to (dle jejich názoru) již jednou stalo. Po prvním setkání s medvědy totiž lesní duchové následující den zabili, rozčtvrtili a odnesli půlku z jednoho volka.

Vztyčené symboly mají upokojit lesní duchy – a pokud hrdinové na krolly zatlačí, nějak se mezi sebou domluví a zaplatí ochotně za toto „kouzlo“ daň, kterou doposud neodvedli. Zbytky mrtvého volka se krollové neodvážili spotřebovat, ale odvezli je na kraj rokle, kde je hrdinové mohou nalézt (byť asi ohlodané od zvěře) a s trochou umu identifikovat pravou příčinu smrti.

Ve skutečnosti totiž šlo jen o shodu náhod – volka zabil a velké kusy masa si odnesl **hladový gryf** – a svaté symboly ho teď od ostatních volků nezahání kouzelnou mocí, ale prostě tím, že jsou vysoké a ze špičatých větví. Jejich bližší ohledání navíc ukáže, že magické vůbec nejsou. Krollové prostě napodobili vnější podobu ochranných znamení, žádného čarovné nadaného mezi sebou nemají.

Kvůli trablům s medvědy se výnosy z těžby snižují, zatímco živobytí krollů stojí stále stejně, a to zatěžuje vévodovu pokladnici.

Zlobr Krund

Mezi krolly v dřevorubeckém táboře Sapat Katund žije také **zlobr Krund**. Krollové nejsou příliš chytří a tak si nevšimli, že mají v táboře zlobří kukačku. Prostě ho mají jen za nejošklivějšího z krollů. Zlobr Krund původně přišel od severu se skřety, když došlo v potyčce v Laire. V boji byl těžce zraněn, čarodějka Matka má prsty v tom, že nezemřel, ani se nevrátil na sever a naopak se zamíchal mezi krollí dřevorubce.

Xibil Duban

Při příjezdu k trpasličí vesnici je podivné, že trpaslíci makají na polích. Pozorní dobrodruzi si mohou všimnout, že kolem polí jsou místo hraničních kamenů sluncem vybělené trpasličí lebky. Trpaslíci pracují na polnostech, místo toho, aby makali v dole, protože je k tomu nutí **polednice**.

Golem

Mezi trpaslíky se skrývá **golem**, kterého použil Peredur k tomu, aby se zbavil Agáty a hodil to na Jiljího. Golem si totiž rozkaz „běž se někam schovat“ a vyložil si ho po svém. Trpaslíci jsou rádi, že mají makáče, který se na nic neptá a neremcá a pomáhá jim zvládnout nápor polních prací, které polednice vyžaduje.

Nebyli by to ale trpaslíci, aby v nich nebylo alespoň trochu škudlivého ducha a tak golema zatím nenahlásili a daň za něj neodvádí.

Okolní polnosti

Polednice

Polednice bude bránit čemukoliv, co by přispělo k obnovení těžby a tedy stáhlo trpaslíky z polí. Pokusí-li se postavy s polednicí vyjednávat, je ochotná svou přítomnost přiznat a daň z magie platit, avšak úleva, kterou tím získá Jarmilova pokladnice, je výrazně menší, než chybějící příjmy z těžby stříbra. Stejně tak trpaslíky uvolní, pokud se objeví jiná pracovní síla.

Důl

Protože trpaslíci důl zanedbali, usadili se jim tam **obří pavouci**. Před obnovením těžby je tedy nutné ho vyčistit.

Inspirace k rozšíření: Čištění dolu mohou postavám zkomplikovat lepkavé pavučiny, poškozené vybavení, či neudržovaná výdřeva, která způsobí zával. Krom obřích pavouků mohou být v jeskyních i hejna drobných pavouků nebo nemrtvá zvířata – zatoulané oběti pavouků, které vysátí a pobyt v kokonech postupně proměnil ve vyhublé, nebezpečné po krvi bažící bestie.

Laire

Stará elfí osada, stromová ves v korunách, už tam dožívají jen poslední z prastarého lidu. Nedaleko od ní je obdobně starý chrám, který za své sídlo pojala trojice elfích čarodějek. Krajina na sever postupně přechází z širých luk v divoké lesy.

Ještěří rokle

V ještěří rokli (resp. u severního přítoku Ještěřího potoka) žije v jeskyni starý **bazilišek**. Chystají se na něj hrdinové, tábořící nad roklí. Ještěř si tam prostě v klidu žije, protože se ho všichni bojí. Daň z magie samozřejmě neplatí, byť je magickou bytostí. Z jeho doupěte ho spolehlivě vytáhne hlazený opál (mají dobrodruzi) skropený modrou krví (Jarmila, Alžběty nebo Víf). Na jih od Ještěří rokle si tábor udělala parta **dobrodruhů**, která si na něj brousí zuby.

Inspirace k rozšíření: V baziliščí jeskyni je kluzká podlaha, jámy a ostré krápníky na jejich dně slouží jako přirozené pasti. Krystalová jeskyně s mnoha odrazy ztěžuje hrdinům orientaci. Doupě mohou s baziliškem sdílet nějaké další tvorové – hltavé jazyky číhající na stropě, plísňe a slizy na podlaze a stěnách. Jeskyní může protékat podzemí větev Ještěřího potoka, nebezpečná buďto silným proudem nebo dravými masožravými rybami, co v ní žijí.

Dobrodruzi

Trpasličí elementalista Árli, krollí bersker Sobrag a elfí zlodějka Arendil se chystají na baziliška, resp. chtějí získat trofej z baziliška, ať už ho zabije kdokoliv.

Dobrodruzi u sebe mají za úplňku hlazený opál a s ním se snaží už několikátý den vylákat baziliška z jeho doupěte. Netuší, že aby fungoval, musí se zkropit modrou krví – kohokoliv z rodu z Veleskály (Jarmil, Alžběta nebo Víf).

Árli jako elementalista má u sebe potvrzení, že přiznal a odvedl daň z magie. Jarmil ovšem nic takového v záznamech mít nebude. Tohle potvrzení je ve skutečnosti **padělek**, který pro něj vyrobila Arendil. Není to jediný padělek, co Arendil vyrobila – když dorazili k hájence Pankráce Zrzonoha, zaplatili jí dobře za to, aby **padělala vévodův rozkaz**, který prikazoval veliteli Lutoborovi, aby se vydal se svou posádkou v Maloskále vstříc skřetům a záhubě.

Samota na severu

V opuštěné poustevně mají doupě 3 **vyvrhelové** spolu se svým vůdcem **Zrzavcem**.

Vyvrhelové jsou utečenci z císařství, kteří žijí na okraji civilizace a strachují se o svůj život. Netuší úplně přesně, jak se to má s přesahem císařského práva do Kralska a pomalu jim dochází zásoby, takže zvažují, že by se dali na dráhu lapků.

Ve skutečnosti by mohli získat od Jarmila pardon svých skutků, kdyby nějak někomu pomohli, zejména pak kdyby pomohli Jarmilovi s jeho příjmy. Práci by mohli získat:

- V Divojově mlýně a uvolnit tak ruce vlkodlakovi Divojovi
- V Kibil Duban na polích – zůstane-li v práci golem, mohli by nahradit trpaslíky
- Matka čarodějka má slabost pro vydeděnce, a pokud se o nich dozví, pomůže jim.

Pramen říčky Loučavé

U pramene přítoku říčky Dravé je na kraji lesa z **nahrubo otesaných kůlů a kamenů** postaveno **provizorní opevnění**.

Lutobor a jeho muži

U něho padla skupina 4 bojovníků rukou skřetů z Maloskály. Byli **vylákáni ze své tvrze** falešným rozkazem, který jim nařídil utkat se se skupinou skřetů. Když zjistili, že se skřety je i zlobr, poslali pátého ze svých řad, posla Mellenora, na jediném koni do Veleskály pro pomoc a **opevnili se u pramene**. Ten ale do Veleskály nedorazil zavčasu a pomoc nedorazila.

Zatímco čekali na posily, skřeti obešli jejich postavení a pokračovali dál na jih k Aldinze. Zbrojnoši bez zásob a bez posil museli vyrazit do blízkého lesa na lov a naneštěstí se z něj vraceli ve stejný čas, kdy skurut Ghrhla překvapivě otočil své skřety a vracel se na sever. Čtyři hladoví bojovníci bojovali statečně – dokonce smrtelně zranili zlobra – ale proti přesile neměli šanci a padli, když se snažili probít zpět do svého opevnění. Skřeti nechali těžce zraněného zlobra za sebou a pokračovali ve své cestě. Zlobr jménem Krund se z posledních sil dovedl do nedalekého chrámu, kde jej zachránila čarodějka Matka.

Protože zbrojnoše **nikdo řádně nepohřbil**, straší teď na místě své smrti jako **kostlivci**. Jejich kapitán je Lutobor, který se stal **smrtonošem** – on je tím, kdo proklel Mellenora, bezhlavého jezdce těsně před bitvou se skřety.

Bezhlavý jezdec Mellenor

S každým soumrakem vyráží po Rudé cestě od pramene říčky loudavé a chrámem Mellenor, **bezhlavý jezdec**. Vyrazí z provizorní pevnosti na cestu a dál směrem na jih. Je prokletý, protože nedovezl včas žádost o posily a přispěl tak ke smrti svých spolubojovníků. Na své cestě kdysi učinil 4 zastávky, v každé z nich se zdržel, a proto nedovezl zprávu včas.

- 1) Se soumrakem ho na křižovatce mezi chrámem a stromovou vsí (s pomocí panny čarodějky) svedla mladá elfka Samiel. Strávili spolu dlouhý čas na květinovém loži.
- 2) Cestou dostal hlad a odbočil do zahrady, kde víla pěstuje svá omamná jablka. Po nasycení si musel dáchnout.
- 3) Nedaleko hájenky narazil na muže, který mluvil se vlky. Požádal ho, aby ho naučil mluvit s jeho koněm. Muž (upír Pankrác Zrzonoh) za to žádal trochu jeho vlastní krve. Unavený ztrátou jel pomaleji.
- 4) V hluboké noci zaslechl zakokrhát kohouta, vyplašeného přelétajícím gryfem. V domnění, že kohout ohlašuje svítání, a on už jede pozdě, vzdal svou cestu, stočil koně k Veleskalském hostinci, kde se opil do němoty, místo toho aby přidal do kroku.

Aby byla kletba zlomena, musí znovu nějakým způsobem absolvovat **všechny čtyři zastávky**. Tento úděl si uvědomuje a dojde-li k vyjednávání, hrdinům jej vyjeví. Problém je v tom, že je nemrtvý – Samiel s mrtvolou spát nechce, nemůže jíst, pít pivo, ani darovat krev upírovi.

Jako prokletý nešťastník daně neplatí.

Říčka Dravá

Údolím říčky dravé pochoduje na jih skupinka 6 **skřetů** vedených **skurutem Ghrhlou**. Skřeti dostali od stárnoucího náčelníka Proglogha za úkol **přivést zlobra Orateje zpět ke kmeni** – chce mu totiž předat náčelnictví. Mají v plánu to vyřešit po skřetím – prostě ho odvléct zpět na sever, do skřetích lovišť kmene na severovýchod od Kralska.

Jsou to titíž skřeti, kteří před časem **pobili původní posádku Maloskalské tvrze** u Aldingy – elfí osadu totiž chtěli vyplenit, aby měli zásoby na cestu. Přestože bitku vyhráli, následující den Ghrhla rozhodl, že se otočí a odtáhnou zpět na sever, nalovit si zásoby jinde. Teď už zásoby mají a jdou pro Orateje podruhé, oklikou.

Skurut Grhla

Ghrhla je **druhorozený syn náčelníka Proglogha** a původně se vůbec neměl narodit. Na rozdíl od Orateje byla jeho máma skřetí šamanka. Šamanky bývají většinou neplodné, takže si ale pomoc k početí vyprosila u čarodějky Panny. Kouzlo se ale zcela nevydařilo. Místo obyčejného skřeta začala nosit skuruta a málem jej během porodu potratila.

Ghrhla za svůj život vděčí Babici, která chodí dělat službu porodní báby i na skřetí území a s obtížným porodem pomohla. Babice Ghrhlu **zastavila na minulé výpravě**, po masakru Maloskalské družiny. Připomněla mu, komu vděčí za život a zakázala elfí osadu vyplenit. Ghrhla se proto otočil zpět na sever, aby si zásoby nalovili v divočině. Ghrhla navíc nemá v úmyslu Orataje přivést zpět – je druhorozený syn a dělá si zálsk na vedení skřetího kmene. Byl by tedy raději, kdyby se Oratajovi stala cestou nějaká nehoda.

Mdinga

Elfí osada v korunách stromů, na první pohled je patrné, že šlo kdysi o krásné sídlo, ale dnes už je jeho sláva dávno ta tam. Dřevěné terasy a vysuté mosty jsou zprohýbané a rozlámané větvemi, které dnes už divoce a neuspořádaně rostou, jasné barvy dávno vybledly, bohaté zdobení je olámané či porostlé mechem a popínavými rostlinami.

Stromová ves

Omšelé terasy obývají vyhublí elfí starci a stařeny s prázdným pohledem a jediná mladá elfka mezi nimi, Samiel, je věčně nešťastná a smutná.

Vedená touhou nalézt jiný život, požádala před časem Pannu, aby seslala kouzlo lásky na prvního statečného jinocha, který pojedě kolem, aby si ji odsud odvezl. Panna jí vyhověla, ale tím jinochem se stal Mellenor, posel, který měl včasným doručením zprávy sehnat posilu svým druhům ve zbrani.

Mellenor se zdržel se Samiel (a ještě na dalších třech místech), jeho druzi kvůli tomu zahynuli a on je teď proklet a jezdí po Rudé cestě jako bezhlavý jezdec. Samiel se od té doby uzavřela do sebe a rozhodla se zůstat navždy mezi ostatními umírajícími elfy. Mellenor každý večer přijíždí od severu po Rudé cestě a dožaduje se znovu setkat se Samiel, ta však dělá, jako by neexistoval, on tedy jen zastaví na kraji Stromové vsi a čeká celou noc.

Chrám

Starý chrám byl zbudován jako **kruh kamenných monolitů**, pokrytých druidskými runami, postavených okolo malého plácku, na kterém jejich magická moc dříve udržovala trávu věčně zelenou. Dnes už vprostřed chrámu neroste tráva, nýbrž tam stojí **malá proutěná chatrč** a kolem ní jsou na všechny strany rozprostřeny záhonky všelijakého bílí. Magická moc kamenů stále působí a tak jsou záhonky plné květů i plodů v libovolný čas v roce a i chatrč, postavená nejspíš původně ze suchého kvítí, celá obrazila listím a její střecha je pokrytá hustým křiklavě zeleným mechem.

Pana, Matka a Babice - čarodějky

Chatrč si na místě zbudovaly panna, matka a babice – **tři čarodějnice**. Lidé z celého Kralska za nimi chodí kvůli řešení svých „problémů“ jak jsou nechtěná těhotenství, lektvary lásky a podobně. Každá z čarodějek řeší jiné problémy a mají tak prsty v některých událostech v kraji, zejména jsou pak zapleteny do masakru vojáků z Maloskály.

- Panna zasahuje ve věcech začínající lásky
 - Má na svědomí početí Víf
 - Má na svědomí zdržení posla Mellenora
 - Nemá na svědomí lásku mezi Oratejem a Víf
- Matka má ochranné sklony nad vydědenci
 - Její zásluhou získal Orataj místo rasa a kata v Maloskále
 - Její zásluhou našel zlobr Krund úkryt mezi krollly
 - Kdyby se dozvěděla o Vyvrhelích, pokusila by se jim pomoci
- Babice chodí dělat porodní bábu
 - Přivedla na svět Ghrhlu
 - Přivedla na svět Víf
 - Přivádí na svět hejkalátka, měla rodit i Drahomilu Vodičkovou z Ďolíčku

O čarodějkách ví širé okolí, takže jsou registrované a odvádí poctivě daň z magie. Vzhledem k tomu, že jejich služby ale vyžadují velkou míru důvěry a nemohou vykazovat, komu a kdy pomohly, dohodly se s vévodou, že platí paušálem. Vévoda samozřejmě má podezření, že mu platí málo. Ve skutečnosti je tomu právě naopak, čarodějky chtějí vypadat před vévodou vlivnější, než jsou a tak mu platí víc, než by odpovídalo. Kdyby hrdinové příliš neobratně do tohoto nastavení strkali nos, může to čarodějky urazit, dohodu zrušit a přechod na platby „za úkon“ pak vévodovy příjmy sníží.

Čarodějkám byl také nedávno **ukraden hlazený opál** (ukradli ho dobrodruzi, kteří se vydali na baziliška). Ony netuší, kdo ho ukradl, ale doslechly se, že se po něm shání vévodkyně. Vědí, co by se stalo, kdyby opál polila modrá krev, na druhou stranu vědí o ambicích, které vévodkyně má, a tak nijak nezasahují a trochu doufají, že se vévodkyně spálí a přestane fušovat do čar a kouzel a tedy i do jejich živnosti.

Zahrady

V elfích zahradách žije **víla**. Víla si uvědomuje, že lidé, co s ní protančí noc, se utančí k smrti, a **nechce být zdrojem neštěstí**. Proto pěstuje v sadu omamné ovoce. Když se do sadu někdo zatoulá, pohostí ho a přiměje ho ovoce sníst. On pak usne, tím pádem nepodlehne vílině kouzlu, netančí s ní a noc přežije.

Do jejích zahrad zabloudil Mellenor na cestě do Veleskály pro pomoc a vyhládlý po radovánkách se Samiel pustil do jejích jablek. Následný spánek je jedním z důvodů, proč nedojel a byl proklet.

Víla odmítá platit jakékoliv daně, protože se přece své kouzelné moci sama dobrovolně vzdává, když se vyhýbá tančení po nocích.

Pravidlová aplikace - Dračí doupě 2

Veleškaloký hrad

Vévoda Jarmil z Velehradu

- Člověk (člověk)
- **Charakteristika:** 4 (zejména dovednosti *bojovníka, kejklíře, válečníka*)
- **Sudba:** 7
- **Hranice:** *Tělo* 5, *Duše* 4, *Vliv* 6

Zbraně a zbroje: meč (*sečná*), štít (*obránná*), řemdih (*drtivá*), kopí (*bodná*), dřevec (*dlouhá bodná*), obouruční meč (*dlouhá sečná*), plátová zbroj (*železná*) – u sebe mívá vždy alespoň jednu zbraň podle příležitosti

Talenty: *Fanatik* (bravurní při obraně zájmů Severního Kralska)

Zvláštní schopnosti: *Vůdce skupiny, Nezranitelnost* (podplácení, zastrašování a snižování morálky), *Cit pro zbraň* (obvykle „meč“, „kopí“ či „řemdih“), *Gladiátor* (*bojovník*), *Triumfální příchod*

Vévodkyně Alžběta Velehradská

- Člověk (člověk)
- **Charakteristika:** 2 (zejména dovednosti *mastičkáře, zaříkavače, Vedení lidí mimo boj*)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 3, *Duše* 5, *Vliv* 5

Zbraně: jehlice (*bodná*)

Talenty: *Fanatik* (bravurní při obraně cti svého manžela)

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (podplácení, zastrašování a snižování morálky), *Triumfální příchod*, *Vyjednavač* (*mastičkář*), *Ostrý jazyk* (*mastičkář*)

Černokněžník Peredur

- Člověk (člověk)
- **Charakteristika:** 4 (dovednosti *zaříkavače, kejklíře, bojovníka, čaroděje a mága, Umělý život*)
- **Sudba:** 10
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 5, *Vliv* 6

Oblíbená zbraň: hůl (*dlouhá drtivá*)

Zvláštní schopnosti: *Triumfální příchod*, *Čarovné strážce* (*zaříkavač*), *Dračí dech* (*čaroděj*), *Umělá duše* (*alchymista*)

Kapitán Vracen

- Člověk (člověk)
- **Charakteristika:** 3 (zejména *Běžný boj zblízka* a *Běžná střelba*, znalost místních zákonů a autorita, *Vedení lidí v boji*)
- **Sudba:** 7
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 3, *Vliv* 5

Zbraně a zbroje: obouruční meč (*dlouhá sečná*), luk (*střelná*), zbroj s erbem vévody Jarmila (*kožená*)

Zvláštní schopnosti: *Vyjednavač (mastičkář)*, *Triumfální příchod*, *Vůdce skupiny*

Veľkalští Strážní

- Člověk (lidé)
- **Charakteristika:** 1–3 (zejména *Běžný boj zblízka* a *Běžná střelba*, znalost místních zákonů a autorita, získávání úplatků)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo* 3, *Duše* 2, *Vliv* 4

Zbraně a zbroje: obuch (*nouzová*), halapartna (*dlouhá sečná*), kopí (*dlouhá bodná*), luk (*střelná*), zbroj s erbem vévody Jarmila (*kožená*)

Zvláštní schopnosti: *Vyjednavač (mastičkář)*, *Osobní strážce (bojovník)*, *Cit pro zbraň* – zpravidla obuch nebo halapartna (*bojovník*)

Nástrahy severní věže

Uvolněné balvany:

- ten, kdo stoupá do svahu bez jištění / *jednoduchá past* > **Tělo** / pád ze svahu a potlučení – **Jizva** / od začátku stoupání se menší i větší kameny uvolňují pod nohama
- ten, kdo leze po svahu pod někým jiným / *jednoduchá past* > **Tělo** / padající kamení – zvýšení **Ohrožení** / od začátku stoupání se menší i větší kameny uvolňují pod nohama

Zatarasený vchod: Haraburdí do sebe je zaklíněné a pokus překonat to prostým rozebráním/rozmlácením je *náročný*.

Prohnilé schodiště: stoupnou-li na schody naráz dva a více postav / *jednoduchá past* > **Tělo** + *lživé* / pád a zabodnutí hnilé třísky – **Jizva** / schody jsou na první pohled ztrouchnivělé

Pivovar Poslední sklenka

Ohnivý běs

- *Běs* (tvor ohně)
- **Charakteristika:** 3 (zejména létání, zastrašování *lidí* a *zvířat*, skrývání se ve *městě*, *Magie ohně*, ovládnutí žháře, proměny – hořící a ohnivé podoby běžných bytostí a předmětů)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 3, *Duše* 4, *Vliv* 5

Talenty: *Ohnivý běs (bravurní* na dohled plamene nebo doutnajících uhlíků; *zběhlý*, když v okolí včetně sousedních domů hoří alespoň tři ohně).

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (oheň a ohnivá kouzla, tělesné útoky), *Zranitelnost* (voda a vodní kouzla), *Neschopnost* (odráží-li se jeho podoba ve vodní hladině)

Sládek Židloch

- Člověk (člověk)
- **Charakteristika:** 2 (zejména všechny formy jednání s *lidmi*, boj beze zbraně s *lidmi* a *zvířaty*)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 3, *Duše* 4, *Vliv* 5

Přirozená ochrana: *Játra z křemene*

Zvláštní schopnosti: *Diplomat, Vyjednávač (mastičkář)*

Sádky

Umrlici

- *Neživý* (nemrtvý)
- **Charakteristika:** 1–3 (zejména *Běžný boj zblízka*, *Síla*, zastrašování *lidí* a *zvířat*, skrývání se ve *městě*)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 2, *Vliv* 3

Přirozené zbraně: spáry (*sečná*)

Neobvyklé smysly: *Teplo života* (v šeru, tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)

Moronoš

- *Neživý* (nemrtvý)
- **Charakteristika:** 2 (zejména *Běžný boj zblízka*, *Síla*, zastrašování *lidí* a *zvířat*, velení *nemrtvým*, skrývání se ve *městě*)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 2, *Vliv* 3

Přirozený jed: Morová nákaza (všichni *lidé* a *zvířata* do vzdálenosti 12 kroků od moronoše nebo již nakaženého *člověka* či *zvířete* / past > **Tělo** + *velmi lživě* / nakažení morem – způsobení **Jizvy** + *chabě* na činnosti vyžadující vytrvalost / zápach a viditelné boláky)

Neobvyklé smysly: *Teplo života* (v šeru, tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)

Zvláštní schopnosti: Hrůza a děs

Hájenka

Upír Pankrác Zrzonoh

- *Neživý* (nemrtvý)
- **Charakteristika:** 4 (zastrašování *zvířat*, dovednosti *bajovníka*, *kejklíře*, *zaříkávače*, *mága*, *čaroděje*, proměny v netopýry, vlka, krysy či oblak mlhy, velení a vedení vlků, krys, netopýrů a *nemrtvých*)
- **Sudba:** 9
- **Hranice:** *Tělo* 5, *Duše* 6, *Vliv* 7

Přirozené zbraně: podle zvolené zvířecí podoby

Neobvyklé smysly: *Teplo života* (v šeru tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)

Talenty: *Černá duše* (bravurní od soumraku do rozbřesku; *zběhlost* na akce proti tomu, kdo se ho dobrovolně dotkne svým tělem),

Zvláštní schopnosti: *Nelidská rychlost*, *Zranitelnost* (probodnutí osikovým kolíkem), *Neschopnost* (pokud je třikrát nahlas vysloveno jméno, jež nosil za života), *Triumfální příchod*

Vlčí omečka

- *Zvířata* (vlci)
- **Charakteristika:** 1–3 (zejména běh, stopování po čichu, *Běžný boj zblízka*, zastrašování lidí a zvířat, skrývání se a odhalování v *divočině*)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 4, *Vliv* 3

Přirozené zbraně: tesáky (*bodná*)

Talenty: *Malá šelma* (*zběhlost* při obraně svých mláďat a je-li vyhladovělý),

Zvláštní schopnosti: *Boj ve skupině*, *Člen skupiny*

Přívooz na řece Modravě

Gryf

- *Netvor*
- **Charakteristika:** 4 (zejména běh, létání, boj zblízka proti *zvířatům*, zastrašování *zvířat*, skrývání se a objevování v *divočině*, stopování po čichu)
- **Sudba:** 8
- **Hranice:** *Tělo* 7, *Duše* 3, *Vliv* 5

Talenty: *Létavec* (bravurní, je-li ve vzduchu)

Přirozené zbraně: zobák (*bodná*), tlapy (*drtivá*), křídla (*dlouhá drtivá*), lví kůže (*kožená*)

Zvláštní schopnosti: *Hrůza a děs* (při výkřiku)

Nástrahy gryfího hnízda

Mráz a ostrý vítr: v mrazu a ostrém větru je základní Ohrožení postav 3

Ledová plotna: ten, kdo kráčí po ledové plotně / *jednoduchá past* > **Tělo** / uklouznutí či ztráta rovnováhy – zvýšení **Ohrožení** / ledová plotna se leskne

Hluboký sníh: ten, kdo spadne či je sražen do hlubokého sněhu / *běžný jed* > **Tělo** / promočení a prochladnutí - zvýšení **Ohrožení** + *nepřesně* na *Odolnost a výdrž* / závěje hlubokého, mokrého a těžkého sněhu

Široká průrva: Na protější straně skalní průrvy jsou ostré kameny a výstupky, prostý pokus o přeskočení dopadne mezi ně a je tedy *náročný*.

Bílý mlýn

Mlýnář Ondřej

- *Člověk* (člověk)
- **Charakteristika:** 3 (zejména všechny formy jednání s *lidmi*)
- **Sudba:** 8
- **Hranice:** *Tělo* 3, *Duše* 4, *Vliv* 5

Zvláštní schopnosti: *Diplomat*, *Vyjednavač* (*mastičkář*)

Malookaloká torz

Eliseen

- Člověk (elfka)
- **Charakteristika:** 4 (zejména dovednosti *bojovníka, louce a kejklře*)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo 6, Duše 4, Vliv 4*

Zbraně a zbroje: válečné kladivo (*dlouhá sečná*)

Zvláštní schopnosti: *Boj ve skupině, Vůdce skupiny (kapitán), Triumfální příchod*

Žoldáci

- Člověk (různé rasy)
- **Charakteristika:** 2–4 (zejména dovednosti *bojovníka, louce a kejklře*)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo 5, Duše 4, Vliv 3*

Zbraně a zbroje: 5x sekery (*sečná*) a štíty (*obranná*), 5x kuše (*mechanická střelná*) a 5x halapartny (*dlouhá sečná*), kožené zbroje (*kůže*), kapitánka válečné kladivo (*dlouhá sečná*)

Zvláštní schopnosti: *Boj ve skupině, Člen skupiny (ostatní)*

Psi

- *Zvířata* (psi)
- **Charakteristika:** 1–3 (zejména běh, stopování po čichu, *Běžný boj zblízka*, zastrašování lidí a zvířat, skrývání se a odhalování v *divočině*)
- **Sudba:** 4
- **Hranice:** *Tělo 3, Duše 3, Vliv 3*

Přirozené zbraně: tesáky (*bodná*)

Neobvyklé smysly: *Citlivý čenich* (dokáže se orientovat a rozpoznávat postavy i místa podle pachů)

Chrlix

- *Neživý* (oživený)
- **Charakteristika:** 3 (zejména *Běžný boj zblízka*, zastrašování lidí a zvířat, *Pohyblivost a létání*)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo 4, Duše 2, Vliv 3*

Přirozené zbraně a zbroje: pěsti (*drtivá*), vytesaný z kamene (*kamenná*)

Suchý mlýn

Duch mlýnáře filjého

- *Neživý* (nemrtvý)
- **Charakteristika:** 2–4 (zejména vyjednávání, ovlivňování lidí a zvířat, *Učenost, Zaříkání, Magie větru, Magie iluzí*)
- **Sudba:** 9
- **Hranice:** *Tělo 5, Duše 6, Vliv 4*

Neobvyklé smysly: *Teplo života* (v šeru, tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)

Zvláštní schopnosti: *Hrůza a děs, Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků stříbrnými zbraněmi), *Vzdušný vír* (čaroděj)

Rasovna

Poloskřet Oratej

- *Člověk* (poloskřet)
- **Charakteristika:** 1–3 (zejména dovednosti *lovce*, různé druhy boje proti *lidem* a *zvířatům*)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 3, *Duše* 4, *Vliv* 3

Zbraň: popravčí sekera (*dlouhá sečná*)

Přirozená ochrana: *Játra ze žuly* (včetně odolání nemocem)

Neobvyklé smysly: *Noční oči* (trpaslík)

Zvláštní schopnosti: *Neschopnost* (ve vodě)

Vrrk Tlapa

- *Zvíře* (vrrk)
- **Charakteristika:** 1–3 (zejména běh, stopování po čichu, *Běžný boj zblízka*, zastrašování *lidí* a *zvířat*, skrývání se a odhalování v *divočině*)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 5, *Duše* 4, *Vliv* 3

Přirozené zbraně a zbroje: zuby (*sečná*), vrrčí kožich (*kůže*)

Zvláštní schopnosti: *Nelidská rychlost*, *Boj ve skupině*

Kamenická dílna

Kamenice Nordí

- *Člověk* (trpaslice)
- **Charakteristika:** 3 (zejména *Síla* a rvačka, pití piva)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 3, *Vliv* 4

Oblíbené zbraně: půllitr, židle nebo alespoň noha od židle, pohrabáč (*improvizované*), v dílně kamenické kladivo (*dlouhá drtivá*)

Zvláštní schopnosti: *Gladiátor*, *Silák*, *Hlava nehlava* (všechny tři bojovník)

Dcera Vif

- *Člověk* (kříženec trpaslíka a člověka, malá křehká dívka)
- **Charakteristika:** 2 (zejména *krása*)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo* 2, *Duše* 2, *Vliv* 3

Zvláštní schopnosti: *Idol mužů*, *Neschopnost* (tráví-li zamilované chvíle se svou láskou), *Zamilovaná* (*bravurní*, je-li její láska v ohrožení)

Hluboký les

Hejkalové

- Běs (tvor lesa)
- **Charakteristika:** 1–3 (zejména *Pohybivost*, *Běžný boj zblízka* a *Běžný vrh*, zastrašování lidí a zvířat, *Orientace v divočině*, *Ovlivňování zvířat*, proměny v součásti lesa)
- **Sudba:** 7
- **Hranice:** *Tělo* 6, *Duše* 3, *Vliv* 3

Přirozené zbraně a zbroje: drápy (*sečná*)

Neobvyklé smysly: *Noční oči* (trpaslík)

Talenty: *Běs lesa* (*bravurní v divočině*; *zběhlý*, dotýká-li se jakoukoliv částí těla planého stromu)

Zvláštní schopnosti: *Hrůza a děs* (při výkřiku), *Boj ve skupině*, *Neschopnost* (po doteku obdělávané půdy – zásah hrstí obilí, první rána meče, který byl překován z pluhu, a podobně)

Nástrahy lesa

Všudypřítomné šero: ve strašidelném šeru je základní Ohrožení postav 3

Nenávist k ohni a sekerám: Pokud hrdinové vytáhnou oheň či sekery, les ještě víc potemní a zhoustne, začne být cítit jeho nenávist (základní Ohrožení se zvedne na 4) a všechny jeho nástrahy získají manévr *mocně*.

Chňapavá větev: ten, kdo se prodírá křovím / *jednoduchá past* > *Duše* / ztráta kusu vybavení / větve vypadají jako natahující se pařáty

Kořen podrážející nohy: ten, kdo kráčí přes kořeny / *jednoduchá past* > *Tělo* / pád na zem – zvýšení *Ohrožení* / kořeny dělají vysoké oblouky a zdá se, že se hýbou

Houby plynovky: ten, kdo kopne do houby / *rychlá plynná omamná látka* > *Duše* / halucinace - zvýšení *Ohrožení* + *nepřesně* na *Orientaci v divočině* / výrazné kulaté klobouky pestrých barev

Divojív mlýn

Vlkodlak Divoj

- Běs (tvor soumraku)
- **Charakteristika:** 3–5 (zejména dovednosti *bojovníka* a *lovce*, *Magie zvířat*, veškeré jednání s *lidmi*, proměna ve vlka)
- **Sudba:** 8
- **Hranice:** *Tělo* 7, *Duše* 4, *Vliv* 5

Talenty: *Běs soumraku* (*bravurní v noci*, za úplňku; *zběhlý*, je-li na obloze dorůstající měsíc)

Přirozená zbraň (ve vlčí podobě): tesáky (*bodná*)

Neobvyklé smysly (ve vlčí podobě): *Citlivý čenich* (dokáže se orientovat a rozpoznávat postavy i místa podle pachů)

Zvláštní schopnosti (vždy): *Silák* (*bojovník*)

Zvláštní schopnosti (ve vlčí podobě): *Vůdce skupiny*, *Nezranitelnost* (tělesné útoky, které mají způsobit zranění, s výjimkou útoků stříbrnými zbraněmi), *Neschopnost* (po doteku vlčího moru)

Uhlíři

Hobit Smártek

- Člověk (hobit)
- **Charakteristika:** 2 (zejména dovednosti *Kejklíře* a *Lovce*)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo* 3, *Duše* 5, *Vliv* 3

Oblíbené zbraně: prak (*vrhací*)

Zvláštní schopnosti: *Psí oči*, *Vrhač*

Kroll Píla

- Člověk (kroll)
- **Charakteristika:** 2 (zejména dovednosti *Bojovníka*)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo* 5, *Duše* 3, *Vliv* 3

Oblíbené zbraně: kyj (*dlouhá drtivá*)

Zvláštní schopnosti: *Gladiátor*, *Silák*

Salamandr

- *Běs* (tvor ohně)
- **Charakteristika:** 2–4 (zejména běžný boj, zastrašování lidí, orientace se v divočině, stopování po čichu a chrlení či zapalování ohně)
- **Sudba:** 7
- **Hranice:** *Tělo* 6, *Duše* 4, *Vliv* 5

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (oheň a ohnivá kouzla, tělesné útoky), *Zranitelnost* (voda a vodní kouzla), *Neschopnost* (odráží-li se jeho podoba ve vodní hladině)

Říliček

Drahomíla Vodíčková

- Člověk (hobitka)
- **Charakteristika:** 2 (zejména vaření a péče o domácnost)
- **Sudba:** 4
- **Hranice:** *Tělo* 2, *Duše* 2, *Vliv* 3

Talenty: *Malá šelma* (zběhlost při obraně svého malého a je-li vyhladovělá),

Zvláštní schopnosti: *Triumfální příchod*

Nástrahy hobitů nory

Miska s octem / moukou nad dveřmi: ten, kdo otevře dveře / *jednoduchá past* > *Vliv* / omoučnění či polití smradlavým octem – zvýšení **Ohrožení** / dveře jsou pootevřené, aby nahoře miska držela

Improvizovaný vrhač vidliček a nožů / rozpálená žehlička na lustru ten, kdo zakopne o špagát / *mechanická past* > *Tělo* / bodnutí ostrým hrotem / popálení - **Jizva** / nastražené špagáty

Schody namazané olejem: ten, kdo jde po schodech / *jednoduchá past* > *Tělo* / sklouznutí a pád od jiné pasti - zvýšení **Ohrožení** + spuštění následné akce / schody se podezřele lesknou

Klika natřená lepidlem: ten, kdo na ni sáhne / *jednoduchá past* > **Tělo** / přilepení – zvýšení **Ohrožení** / jediné místo, kde v cestě ke dveřím nejsou překážky a dveře půjdou snadno otevřít

Bludička

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména *Charisma, Orientace v divočině, Pohyblivost a Cestování, Ovlivňování zvířat, dovednosti zařikávače, Magie dřeva, Magie iluzí*)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** **Tělo** 2, **Duše** 4, **Vliv** 4

Talenty: *Běs úsvitu (bravurní, dokud nevyschne ranní rosa; zběhlý, jestliže ji cíl dosud nespátřil)*

Zvláštní schopnosti: *Ovlivňování ve skupině, Nezranitelnost (veškerá kouzla), Zranitelnost (kutě železo), Neschopnost (po doteku člověka – dotek rukou, polibek a podobně)*

Vodník

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména plavání, *Běžný boj zblízka, zastrasování lidí, Orientace v divočině, Magie vody, proměny ve štika či sumce*)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** **Tělo** 5, **Duše** 4, **Vliv** 3

Talenty: *Vodní běs (bravurní ve vodě či za deště; zběhlý nad hlubinou, kde člověk nedosáhne dna)*

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost (voda a vodní kouzla), Zranitelnost (oheň a ohnivá kouzla), Neschopnost (dotek posolené země)*

Nástrahy blátivého potoka

Bořivé bláto: v blátě, do kterého se postavy boří po kotníky, je **Ohrožení** postav 3

Chuchvalce mlhy: neustále se měnící chuchvalce mlhy činí *Orientaci v divočině náročnou*.

Tlející kmeny: ten, kdo si stoupne na tlející kmen / *jednoduchá past* > **Tělo** / propadnutí se do kmene a uvíznutí - zvýšení **Ohrožení** + *lživě* / kmeny jsou na první pohled tlející, ve tmě dokonce světélkují

Hluboká tůň: ten, kdo šlápne do kaluže / *jednoduchá vyřazující past* > **Tělo** / utopení – zvýšení **Ohrožení** + smrt / na pohled temná, není vidět dno

Komáři a pijavice: poštipaný, pokousaný / *běžný jed* > **Tělo** / třasavka - zvýšení **Ohrožení** + *chabě* na akce vyžadující pevnou ruku / hejna komárů jsou dobře vidět, dotek pijavky studí a chvíli trvá, než se zakousne

Sapat Katund

Medvědi

- **Charakteristika:** 2–4 (zejména běh, stopování po čichu, *Běžný boj zblízka, zastrasování lidí a zvířat, skrývání se a odhalování v divočině*)
- **Sudba:** 7
- **Hranice:** **Tělo** 5, **Duše** 3, **Vliv** 4

Přirozené zbraně a zbroje: tlapy (*dlouhá drtivá*), zuby (*sečná*), medvědí kožich (*kožená*)

Talenty: *Velká šelma (bravurní při obraně svých mláďat a je-li rozzuřený nebo vyhladovělý),*

Zvláštní schopnosti: *Triumfální příchod*

Zlobr Krund

- **Charakteristika:** 4 (zejména dovednosti *bojovníka* a *lovce*, namísto střelby vrh)
- **Sudba:** 12
- **Hranice:** *Tělo* 5, *Duše* 2, *Vliv* 4

Oblíbené zbraně: mladý stromek držný jednoruč (*dlouhá drtivá*), vrata od stodoly držené místo štítu jednoruč (*dlouhá obranná*), velký balvan (*vrhací*)

Přirozené zbraně a zbroje: pěsti (*drtivá*), kostěné výrůstky a šupiny (*železná*)

Zvláštní schopnosti: *Ztělesněná zkáza* (útoky *dlouhou drtivou* zbraní), *Neschopnost* (na ostrém slunečním světle), *Pádny úder* (*bojovník*)

Kibíl Duban

Golem

- **Charakteristika:** 3–5 (jedna či dvě dovednosti podle volby tvůrce golema, nejčastěji *Síla*, *Běžný boj zblízka*)
- **Sudba:** 7
- **Hranice:** *Tělo* 6, *Duše* 3, *Vliv* 5

Přirozené zbraně a zbroje: pěsti (*dlouhá drtivá*), vypálený z hlíny (*kamenná*)

Zvláštní schopnosti: *Oživlá hora*, *Pádny úder* (*bojovník*)

Polednice

- **Charakteristika:** 2–4 (zejména *Běžný boj zblízka*, zastrašování *lidí*, skrývání se a odhalování ve *městě* i v *divočině*, *Pohyblivost*, pohyb po vrcholcích klasů a trav, *Charisma*)
- **Sudba:** 7
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 6, *Vliv* 4

Oblíbená zbraň: kosa (*dlouhá sečná*)

Talenty: *Polní běs* (*bravurní* na obdělávané půdě; *zběhlá*, je-li slunce vidět vysoko na obloze)

Zvláštní schopnosti: *Nelidská rychlost*, *Neschopnost* (po doteku lesa – šlehnutí planou bylinou, škrábnutí medvědí drápem apod.), *Cít pro zbraň* – „kosa“ (*bojovník*)

Obří pavouci

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména *Pohyblivost*, snování a využívání sítí k lapání a pronásledování kořisti, úniky po sítích, skrývání se a objevování v *divočině*, stopování po čichu)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 5, *Vliv* 3

Neobvyklé smysly: *Vibrace v pavučinách* (z vibrací v pavučině dokáže poznat, kde přesně se kdo v pavučině nachází, a orientovat se podle nich)

Přirozené zbraně: kusadla (*bodná*)

Přirozené jedy: Pavučí jed (*lidé* a *zvířata* pokousaní kusadly / *rychlý jed* > *Tělo* / malátnost – zvýšení *Ohrožení* + *nepřesně* na *Pohyblivost* / odkapávající jedové sliny)

Přirozené nástrahy: Pavučina (dotyk s vlákny / *past* > *Tělo* / přilepení se – zvýšení *Ohrožení* / lesklá lepkavá vlákna)

Talenty: *Čekající* (*bravurní*, má-li políčeno na kořist)

Zvláštní schopnosti: Boj ve skupině

Nástrahy zamořeného dolu

Zvláštní schopnosti: Boj ve skupině

Lepkové pavučiny Viz Obří pavouci

Poškozené vybavení dolu: výtah, jeřáb či důlní vozík se utrhne, pokud se na něj někdo pověsí či ho naloží / *jednoduchá past* > **Tělo** / pád či náraz láme končetiny - **Jizva + velmi lživě** / vybavení je zřetelně nepoužívané a neudržované

Neudržovaná výdřeva:

- prudký náraz či výbuch poblíž / *jednoduchá past* > **Tělo** / zasypání a zával - zvýšení **Ohrožení + rozsáhle + vyřazení** / výdřeva je na mnoha místech popraskaná, je možné zahlednout i částečné závaly v bočních chodbách
- odházení závalu je *samozřejmé*, ale *náročné* a trvá dlouho (1 pro osvobození postav na jeho okraji, 2 pro osvobození postav uprostřed, 3 pro úplné odházení)

Samota

Zrzavec, vůdce vyvrhelů

- **Charakteristika:** 3 (zejména dovednosti *lovce, kejklíře* a zastrašování)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** **Tělo** 5, **Duše** 4, **Vliv** 4

Zbraně: oštěp (*bodná, vrhací*)

Zvláštní schopnosti: *Lesní přízrak (zvěd)*

Vyvrhelové

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména dovednosti *lovce, kejklíře* a zastrašování)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** **Tělo** 4, **Duše** 4, **Vliv** 3

Zbraně: obuch (*drtivá*), luk (*střelná*) a prak (*vrhací*)

Zvláštní schopnosti: *Lesní přízrak (zvěd)*

Louky nad Ještěří roklí

Trpasličí elementalista Árli,

- **Charakteristika:** 2 (zejména dovednosti *čaroděje, druida, zaříkávače* a *lovce*)
- **Sudba:** 5

Zbraně a zbroje: hůl s hlavou větroplacha (*pomůcka na magii větru*) a větrnou róbu (*róba proti magii větru*)

Zvláštní schopnosti: Větrný vír, Kvílení meluzíny, Triumfální příchod

Krollí berserk Sobrag

- **Charakteristika:** 3 (zejména dovednosti *válečníka, hraničáře, bojovníka* a *kejklíře*)
- **Sudba:** 6

Zbraně a přirozené zbroje: Obouruční kyj (*dlouhá drtivá*), Zubří kůže (*kůže*)

Zvláštní schopnosti: Cit pro obouruční kyj, Gladiátor, Silák, Triumfální příchod

Elfi zlodějka Arendil

- **Charakteristika:** 4 (zejména dovednosti *lupiče, zvěda, kejklíře a mastičkáře*)
- **Sudba:** 7

Zbraně a zbroje: Dva tesáky (*sečná*), Sukně (*obrana*)

Zvláštní schopnosti: Psi oči, Plášť, Jako blesk, Zlatoústá, Triumfální příchod

Ještěři rokle

Bazilišek

- **Charakteristika:** 2–4 (zejména, *Běžný boj zblízka, zastrasování lidí, skrývání se a objevování v divočině, stopování po čichu*)
- **Sudba:** 7
- **Hranice:** *Tělo* 6, *Duše* 4, *Vliv* 5

Přirozené zbraně: zoban (*bodná*), pařáty (*dlouhá sečná*), šupinaté tělo (*železná*)

Přirozené jedy: Jedový výtok (*lidé, zvířata a netvoři, kteří pozřou otrávenou vodu / jed > Tělo + neovladatelná třesavka / zvýšení Ohrožení + vyřazení + nepřesně na střelbu a vrh / voda zapáchá*); Ochromující pohled (ti, kteří pohlédnou baziliškovi do očí / *rychlý jed > Duše / neschopnost pohybu – zvýšení Ohrožení a vyřazení + hloupě na Pohyblivost / výrazné pulzující oči*);

Nástrahy baziliščí ješkyně

Kluzká podlaha: ten, kdo na ní dělá prudké pohyby / *jednoduchá past > Tělo / uklouznutí či pád do jiné nástrahy - zvýšení Ohrožení + následná akce / podlaha je vyhlazená a lesklá*

Jáma s ostrými krápníky na dně: ten, kdo do ní spadne nebo je shozen / *jednoduchá past > Tělo / nabodnutí - Jizva + mocně / jámy i ostré hroty na dně jsou vidět*

Silný proud podzemního potoka: ten, kdo vlezde do vody / *jednoduchá past > Tělo / stržení do jiné nástrahy či k nějaké bytosti - zvýšení Ohrožení + lstivě / proud je viditelně silný*

Hltavý jazyk na stropě

- ten, kdo pod ním projde / *jednoduchá past > Tělo / vytažení vysoko do vzduchu - - zvýšení Ohrožení + následná akce / jazyk visí dolů jako podezřelý šlahoun*
- ten, kdo je jazykem vtažen do chřtánu / *jednoduchá vyřazující past > Tělo / rozdrčení - zvýšení Ohrožení + vyřazení / jakmile je někdo jazykem chycen, otevře se na stropě zubatý chřtán, ze kterého visí*

Leptavý sliz na stěnách: ten, kdo projde kolem a sliz se na něj vrhne / *jednoduchá past > Tělo / rozleptání (Jizva) zbroji či štítu / viditelná slizká hnusota*

Plíseň na podlaze: ten, kdo skrz plíseň projde / *rychlý plynný jed > Tělo / svědění po celém těle - zvýšení Ohrožení + hloupě na Boj / fialový souvislý povlak*

Řička Dravá

Skurut Ghrhla

- **Charakteristika:** 2 (zejména dovednosti *lovce a bojovníka*)
- **Sudba:** 8
- **Hranice:** *Tělo* 5, *Duše* 3, *Vliv* 4

Neobvyklé smysly: *Noční oči* (trpaslík)

Oblíbené zbraně a zbroje: rovný obouruční meč (*dlouhá sečná*), umně zpracované brnění (*železná*)

Zvláštní schopnosti: *Silák (bojovník), Gladiátor (bojovník)*

Skřeti

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména dovednosti *lovce*, různé druhy boje proti *lidem a zvířatům*, skřetí náčelníci velení a šamani často také dovednosti *mastičkáře a zaříkávače*)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo 3, Duše 4, Vliv 2*

Zbraně a zbroje: dlouhá kopí a píky (*dlouhá bodná*), kroužkové a šupinové zbroje (*železná*)

Neobvyklé smysly: *Noční oči* (trpaslík)

Zvláštní schopnosti: *Mučitel* (dokáže získat **Zdroj** zničením jakéhokoliv – i *nouzového* - předmětu, který použije jako nástroj k mučení)

Zahradý

Víla

- **Charakteristika:** 2 (zejména *Charisma, Orientace v divočině, Pohyblivost a Cestování, Ovlivňování zvířat*, dovednosti *zaříkávače, Magie dřeva, Magie iluzí*)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo 2, Duše 4, Vliv 4*

Talenty: *Běs úsvitu* (*bravurní*, dokud nevyschne ranní rosa; *zběhlý*, jestliže ji cíl dosud nespatriil)

Zvláštní schopnosti: *Ovlivňování ve skupině, Nezranitelnost* (veškerá kouzla), *Zranitelnost* (kuté železo), *Neschopnost* (po doteku člověka – dotek rukou, polibek a podobně)

Rudá cesta

Bezhlavý jezdec

- **Charakteristika:** 3 (zejména vyjednávání, ovlivňování *lidí a zvířat*, *Učenost, Zaříkání, Magie větru, Magie iluzí*)
- **Sudba:** 9
- **Hranice:** *Tělo 5, Duše 6, Vliv 4*

Neobvyklé smysly: *Teplo života* (v šeru, tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků stříbrnými zbraněmi), *Bohatýr* (najdete u *válečníka*)

Chrám

Čarodějnice

- **Charakteristika:** 2–4 (zejména dovednosti *mastičkáře, zaříkávače, Charisma, Výroba a Používání omamných látek, Magie mysli*)
- **Sudba:** 8
- **Hranice:** *Tělo 3, Duše 6, Vliv 5*

Oblíbená zbraň: obřadní dýka (*bodná*)

Talenty: *Uražená pýcha* (bravurní, pokud se mstí za to, že byla podvedena nebo uražena)

Zvláštní schopnosti: *Modlitby a uřknutí* (zaříkavač), *Přeludy* (mág)

Pramen říčky Loudavé

Smrtonoš Lutobor

- **Charakteristika:** 3 (různé druhy boje, zejména jízdního, *Sebedůvěra*)
- **Sudba:** 8
- **Hranice:** *Tělo* 5, *Duše* 3, *Vliv* 5

Zbraně: meč (*sečná*), dřevec (*dlouhá drtivá*), palcát (*drtivá*), štít (*obranná*),

Neobvyklé smysly: *Teplo života* (v šeru tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)

Zvláštní schopnosti: *Nezranitelnost* (*bodné, střelné a vrhací zbraně*), *Válečný oř*, *Bohatýr* (obě najdete u *válečníka*)

Kostlivci

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména různé druhy boje, zastrašování *lidí* a *zvířat*, skrývání se ve *městě*)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 3, *Vliv* 4

Zbraně: meč, sekera (*sečná*), oštěp (*bodná, vrhací*), štíty (*obranná*), luk (*střelná*)

Neobvyklé smysly: *Teplo života* (v šeru tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)

Zvláštní schopnosti: *Boj ve skupině*, *Nezranitelnost* (*bodné, střelné a vrhací zbraně*)

Obyčejní obyvatelé

Pokud nějaká cizí postava nemá výše svůj popis, jde o obyčejného obyvatele a použij pro něj následující vlastnosti:

- **Charakteristika:** 1 (činnost podle toho, co je zač + jeden druh jednání s *lidmi* či *zvířaty*, případně *Běžný boj*)
- **Sudba:** 4
- **Hranice:** podle toho, co je zač, rozděl mezi *Tělo*, *Duši* a *Vliv* hodnoty 2, 3, 4

Pravidlová aplikace - DnD 5e

Veleškaloký hrad

Vévoda Jarmil z Velehradu

- *Střední humanoid* (člověk), *chaotické dobro*
- **Obrané číslo:** 19 (plátová zbroj + štít) nebo 11 (běžný oděv)
- **Životy:** 52 (8k8+16)
- **Rychlost:** 6 sáhů
- **SIL=3 / OBR=0 / ODL+2 / INT=0 / MDR=0 / CHA+2**
- **Záchranné hody (+2):** *ODL+4, MDR+2*
- **Smysly:** běžné, PV: 10
- **Nebezpečnost:** 3 (700zk)

Fanatik: *Výhoda* k záchranným hodům proti *vystrašení* a *zmámení* při obraně zájmů Severního Kralska.

Vůdcovství: 1 minutu může vévoda vydávat zvláštní příkaz či varování, kdykoliv tvor, který není vůči němu nepřátelský a kterého vidí do 6 sáhů od sebe, si hází na útok nebo záchranný hod. Tvor si může ke svému hodu přičíst k4, pokud rytíře slyší a rozumí mu. Tvor může v jednu chvíli využívat pouze jednu Vůdcovskou kostku. Tento účinek skončí, pokud se rytíř stane *neschopným*.

Akce:

- **Vícenásobný útok:** Vévoda zaútočí 2x útokem na blízko
- **Útok kr. mečem:** +5 k zásahu, dosah 1sh, rozsah 1 cíl, zásah 1d6+3 *sečné*
- **Útok řemdihem:** +5 k zásahu, dosah 1sh, rozsah 1 cíl, zásah 1d8+3 *drtivé*
- **Útok kopím:** +3 k zásahu, dosah 4/12 sáhů vrh, rozsah 1 cíl, zásah 1d6+3 *bodné*
- **Útok dřevcem ze sedla:** +5 k zásahu, dosah 2sh (nevýhoda na 1sh), rozsah 1 cíl, zásah 1d12+3 *drtivé*
- **Útok ob. mečem:** +5 k zásahu, dosah 1sh, rozsah 1 cíl, zásah 2d6+2 *sečné*

U sebe mívá vždy alespoň jednu zbraň podle příležitosti.

Vévodkyně Alžběta Velehradská

- *Střední humanoid* (člověk), *chaotické dobro*
- **Obrané číslo:** 11 (běžný oděv)
- **Životy:** 9 (2k8)
- **Rychlost:** 6 sáhů
- **SIL=0 / OBR+1 / ODL=0 / INT=0 / MDR=0 / CHA=0**
- **Dovednosti (+2):** *Klamání +2, Mystika +2*
- **Smysly:** běžné, PV: 10
- **Nebezpečnost:** 1/8 (25zk)

Oddaná: *Výhoda* k záchranným hodům proti *vystrašení* a *zmámení* při obraně cti svého manžela.

Akce:

- **Útok jehlicí:** +1 k zásahu, dosah 1sh, rozsah 1 cíl, zásah 1d4+1 *bodné*
- **Předstíraný útok kouzlem:** Je-li v blízkosti černokněžník Peredur, může se Alžběta pokusit seslat některé z jeho kouzel, a tím přiměje Peredura, aby jej v reakci opravdu seslal.

Černokněžník Peredur

- *Střední humanoid (člověk), neutrální zlo*
- **Obrané číslo:** 12 (běžný oděv) nebo 15 (s mágovou zbrojí)
- **Životy:** 40 (9k8)
- **Rychlost:** 6 sáhů
- **SIL-1 / OBR+2 / ODL=0 / INT+3 / MDR+1 / CHA=0**
- **Záchranné hody (+3):** INT+6, MDR+4
- **Dovednosti (+3):** Historie+6, Mystika +6
- **Smysly:** běžné, PV: 11
- **Nebezpečnost:** 6 (2300zk)

Sesílání kouzel: Mág je sesílatel kouzel 9. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Peredur má připravena následující černokněžnická kouzla:

- Triky (libovolně): *drobná iluze, kejkle, mágova ruka, tajemný výšleh*
- 1. úroveň (4 pozice): *neviditelný služebník, mágova zbroj, zmam osobu, čarodějnický blesk*
- 2. úroveň (3 pozice): *mlžný krok, znehybni osobu*
- 3. úroveň (3 pozice): *leť, strážný znak, protikouzlo*
- 4. úroveň (3 pozice): *vypuzení, klamný prostor*
- 5. úroveň (1 pozice): *kužel mrazu*

Stvořitel golemů: Při dostatečně dlouhé přípravě dokáže Peredur rituálně seslat *stvoř nemrtvé*.

Akce:

- **Útok holí:** -1 k zásahu, dosah 1-2sh, rozsah 1 cíl, zásah 1d6-1 *drtivé (jednoruč)* nebo 1d6-1 *drtivé (obouruč)*

Kapitán Vracen

- *Střední humanoid (člověk), zákonné dobro*
- **Obrané číslo:** 15 (okovaná kožená zbroj s erbem vévody Jarmila)
- **Životy:** 65 (10k8+20)
- **Rychlost:** 6 sáhů
- **SIL+2 / OBR+3 / ODL+2 / INT=0 / MDR=0 / CHA+2**
- **Záchranné hody (+2):** SIL+4, OBR+5, MDR+2
- **Dovednosti (+2):** *Atletika+5, Vyjednávání+2*
- **Smysly:** běžné, PV: 10
- **Nebezpečnost:** 2 (450zk)

Akce:

- **Vícenásobný útok:** Vracen zaútočí 2x obouručním mečem
- **Útok ob. mečem:** +5 k zásahu, dosah 1sh, rozsah 1 cíl, zásah 2d6+3 *sečné*
- **Útok dlouhým lukem:** +3 k zásahu, dosah 30/120sh, rozsah 1 cíl, zásah 1d8+1 *bodné*

Reakce:

- **Odražení:** Vracen si ke svému OČ přičte +2 proti jednomu útoku na blízko, který by ho jinak zasáhl. Aby to mohl udělat, musí útočníka vidět a mít zbraň na blízko.

Velikáští Strážní

- *Střední humanoid (člověk), jakékoliv přesvědčení*
- **Obrané číslo:** 14 (kožená zbroj s erbem vévody Jarmila)
- **Životy:** 11 (2k8+2)
- **Rychlost:** 6 sáhů
- **SIL+1 / OBR+1 / ODL+1 / INT=0 / MDR=0 / CHA=0**
- **Dovednosti (+2):** *Vnímání+2*
- **Smysly:** běžné, PV: 12
- **Nebezpečnost:** 1/8 (25zk)

Akce:

- **Útok obuchem:** +3 k zásahu, dosah 1sh, rozsah 1 cíl, zásah 1k4+1 *drtivé*
- **Útok halapartnou:** +3 k zásahu, dosah 1sh, rozsah 1 cíl, zásah 1k10+1 *sečné*
- **Útok kopím:** +3 k zásahu, dosah 4/12 sáhů vrh, rozsah 1 cíl, zásah 1d6+1 *bodné*
- **Útok kr. lukem:** +3 k zásahu, dosah 16/24 sáhů vrh, rozsah 1 cíl, zásah 1d6+1 *bodné*

U sebe mívá vždy alespoň jednu zbraň podle příležitosti.

Nástrahy severní věže

Uvolněné balvany: Postava, která stoupá do svahu, může strhnout kameny pod sebou – ověření OBR (*akrobacie*), SO11.

- Pokud stoupá bez jištění a svah se utrhne, skutálí se a utrží 1k10 *drtivého* zranění.
- Ostatním, co lezou pod ní, hrozí potlučení od kamenů – záchrana na OBR, SO13, v případě neúspěchu 1k10 *drtivého* zranění.

Zatarasený vchod: Haraburdí do sebe je zaklíněné a pokus překonat to prostým rozebráním/rozmlácením je ověření SIL (*atletika*). Při neúspěchu se postava může rozhodnout, zda to vzdá, nebo nebo to zvládne za cenu získání 1 stupně únavy.

Prohnilé schodiště: Stoupnou-li na schody naráz dva a více postav hrozí jim utržení, pád a následné zabodnutí hnijící třísky. Záchrana na OBR (*akrobacie*), SO13, v případě neúspěch 2d8 *bodného* zranění.