❖ Kampaň Dračí Hlídky ❖

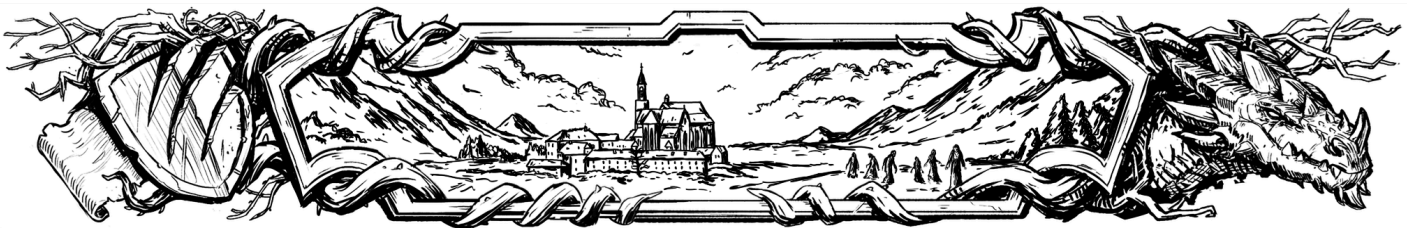
PAVEL "TIRUS" ONDRUSZ
VÁCLAV "QITKO" HESS

THARMOVY DĚTI



Dračí Hlídka
hra na hrdiny

Ilustrace obálky
Ondřej Hrdina



OBSAH

1. **Pozadí příběhu**
2. **Aktuální situace**
3. **Průběh dobrodružství**
4. **Slovo závěrem**

STYL HRY

Tajemno, horor a drama	●●●●●
Akce a bojové situace	●●●●○
Vyšetřování a sběr informací	●●●○○
Roleplay a komunikace	●●○○○
Humor a veselé scény	●○○○○
Hádanky a hlavolamy	●○○○○

LEGENDA TEXTU

Tučný text uvádí důležité informace a orientační body pro vypravěče.

Text psaný kurzívou, vyjma textu v závorkách, je určen pro hráče. Můžeš jim jej přečíst, nebo se jím inspirovat při popisu místa, kam vcházejí.

PŘÍBĚH V KOSTCE

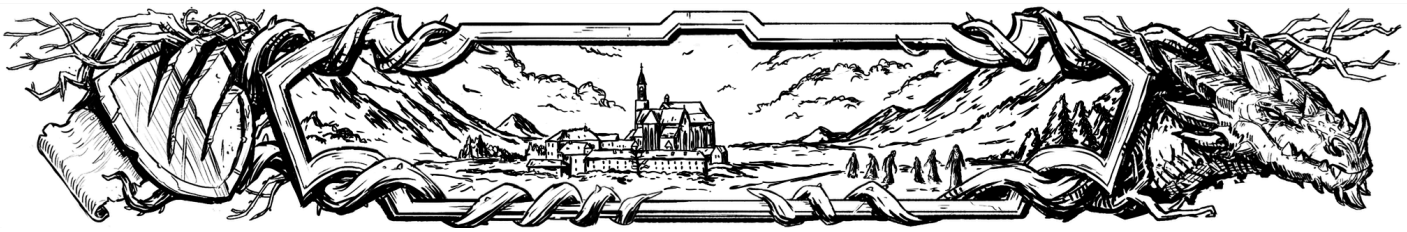
Krajem Skalistých hor se šíří zvěsti o divokých šelmách číhajících v lesích. Téměř nikdo je nespatřil, ale sedláci si stěžují, že se jim ztrácí dobytek. Zvířata však nejsou jediné, co se pohřešuje. Z vesnic zmizeli lidé, potulují se v nich nemrtví a země se zlověstně otřásá. To, co družina nakonec při svém pátrání odhalí, předčí její nejhorší noční můry.

Družina se totiž bude muset vypořádat s hrůznou nákazou a temným kultem, který se chystá rituálem obětovat bohu Tharmovi všechny obyvatele podhorských vesnic. Družina by měla mít na paměti, že někdy je lepší vyhnout se přímému konfliktu a utéct nebo se schovat.

Dobrodružství zpracoval Václav “Qitko” Hess a je volným zpracováním námětu, který poskytl Pavel “Sir Tirus” Ondrusz.

Žánr:	temná fantasy, skrývání
Herní doba:	12 hodin
Očekávaná sestava:	3-5 postav *(3. úroveň)*
Lokace:	osady v podhůří
Doporučený věk:	15+
Verze:	1.1.0





1. POZADÍ PŘÍBĚHU

Kult kleriků, uctívající temného boha Tharma, známý též jako **Tharmovy děti**, hledal vhodné místo, kde by se mohl usadit a ukrýt před inkvizitory, kteří je likvidují. Při svém putování narazili u Drinadu členové kultu na starého stopaře, jenž za flašku pálenky vyprávěl o místech, která navštívil a také o těch, jež byla dávno zapomenuta už za jeho mládí.

Když ve svém vyprávění stařec zmínil starou trpasličí pevnost **Khaz-Donnar**, přezdívanou Pevnost drahokamů, ležící na severozápadě Othionu, věděli kultisté, že našli své útočiště.

Pevnost, v níž dříve sídlil velký trpasličí rod, totiž léta zela prázdnotou. Pobývala v ní hrstka trpaslíků, kteří chránili její trpasličí katedrálu zasvěcenou zemi a ukrývající **Srdce hory** *(vzácný krystal, který je pro trpaslíky posvátný)*.

Kultisté se pod vedením **velekněze Sagramora** na základě této informace vydali na pouť na severozápad. Severně od města Milford prošli vesnicemi až se ocitli pod strmými stěnami Khaz-Donnaru. Pevnost byla stále v dobrém stavu, ale i přes malou posádku trpaslíků ji bylo obtížné dobýt. A tak postavili svůj dočasný tábor hluboko v lesích a vyčkávali na vhodnou příležitost.



Náhoda tomu přála a na jedné z horských stezek pod pevností narazili kultisté na trpasličího zlatokopa **Gilina**. Trvalo dny, než se jim ho podařilo zlomit mučením a ovládnout jeho mysl. Takto poznamenaného Gilina vyslali k pevnosti. Hlídka trpaslíků z Khaz-Donnaru jej našla na pokraji sil zbídačeného a promrzlého před branami pevnosti.

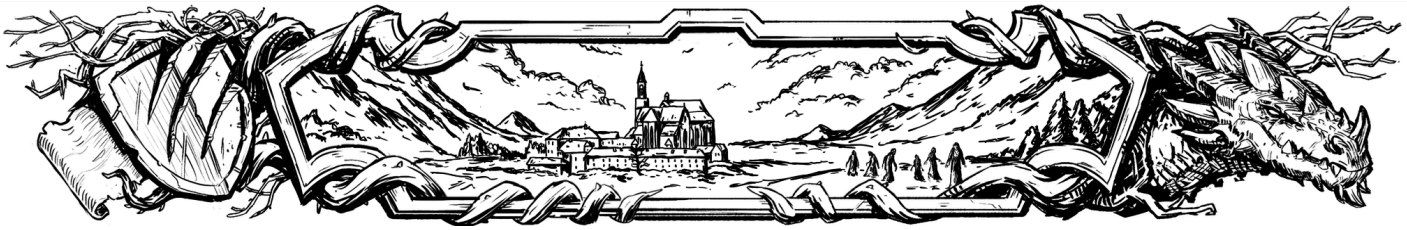
Když se Gilin vzpamatoval, na nic si nepamatoval, nevěděl co v pevnosti dělá ani jak se tam dostal. Rozhodl se v pevnosti zůstat, než se mu vrátí paměť, a oplatit místním trpaslíkům jejich službu prací. Trpaslíci jeho nabídku uvítali a postupně mu svěřovali zodpovědnější úkoly.

Nedlouho na to, když měl Gilin hlídku na hradbách pevnosti, upadl do transu, zabil několik obránců a pomohl kultistům proniknout proniknout dovnitř. I přes Gilinovu pomoc ale padla v boji řada zkušených členů kultu.

Když se kultisté rozhodli pevnost zasvětit Tharmovi, tvrdě při svém počínání narazili. Srdce hory bylo chráněné aurou, kterou nedokázali překonat. Jejich marné počínání dokonce způsobilo v širokém okolí slabé otřesy. Kultisté pochopili, že k prolomení ochrany budou potřebovat mnohem více energie, proto se začali připravovat na mocný rituál, který vyžaduje krvavou oběť. Za tímto účelem se rozhodli využít obyvatele okolních vesnic.
Cr
Kult Tharmových dětí proto začal lovit živé oběti v podhůří. Musí však spěchat, brzy totiž dojde k zatmění slunce, které je pro rituál klíčovým okamžikem.

Mezi oběťmi kultu byla i vojenská patrola, vedená **půlelfkou Kirou**, která procházela místní oblast. Je jen otázkou času, kdy po ní někdo začne pátrat.

Po dokonání obřadu plánují kultisté vyvolat v kraji mor, který zahladí všechny stopy a poskytne kultu potřebný čas nabýt nové síly v mrtvé zemi nikoho.



2. AKTUÁLNÍ SITUACE

Před měsícem dorazil kult Tharmových dětí do horské oblasti, kradou místním dobytek, a proto se krajem začaly šířit **pověry o divoké vlčí smečc**e.

Před 2 týdny dobyli kultisté **Khaz-Donnar**. Při pokusu zasvětit tuto pevnost Tharmovi došlo v horách k slabému zemětřesení.

Před 10 dny se kultista **Nasdan** vydal do vesnice **Poslední Podhorská** a otrávil studnu. Obyvatelé trpí halucinacemi, horečkou a mokvajícími ranami. Některým z nich dali kultisté protijed a unesli je do pevnosti Khaz-Donnar, kde poslouží rituálu. Jiné nechali zemřít, aby je záhy proměnili v nemrtvé.

Před 7 dny zamořili kultisté studny i ve vesnicích **Boží Dar, Vysoký Břeh** a v **klášteře Sv. Ulriky**.

Před 3 dny kultisté zaútočili na otrávené vesnice i klášter. Při tomto útoku narazili na pravidelnou vojenskou patrolu z Milfordu, kterou zlikvidovali. Vůdkyni patroly - půlelfku **Kiru** zajali a odvedli.

Dnes ráno zamořil kultista **Nasdan** studnu v osadě **Dálava**, do které brzy zamíří i družina.

Za 12 dní nastane zatmění slunce, kdy provedou Tharmovy děti temný rituál, při kterém v pevnosti Khaz-Donnar obětují všechny zajatce. Příběh obětováním zajatců nekončí, družina se však bude muset vypořádat s jeho temnými následky.

Počet dní cesty družiny do Khaz-Donnaru je klíčový pro zvolení konce dobrodružství. Proto uplynulý čas sleduj.

3. PRŮBĚH DOBRODRUŽSTVÍ

KAPITOLA 1

ROZDANÉ KARTY

Dobrodružství začíná ve vesnici **Blatná**. Družinu je ale možné do příběhu vložit více způsoby:

- Pátrání po vlčí smečce
- Vědecká expedice
- Pocestný v nesnázích

Ukaž hráčům přílohu **Mapa Regionu.**

Legendu mapy a lokace na sever nad řekou hráčům prozatím zakryj *(například kusem papíru, látkou nebo pískem*). Lokace postupně odkrývej kdykoliv se o nich v příběhu někdo zmíní

1.1 PÁTRÁNÍ PO VLČÍ SMEČCE

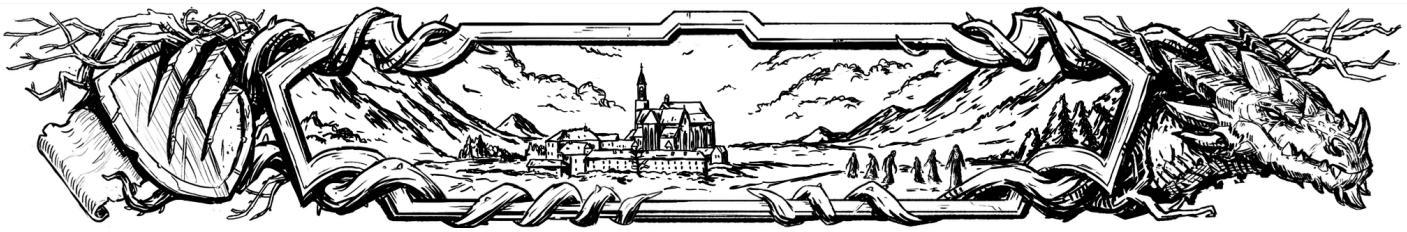
K vašemu stolu přikráčí lehce podnapilý voják. Podle frček se jedná o nějakého důstojníka. Uniformu má volnou a umaštěnou. Opře se rukama o desku stolu a pronese milým tónem "Brý večír, vypadáte jak někdo, kdo by se nebál přivydělat si pár zlatek v lesích. Měl bych pro vás kšeft. Heleďte…" Pomalu polkne a pokračuje.

"Naše kumpanie musí hlídat tyhle stavení, kdyby se ukázaly ty krvelačný bestie, ale vy byste mohli do lesů na sever zajít a pár vlků ulovit, co myslíte?"

"Místní si stěžujou, že se jim ztrácí dobytek a tak. Vždyť to znáte. Za každou oháňku vám štědře zaplatím," pronese a potřese naditým měšcem za pasem.

DŮSTOJNÍK SIGMAR LANERT

Lidský důstojník se jmenuje **Sigmar Lanert** a u jeho stolu sedí další 3 lidští kumpáni. Tráví zde čas hraním kostek. Sigmar je velitelem tohoto oddílu, který byl poslán na sever, aby chránil vesnice před údajnou vlčí smečkou. Pátrání po lesích ale není pro něj. Chce tedy raději najmout dobrodruhy, kteří vlky zlikvidují.



Sigmar nabízí **4 zlaté za vlčí ocas**. Pokud družina nabídku přijme, pozve ji ke svému stolu na pár her v kostkách *(viz. hra - Oko bere)*.

Hra - Oko bere
Každý hráč má v jednom kole až 5 hodů šestistěnnou kostkou. Všechny hody se sčítají a hráči se snaží dosáhnout co nejvyššího výsledku. Pokud však překročí součet hodů číslo 21 automaticky prohrávají.

V případě, že více osob bude vyhrávat se stejným hodem, rozdělí si výhru rovnoměrně mezi sebou.

Postavy mohou sázet od 1 stříbrného až po 3 zlaté.

Informace Sigmara Lanerta:
- Nejvíce hlášení o ztraceném dobytku mají z lesa mezi Dálavou a Vysokým Břehem.
- Před 5 dny vyrazil čtyřčlenný oddíl vedený hraničářkou Kirou do Božího Daru. Kromě vlčí smečky se vydali stopovat zdroj nedávných zemětřesení. Oddíl se zatím nevrátil.
- Sedláci si zhruba měsíc stěžují na ztrácející se dobytek. Dobytek mizí beze stopy. V lesích však bylo nalezeno pár potrhaných ovcí a vlčí stopy. Podle počtu zmizelého dobytka, by se mělo jednat o velkou vlčí smečku.

Následující den se může vydat družina na cestu. Pokračuj **kapitolou 1.3 - Trpaslík v nesnázích.**

1.2 VĚDECKÁ EXPEDICE

Na sud před hostincem vyleze malá gnómka s velkými brýlemi a začne pokřikovat pisklavým hlasem na kolemjdoucí.

“Slyšte, slyšte! Nabízím dobře placenou zakázku. Nic náročného! Hledám dobrovolníky, kteří vyrazí do hor s mým přístrojem a stráví tam několik dní.

Hej vy!” ukáže prstem na vás. “Pojďte blíž a poslechněte si mou nabídku!”

GNÓMKA WIGI

Gnómská alchymistka se jmenuje **Wigi**. Zabývá se výzkumem krystalů. Dle jejího měření by se v této oblasti mělo někde ukrývat **Srdce hory** - krystal, vykazující unikátní vlastnosti.

Dobrodruzi mají Srdce hory najít **pomocí jejího přístroje Geo-tronu** a přístroj v blízkosti krystalu spustit. Pokud se ukáže jako pravé Srdce hory, mají ji následně na toto místo přivést, aby je mohla prozkoumat.

Pokud se to družině podaří, je ochotná jim zaplatit 50 zlatých.

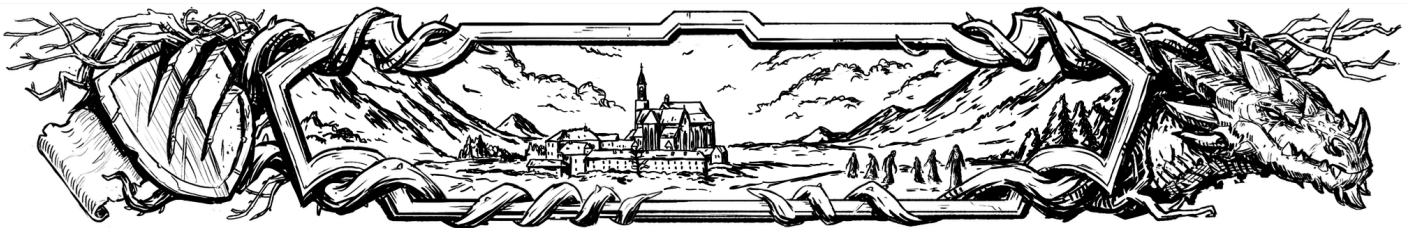
Geo-tron
Plechová krabička o velikosti malého vaku s vytahovacími anténami a kompasem zasazeným uprostřed. Po spuštění podivně chrčí.

Přístroj je nutné položit na zem a zapnout stisknutím červeného tlačítka na jeho vrchu. Poté se z jeho útrob začne ozývat podivný chrčivý zvuk a střelka kompasu se divoce roztočí. Po 1 směně se ustálí a ukáže směrem k nejbližšímu Srdci hory. Zařízení by mělo navést postavy směrem k trpasličí pevnosti Khaz-Donnar.

Přístroj není lehký - váží 4 libry.

Informace Wigi:
- Před dvěma týdny se v oblasti objevilo několik slabých zemětřesení. Epicentrum bylo někde v horách. Její přístroj se mohl zbláznit a Wigi se utvrdila v tom, že zdrojem zemětřesení mohlo být Srdce hory.
- Zaslechla, že se v oblasti pohybuje velká vlčí smečka, která napadá dobytek, a proto raději pošle nejprve na průzkum družinu.

Jakmile se družina vydá na cestu. Pokračuj **kapitolou 1.3 - Trpaslík v nesnázích.**



1.3 POCESTNÝ V NESNÁZÍCH

Cestujete již několik hodin. Kroky máte těžké, jak se vám bláto z cesty lepí na boty.

Několik dní ustavičně pršelo a okolní krajina už vodu nestačí vstřebávat. Pod mlžným oparem jsou na okolních loukách vidět četné kaluže.

Před vámi v mlze u cesty někdo stojí. Všímáte si naloženého povozu a nižší ramenaté postavy vedle něj. Zapřažený osel se spokojeně pase, zatímco kolem pobíhá trpaslík, máchá rozhořčeně rukama a kope do povozu.

"Kurňa!" jeho klení doléhá až k vám.

TRPASLIČÍ POCESTNÝ JARGUN

Kolem zapadlého povozu pobíhá trpaslík **Jargun.** Převáží tři bedny se semínky posvěceného obilí *(které má odolat těžkým podmínkám)*. Veze jej z Milfordu **do Vysokého Břehu**. Jeho povoz sjel z blátivé cesty a uvízl.

Trpaslík je k postavám přátelský, jen je rozladěný situací, v níž se ocitl.

Pokud jej družina doprovodí až do Vysokého Břehu **nabídne jim podíl 10 zlatých** z odměny *(*celkem 60 zlatých), jež má za obilí dostat.

Pokud se mu postavy rozhodnou pomoci mohou se pokusit povoz uvolnit:

- **Tlačením:** Jeden z členů družiny si hodí na Atletiku *(SIL)* vs. 15. K tomuto hodu si může připočítat bonus +1 za každého člena, který mu pomáhá.
- **Řemesly:** Jeden z členů družiny si hodí na Řemesla *(SIL)* vs. 10. Pokud uspěje podaří se jim pomocí páky dostat povoz zpět na cestu. K tomuto hodu si může připočítat bonus +1 za každého člena, který mu pomáhá.

Jestliže navíc družina přiměje vzpurného osla, aby se do akce zapojil *(například tím, že uspěje v hodu na Znalost přírody (INT) vs. 8, nebo nabídnou oslíkovi nějaké ovoce)*, pak získají k hodům na uvolnění povozu **Výhodu** *(bonus +5)*.

V případě, že postavy v hodu na uvolnění povozu neuspějí, dostanou sice povoz zpět na bahnitou cestu, ale dojde k vylomení jednoho z kol. Postavy se jej mohou pokusit opravit hodem na Řemesla *(OBR)* vs. 11. Pokud neuspějí, není povoz schopen cesty. A budou muset přijít s jiným řešením přepravy nákladu. Jedna bedna s obilím váží 50 liber.

Nejbližší osada - Dálava je vzdálená 20 mil. Jakmile družina dorazí do Dálavy, pokračuj **kapitolou 2 - Nákaza**.

Jargun

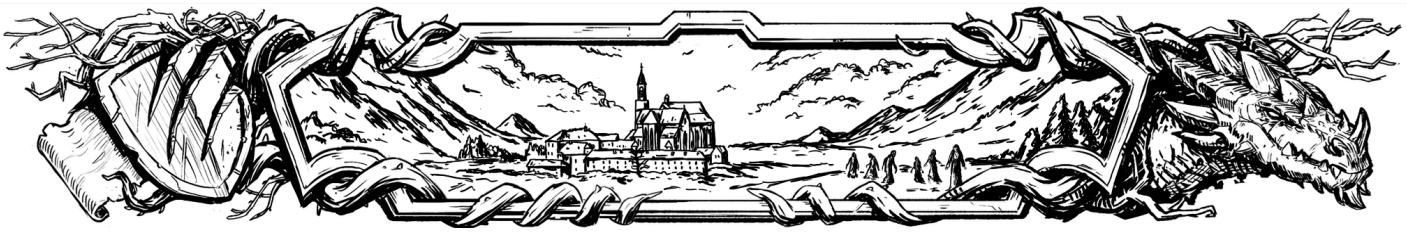
trpaslík - zloděj

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14*(+2)*	13*(+1)*	16*(+3)*	10*(+0)*	12*(+1)*

Úroveň:	3
Životy:	24
Pohyblivost:	23
Velikost:	A
Útočné číslo:	5/+2 *(tesák)*
Zákl. obrana:	1 *(cestovní šaty)*
Obranné číslo:	2 *(cestovní šaty, tesák)*
Dovednosti:	Atletika *(4)*, Vůle *(4)*, Umění skrývání *(5)*, Umění šarmu *(4)*, Akrobacie *(4)*,

Statný trpaslík, který nechodí pro nadávku daleko. Kromě peprné mluvy při řeči prudce gestikuluje.

Oblečený je do cestovního oblečení. Jeho tvář je opálená a dává vědět, že Jargun tráví většinu života na povrchu. Dlouhé hnědé vlasy má stažené do culíku.



Informace Jarguna:

- Oblastí projíždí každoročně, ale oproti minulým rokům potkává málo obchodníků a poutníků. Možná je to těmi řečmi o smečce divokých vlků, kteří tu mají řádit v lesích, on však na žádné nenarazil.
- Pivo v Dálavě prý stojí za starou bačkoru, je dobré sotva na svlažení žízně. Dobré pivo čepují ve Vysokém Břehu v hospodě s názvem Jaarský štít.
- Když projíždí lesem mezi Dálavou a Vysokým Břehem, vždycky se mu naježí chlupy za krkem. Něco v lesích tam mu nahání hrůzu.
- Daleko na severu v horách mají trpaslíci pevnost Khaz-Donnar. Občas jim tam vozí zásoby.

KAPITOLA 2

NÁKAZA

2.1 OSADA DÁLAVA

Dálava je velmi malá pastevecká a zemědělská osada. Tvoří ji jen pár stavení. Poutníci tudy většinou jen prochází na cestě do Vysokého Břehu. Osadě dominuje kaple zasvěcená bohu Freyovi, ležící na kopečku za hostincem.

Uprostřed osady stojí budova hostince. Vedle něho je přistavěn malý domek pro ubytované hosty a stáje pro koně i dobytek. Před hostincem se prohání kolem studny několik dětí. Místní se na družinu tváří přátelsky, ale hledí si své práce.

Postavy dorazí do osady a dá se očekávat, že si doplní vodu v místní studni, pokud ne, určitě si půjdou odpočinout a doplnit zásoby do **Hostince Plný pohár**.

Dále mohou navštívit **Freyovu kapli** a **Lovcovu chatrč**. Jakmile se družina rozhodne opustit vesnici, pokračuj **kapitolou 2.2 - Cesta do Vysokého Břehu**.

THARMOVA HOREČKA

Voda v Dálavě *(ve studně, ale i v pivě a jídle)* je kontaminovaná, kdokoliv se jí napije, onemocní postupně Tharmovou horečkou. Jde o prudkou silnou otravu podobnou moru.

Nekontaminovaná voda proudí v řekách *(nejbližší se nachází 2 míle od osady)*. Pitný zdroj vody lze najít např. hodem na Přežití v přírodě (INT) vs. 7.

Tharmova horečka má tři fáze nemoci:

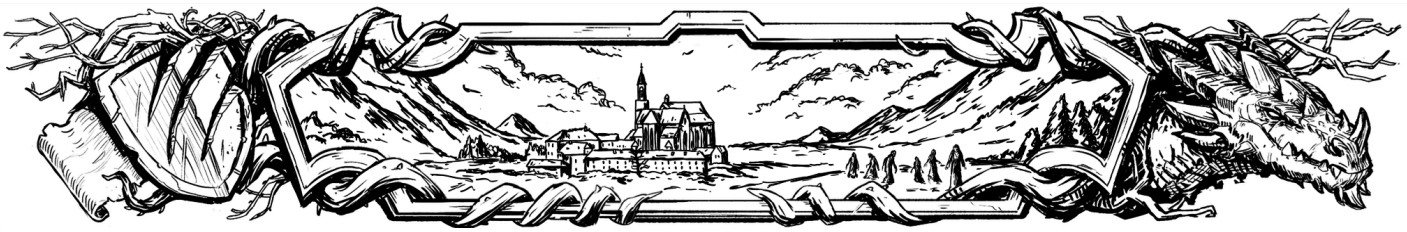
- Po uplynutí jednoho dne po nakažení se dostavuje únava. Postavy mají ke všem hodům postih -3 a ztrácí 2 životy za den.
- Tři dny po nakažení se postih ke všem hodům zvyšuje na -5.
- Sedmý den obvykle upadají nakažení do bezvědomí.

Lék proti nemoci mají kultisté. Ale postavy se mohou pokusit bojovat s nákazou i jinak:

- Kontaminovanou vodu nelze zcela zbavit nákazy ani klerikovou prosbou **Očištění**. Průběh Tharmovy horečky však bude mírnější. Nákaza bude mít poloviční efekt *(jak postihy tak ztráta životů)* a k jejímu nástupu i pozdějším fázím nemoci dojde za dvojnásobný počet dnů.
- Klerikova prosba **Uzdrav nemocného** zcela potlačí projevy nemoci na 1 den *(prodouží tím i interval mezi jednotlivými fázemi nemoci)*.
- Nákaza se žádným účinkem neprojeví u postav uctívajících **boha Tharma**.
- Nakonec mohou postavy požádat o vyléčení nákazy kněze **Mateuse z Dálavy**. Sice není dostatečně zkušený, aby ji zcela vyléčil, ale dokáže její příznaky na 1 den zcela potlačit.

Nakažené postavy

Poznamenej si které postavy si v Dálavě svlaží hrdlo nebo sní něco místního. Jestliže se družina nakazí Tharmovou horečkou, nezapomeň sledovat její průběh a vliv na postavy.



HOSPODA PLNÝ POHÁR

V hospodě je plno místních. Pivo zdražilo *(stojí 4 měděné)* a chutná divně *(hospodský jej ředí vodou ze studny)*. Pokud se na vysokou cenu nebo podivnou chuť bude nějaká postava vyptávat, dostane se jí od místních štamgastů nebo přímo hospodského informace, že se zpozdil závoz piva z Vysokého Břehu.

Drby místních:

- **Sedlák Gorion** hledá svého syna Jozku, který se vydal před týdnem na trh do Vysokého Břehu. Prý nabízí odměnu pokud ho někdo najde. Gorion sedí na baru přímo tady v hospodě.
- Do osady dorazil včera zraněný cizinec, byl celý potrhaný od vlků. Jmenuje se **Tarik Tabard**. Sedí u jednoho ze stolů.
- V nocích jsou vidět mezi stromy vlčí stíny. Přes den ale nikdo vlka neviděl. Občas se stane, že se v noci ztratí dobytek. Nejvíce o tom musí vědět lovec **Holberk** - ten má na kraji osady **Loveckou chýši**.
- Před týdnem tudy prošla **vojenská hlídka** vedená půlelfskou hraničářkou. Mířili na sever a zatím se nevrátili. Snad se ukážou s informací, že jsou lesy opět bezpečné.
- Před dvěma týdny tu došlo k několika menším **zemětřesením**.
- Místní pověrčivé drbny tvrdí, že v lesích žije **zlá čarodějnice**. To určitě ona ze zášti k místním očarovala vlky a poštvala je na ně.

SEDLÁK GORION

V hospodě sedí starý sedlák **Gorion**, který postrádá svého syna. Pokud se za ním družina nevydá, sám ji osloví a požádá o pomoc. Jeho syn **Jozka** jel před týdnem na sever na trh s voly, ale už se nevrátil. Sedlák má o syna obavy a chce, aby ho družina přivedla zpět do Dálavy.

On sám už je starý a při těch zvěstech se bojí cestovat. Nabídne družině odměnu 15 zlatých, pokud synovi vyrazí naproti a doprovodí jej domů.

TARIK TABARD *(KULTISTA NASDAN)*

Družinu v hospodě zaujme cizinec, který přežil útok vlků. Kolem jeho stolu se drží hlouček místních, kteří hltají každé jeho slovo.

Cizinec se jmenuje **Tarik Tabard** *(ve skutečnosti je to kultista Nasdan)*. Je v Dálavě už druhým dnem a bude družině lhát, že je potulný felčar a byl na severu v Božím Daru léčit ženu starosty. Na cestě zpátky do Milfordu byl on i se svým učedníkem Eredem napaden vlky. Jeho učedník žel zemřel, ale jemu se podařilo zázrakem utéct. Kde se to stalo si nepamatuje, sešli totiž z cesty. Důkazem mu mohou být potrhané šaty, skrz něž jsou mu vidět na pažích a těle zakrvácené obvazy.

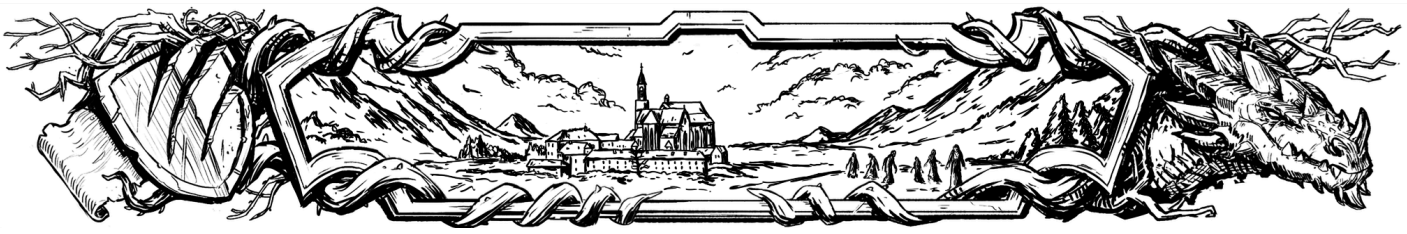
Tarik Tabard bude družinu rázně odrazovat od cesty na sever. Než se mu vrátí síly, zůstává zde. Jeho příběh působí věrohodně a místní mu věří.

Nasdan se bude za každou cenu snažit působit jako potulný felčar Tarik Tabard. Obvazy si odmítne sundat, bude se vymlouvat na bolest *(rány pod nimi nemá žádné)*. Rány si údajně ošetřil sám, místní kněz jej neošetřoval. Když se kněz nabídl, Tarik s díky odmítl, že spíše než víře, důvěřuje medicíně.

Předstírání Tarika Tabarda může družina prokouknout, pokud jej bude sledovat. Tarik povolí v ostražitosti ve chvílích, kdy si myslí, že jej nikdo nevidí *(například, když je sám na pokoji)*. V takových momentech přestane kulhat, modlí se k Tharmovi a dokonce si sundává špinavé obvazy.

Pokud jej postavy budou vyslýchat pod silným tlakem *(mučit)*, mohou se dozvědět následující informace:

- Jeho pravé jméno je **Nasdan** a slouží temnému pánu Tharmovi, jehož slova tlumočí velekněz **Sagramor**. Jejich kult si říká **Tharmovy děti**.
- Příhodu s vlky si vymyslel, aby odradil místní od cesty na sever. Tamní vesnice mají pod kontrolou kultisté, vesničany pobili, odvedli do kláštera **Sv. Ulriky** nebo do trpasličí pevnosti.



- Po příchodu do Dálavy zamořil místní studnu. Nyní čeká, až zde propukne nemoc, poté bude předstírat ošetřování nemocných. Jakmile budou všichni po smrti, vydá se zpět do trpasličí pevnosti. Chce, aby to vypadalo tak, že na severu vypukl mor.
- V malé torně má u sebe pět léků proti Tharmově horečce, jeden flakón s jedem způsobujícím Tharmovu horečku a nějaké sušené bylinky a obvazy. Lektvary jsou popsány na straně 23.
- Při zatmění slunce provedou kultisté rituál, při kterém obětují unesené vesničany.

Útěk Nasdana
Pokud se vrátí družina nebo Jargun do Dálavy se zprávami o událostech na severu, pokusí se Nasdan nenápadně vypařit. U místních se tou dobou již bude projevovat vliv nákazy. Mnozí z nich budou polehávat ve svých lůžkách, Dálava bude vypadat prázdná a bez života.

Jestliže Nasdana nikdo nechytí, uteče do pevnosti Khaz-Donnar. Pokusí-li se jej postavy stopovat, musí uspět v hodu na Stopování *(INT)* vs. 10.



Nasdan (Tarik Tabard)

člověk - klerik

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10*(+0)*	14*(+2)*	14*(+2)*	12*(+1)*	14*(+2)*

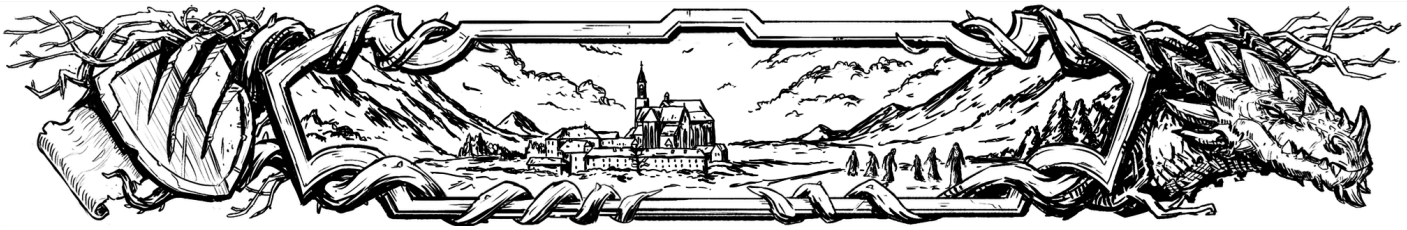
Úroveň:	4
Životy:	26
Přízeň:	19
Pohyblivost:	32
Velikost:	B
Útočné číslo:	5/+1 *(dýka)*
Zákl. obrana:	4 *(prošív. zbroj)*
Obranné číslo:	7 *(prošív. zbroj, dýka)*
Zvl. schopnosti:	Zesílený úder, Zapomnění
Dovednosti:	Teologie *(7)*, Vůle *(7)*, Prosby *(6)*, Plížení *(3)*, Výdrž *(3)*, Postřeh *(3)*, Reflex *(1)*
Zkušenosti:	300

Muž menší postavy, pod dlouhými hnědými vlasy je vidět rozseklé pravé ucho a nad levým okem má velkou bradavici. Oblečený je do obnošené prošívanice. Má u sebe tornu s pár flakony a nějaké suché byliny.

Zesílený úder (*spec. akce*) **1x za 3 kola**
Nasdan zaútočí na vybraného tvora svou dýkou a způsobí mu daným útokem dvojnásobné zranění.

Zapomnění (*spec. akce*) **3x za den**
Nasdan nejprve po dobu dvou kol pronese tiše modlitbu a následně se dotkne svého cíle. Nasdan musí uspět v hodu na Vůle *(CHAR)* vs. Vůle *(CHAR)* vybraného tvora.

Pokud cíl neuspěje, pak trvale ztrácí vzpomínky na dění v poslední hodině. V případě úspěchu se mu jeho vzpomínky po 1 směně vrátí.



Holberkova lovecká chýše

Stranou od vesnice stojí na okraji lesa dřevěný srub. Stěny srubu tvoří opracované smrkové kmeny. Do nich jsou vyřezaná malá obdélníková okna. Před srubem je široká terasa, na které má Holberk usazený široký špalek jako židličku a před ním má rozvěšené vydělané kůže.

Celý srub i terasu přikrývá došková střecha, která dosahuje skoro až na zem. Před srubem si hraje se psem malá, asi desetiletá dívka s neobvyklými po ramena dlouhými stříbrné vlasy. Krajinou je slyšet její zvonivý smích.

Když se přiblížíte ke srubu, pes zaštěká a dívka se na vás polekaně podívá. Odcupitá i se psem dovnitř a zabouchne za sebou dveře. Nato zpoza srubu vyjde statný chlap s dlouhými vlasy svázanými do copu a hustým plnovousem. "Běžte si po svých," zahřmí "nemám na vás čas."

Na kraji Dálavy má svou chalupu **lovec Holberk s rodinou**. Družina jej může zastihnout, jak za srubem vydělává kožešiny, nebo štípe dříví. Holberk není výřečný a bude družině odpovídat jen stručně v krátkých větách. Občas prostě jen neurčitě zamručí. Postavy by měly z jeho chování vycítit, že na ně nemá náladu.

Když se družina zmíní o cestě na sever, doporučí jim nesejít z cesty. Ačkoliv ví, že tomu tak není, bude tvrdit, že šelmy v lesích jsou agresivní a útočí bez zaváhání. Bude lhát, neboť chrání místní čarodějnici *(Bess),* jež sídlí v lese mezi Dálavou a Vysokým Břehem. Čarodějnice mu totiž před pěti lety pomohla vyléčit nemocnou dceru, které nedokázal pomoci žádný z kněžích. Dívka svou chorobu překonala, ale od té doby má stříbrné vlasy. Družina může jeho lež prohlédnout hodem na Postřeh *(INT)* vs. 14.

Ve srubu s Holberkem bydlí jeho dcera Flora, o kterou se stará sám. Jeho žena před pěti lety onemocněla stejně jako jeho dcera, ale zemřela pod rukama bezradných kněží.

Freyova kaple

Freyova kaple nad Dálavou je nepřehlédnutelným bodem osady. Tyčí se na malém kopečku jako strážný, který má dokonalý přehled o tom, co se děje v okolí. Kaple má oválný půdorys, z něhož vybíhají po stranách křídla. Je zastřešena oválnou kopulí, na niž navazují střechy křídel.

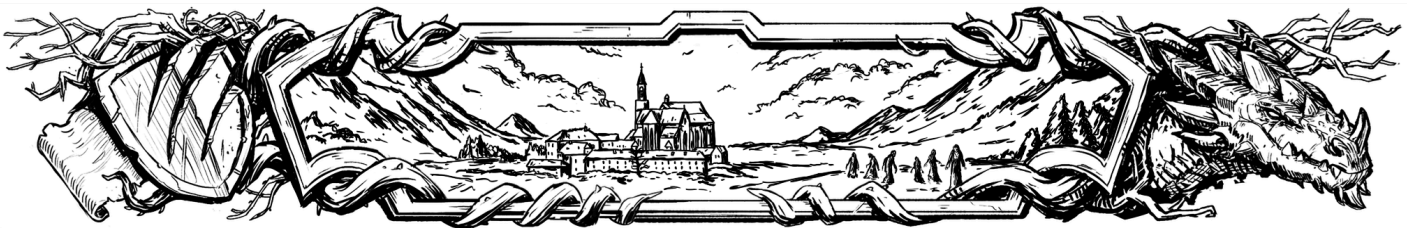
Uvnitř věžičky, završené makovicí visí lucerna zavěšená na trámu. Průčelí kaple orientované směrem k nádvoří dominují dvoukřídlá kovaná vrata. Z fasády vyčnívají pilíře nesoucí výraznou, nad okny a vraty vyklenutou římsu. Mezi nimi jsou vysoká vitrážová okna.

Na kopci za vesnicí je kaple zasvěcená bohu Freyovi, ve které žije starý kněz **Mateus Grabinski**. Kněz je přátelský a pohostinný, nabídne družině něco málo ze svých potravin.

Kněz se družině svěří, že z kláštera sv. Ulriky, který se nachází za Vysokým Břehem, očekává už několik dní dopis *(pravidelně si dopisují s místním knězem Haroldem)*, avšak dopis zatím nepřišel.

Informace Mateuse:

- Před týdnem procházela Dálavou vojenská patrola, vedená půlelfkou **Kirou**. Zastavili se u kaple a Mateus jim požehnal na cestu. Patrola se vydala po stopách vlčí smečky, zatím prý žádné stopy neměla.
- Mateus má povědomí o tom, že v horách na severu mají trpaslíci starou pevnost Khaz Donnar.
- Když do vesnice dorazil raněný doktor Tarik Tabard, chtěl mu pomoci a vyléčit ho. Doktor jej však odmítl, že spíš než víře, důvěřuje medicíně.
- Pokud budou putovat dále na sever doporučí jim navštívit kromě kláštera Svaté Ulriky i Boží Dar, kde pramení léčivá voda.



2.2 Cesta k Vysokému Břehu

Do Vysokého Břehu se mohou postavy vydat buď **po udržované kamenné cestě**, nebo mohou zvolit vyšlapané **lesní pěšiny**. Jestliže s družinou putuje Jargun, pokusí se ji přemluvit, aby jej, kvůli povozu, doprovodila do Vysokého Břehu po kamenné cestě. Naopak, pokud dostali úkol od Lanerta, měli by se vydat po lesních stezkách.

Putování po kamenné cestě

Sluneční paprsky ozařují kamennou cestu, která se klikatí hustým lesem jako reflektory na jevišti. Cestou se tak nepravidelně střídají oblasti projasněné hřejivým sluncem a místa, kde se i přes den drží chlad a vlhko. Vaše klidné putování naruší jen občasné ťukání datla, jak se snaží vydolovat chutnou potravu ze stromů.

V lesích není po vlcích ani památky. Pokud družina vyrazí po cestě, nehrozí ji žádné nebezpečí a cesta by měla proběhnout klidně. Kamennou cestu protíná po obvodu několik zvířecích stezek, a pokud by se nějakou z nich rozhodly postavy následovat, nejpravděpodobněji skončí u nějakého vodního pramene nebo háje plného borůvkových keříků. Vysoký Břeh je od Dálavy vzdálený 20 mil po cestě *(zhruba 8 hodin cesty)*. Následuje ***kapitola 2.3 - Vesnice Vysoký Břeh***.

Putování lesem

Kráčíte po vyšlapaných zvířecích stezkách, které se klikatí hustým smrkovým lesem. Mohutné stromy se nad vámi lehce ve větru naklání. Slyšíte, jak stromy šumí, jako by si chtěly něco říct, jako by měly nějaké tajemství. Zem okolo pokrývá na většině míst svěže zelený mech.

Bude-li družina cestovat lesem, může si při překonání hodu na Postřeh *(INT)* vs. 10 všimnout lehce vyšlapané stezky, na níž jsou patrné rozměrné, lidské stopy. Používá ji lovec Holberk. **Stezka vede k domu čarodějnice**.

Pokud bude družina les prohledávat kvůli vlkům či pátrat po Tarikovu učedníkovi, či synovi Goriona, pak na stezku narazí s jistotou.

Družina může cestou lesem nasbírat lesní plody *(borůvky, ostružiny)* nebo ulovit drobnou zvěř *(zajíce, bažanty)*.

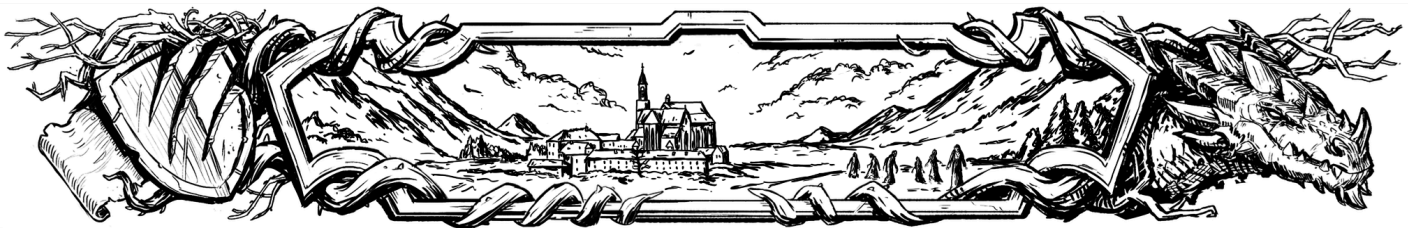
Dům čarodějnice Bess

Oblast před vámi pokrývá mlha a i vzduch se znatelně ochladil. Naskakuje vám husí kůže. Všimnete si, že běžné zvuky lesa utichly, není slyšet ani šumění stromů. Naprosté ticho je rušeno jen vaší přítomností. Cítíte se tu nepatřičně, jako vetřelci. Postupně se do vaší mysli krade pocit úzkosti, bezmocnosti a strachu. Možná je na čase toto místo obejít velkým obloukem.

Aby družina dorazila až k domku čarodějnice, musí nejprve projít tísnivou oblastí *(zhruba o poloměru 200 sáhů od domu)*, kde působí ochranné kouzlo proti zvědavcům. K úspěšnému průchodu musí družina překonat hod na Vůli *(CHAR)* vs. 7. Pokud někdo v hodu neuspěje, zděsí se, odmítá pokračovat a bude se snažit vrátit zpátky na cestu.

Překonáte svůj strach a kráčíte pomalu vpřed. Mlha se před vámi neochotně rozestupuje, jen aby se za vašimi kroky opět rychle spojila. Připadá vám to jako věčnost. Najednou vás do tváře udeří světlo a teplo. Na chvilku stojíte, oslepeni tou neočekávanou změnou. Když se rozkoukáte, zjistíte, že jste dorazili na krásný palouk s malým domkem uprostřed. Ačkoliv by to nemělo být v tomto ročním období možné, kolem kvetou květiny různých barev a vůní.

Domek je k vám natočený čelem. Kromě nepatřičně vysokého cihlového komínu, z kterého stoupá slabý bílý dým, není nijak zvláštní. Skrz okna je možné lehce nakouknout dovnitř. Vybavení domku je prosté s jednoduchým dřevěným nábytkem. Ze stropu visí všelijaké bylinky a na poličkách na stěnách jsou vyskládané misky s mastičkami.



V domě přebývá slepá **čarodějnice Bess**. Žije sama a straní se lidí. Jediný, kdo ji občas navštíví, je lovec Holberk, který také jako jediný ví, kde žije *(Bess mu kdysi pomohla vyléčit jeho dceru)*.

Čarodějnice se bude chovat mile, bude zvědavá, jak ji dobrodruzi našli a požádá je, aby nikomu neříkali, že tu žije. Bess před desítkami let sloužila jako čarodějka ve válce proti Temné růži *(organizaci kultu uctívajího boha Tharma)*. Po skončení války hledala samotu a usadila se tady.

Informace čarodějnice Bess:

- Před dvěma týdny zaregistrovala slabá zemětřesení a poryvy vichrů many odkudsi ze severu, z hor. Dala by ruku do ohně za to, že je v tom nějak zapletený bůh Tharm.
- V lesích neřádí žádná vlčí smečka. Alespoň ne v okruhu desítek mil. Mizející dobytek a osoby musí mít na svědomí někdo jiný. To ona požádala Holberka, aby nepopíral zvěsti o vlcích. Lidé se totiž čarodějnice bojí a mohli by ji chtít vyhnat, pokud budou vědět, kde žije.
- Řekne-li družina čarodějce o nemrtvých nebo kultu Tharmových dětí, daruje jim dva **svitky s kouzlem Odvrať nemrtvé**.
- Pokud družina zmíní konkrétní příznaky nákazy a kultisty, Bess prozradí, že s nákazou již dříve setkala a **dokáže postavám vytvořit Lék**. Stačí ji k tomu krev kultisty a víno, kterého má doma celý soudek *(recept viz str. 25)*.

Pokud by se družina rozhodla domek nenápadně vyloupit, měla by se mít na pozoru před krkavcem, vše co pták vidí, vnímá i čarodějnice. Při překonání hodu Postřeh *(INT)* vs. 7 najde na poličkách 4 alchymistické lektvary Ranhojiče a jeden Univerzální protijed.

- Při překonání hodu Postřeh *(INT)* vs. 12 najde ve skříni 3 magické svitky s kouzlem **Odvrať nemrtvé**.
- Při překonání hodu Postřeh *(INT)* vs. 16 najde v tajné přihrádce pod postelí truhlu s 20 zlatými, šperky v hodnotě 60 zlatých a svázaný dekret, v němž král děkuje za její služby ve válce proti Temné růži.

Bess



člověk - nekromant

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
6*(-3)*	11*(+0)*	16*(+3)*	17*(+3)*	16*(+3)*

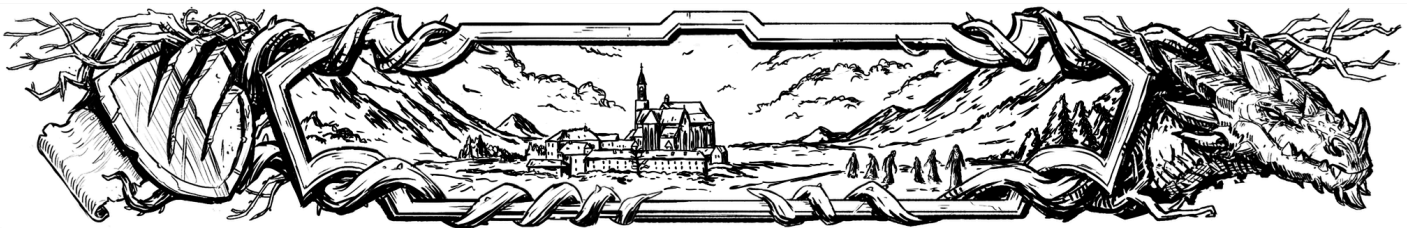
Úroveň:	7
Životy:	64
Mana:	47
Pohyblivost:	30
Velikost:	B
Útočné číslo:	0/+1 *(dýka)*
Zákl. obrana:	0 *(šaty)*
Obranné číslo:	1 *(šaty, dýka)*
Zvl. schopnosti:	Druhé oči, Blesk, Zpomalení
Dovednosti:	Sesílání kouzel (12), Vůle *(8)*, Postřeh *(8)*, Výdrž *(7)*, Lučba *(7)*
Zkušenosti:	400

Drobná stařenka, do dlouhých šedivých vlasů má vpletené suché květy. Její oči mají našedlé zornice. Přes polovinu těla a část obličeje se jí táhnou staré jizvy způsobené popálením. Oblečená je do jednoduchých látkových šatů. V chatrči s ní žije krkavec.

Druhé oči (*pasivní*)
Bess je schopná vidět očima svého krkavce. Na tuto schopnost se nemusí soustředit.

Blesk *(krátká akce)* **1x za kolo**
Čarodějnice sešle na tvora v dosahu 20 sáhů blesk, který jej zraní za 3k6 životů.

Zpomalení *(speciální akce)* **1x za 3 kola**
Bess sešle kouzlo na vybraného tvora v dosahu 10 sáhů. Tvor si musí hodit na Výdrž *(ODO)* vs. Sesílání kouzel *(INT)* Bess. Pokud neuspěje, je na 2k6 kol zpomalený. Má ve svém tahu poloviční počet akcí a poloviční pohyblivost.



Svitek s kouzlem Odvrať nemrtvé
Po rozlomení pečeti se uvolní kouzlo, které vytvoří kolem sesílající postavy ochrannou bariéru. Ta vypudí a nevpustí do svého prostoru o poloměru 5 sáhů všechny nemrtvé s Vyšší mocí menší než 10. Kouzlo trvá 1 hodinu. Na ostatní tvory a nemrtvé s Vyšší mocí větší než 10 kouzlo neúčinkuje.

2.3 VESNICE VYSOKÝ BŘEH

Vysoký Břeh měl být podle zvěstí místem plným života. Pravidelně se tu pořádají trhy, kam se sjížděli kupci z jihu, kteří vykupovali rudu vytěženou v Poslední Podhorské a obchodovali s obilím a kožešinami od místních farmářů a pastevců. Avšak při vašem příchodu je Vysoký Břeh úplně jiným místem. Divný, prázdný, tichý… rozhodně to nevypadá na místo plné života. Vesnice totiž na první pohled vypadá opuštěná.

Prázdná stavení mají rozražená okna i dveře. Na fasádách domů jsou stopy po násilných pokusech dostat se dovnitř.

Zvedne se prudce vítr a ozve se hlasité "KRÍÍÍÍ KRÍÍÍ," jak se ve větru roztočí stará rezavá korouhev na střeše hostince. K nohám vám vítr zavane potrhaný cár látky. Od krve. Zblednete.

Vítr má však pro vás ještě další tajemství, které hodlá odhalit. Silně zacloumá s lány obilí, které se rozvlní jako divoké moře a odhalí doposud ukrytá těla. Ne, nejsou to lidé. V polích leží desítky nafouknutých těl uhynulého dobytka. Těla mají posetá ošklivými boláky a kolem očí a tlamy tmavé skvrny od krve.

Od polí vane odporný zápach.

"KRÍÍÍÍ KRÍÍÍ," ozve se znovu rezavá korouhev a vytrhne vás z šoku.

Vysoký Břeh je opuštěný. Zůstali zde jen **nemrtví psí hlídači** spící ve stodole. **Hibernující zombie** u kaple a **polomrtvý půlčík alchymista** - Valinger ukrývající se v hostinci.

Na polích a ve stájích leží uhynulý dobytek *(těla nafouknutá a posetá boláky)*. Hodem na Znalost přírody (INT) nebo První pomoc (INT) vs. 7 mohou postavy určit, že dobytek uhynul zřejmě na nákazu morem.

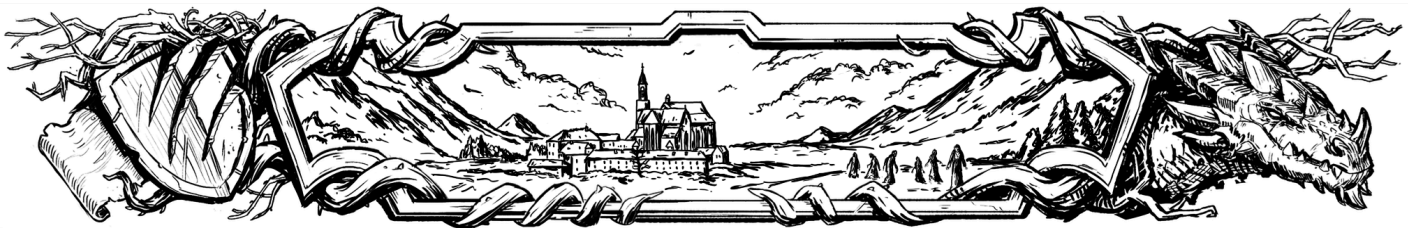
Pokud se družina pokusí hledat stopy a uspějí v ověřovacím hodu na Stopování *(INT)* vs. 7 nebo Postřeh *(INT)* vs. 13, zjistí že z Vysokého Břehu vedou četné stopy vozů i osob směrem na sever *(jakoby tudy odešli všichni obyvatelé vesnice)*.

Družina zde může **navštívit tato místa:**

- Opuštěná stavení
- Hostinec Jaarský štít,
- Kapli u hřbitova

Až se postavy rozhodnou vesnici opustit, **pokračuj kapitolou 3.1 - Cesta na sever k rozcestí.**





Nemrtví psí hlídači

Kultisté zde nechali pro zvědavé návštěvníky zombie **6 velkých psů**. Tito nemrtví přes den hibernují ve stodole statku. Bude - li družina ve vesnici hlučná *(bude křičet, bojovat, dělat rámus prohledáváním vesnice apod.),* upoutá jejich pozornost *(a to i pokud hibernují)*.

V noci psí zombie prochází vesnici po skupinách po 3 psech a hledají živé tvory. Obvykle budou kroužit kolem hostince Jaarský štít, kde se ukrývá alchymista Valinger.

Smysly nemrtvých

K lepšímu pochopení chování nemrtvých je v následujících odstavcích shrnuto, jak nemrtví vnímají svět.

Nemrtví jsou bytosti, které obvykle postrádají smyslové orgány. Většina nemrtvých disponuje schopností Vycítění života. Tato schopnost jim umožňuje rozlišit živou a neživou hmotu v zorném poli před sebou. Neživé předměty "vidí" až do vzdálenosti 100 sáhů jako tmavé objekty, ohraničené namodralou září. Živé tvory "vidí" v tomto tmavém světě jako rudé, oranžové či žluté siluety. Vycítění života funguje jako náš zrak a jakmile se živý tvor ukryje za překážku, stává se pro ně neviditelným. Tento handicap ale s kratší vzdáleností odpadá a nemrtví jsou na 2 sáhy schopni cítit živé tvory i skrz překážky či za jejich zády. Někteří vyšší nemrtví, či nehmotní nemrtví mají své Vycítění života ještě posílené.

Dalším smyslem, který nemrtví mají, je citlivost na vibrace. Nemrtvý nepostřehne šepot ani slabé otřesy, které vydává například kráčející postava. Avšak křik, dusot kopyt nebo třeskot zbraní nemrtví poznají. S běžnými nemrtvými není možné jinak vyjednávat, slovům nerozumí.

Nemrtví postrádají čich, chuť a hmotní nemrtví mají velmi omezený hmat *(vnímají jen hrubě tvar a váhu předmětu a necítí bolest)*.

Zombie pes (6x)

nemrtvý

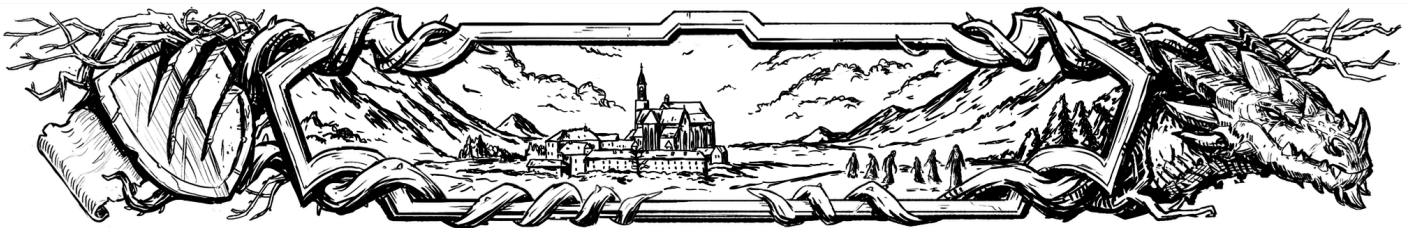
SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
13*(+1)*	11*(+0)*	20*(+5)*	2*(-4)*	7*(-2)*

Úroveň:	1
Vyšší moc:	5
Životy:	11
Pohyblivost:	40
Velikost:	A
Útočné číslo:	6/+1 *(zuby)*
Zákl. obrana:	2 *(maso)*
Obranné číslo:	3 *(maso)*
Imunita:	Jed, Krvácení, Ovlivnění mysli
Rezistence:	Bodné zranění
Slabina:	Svěcené zranění, Stříbro
Zvl. schopnosti:	Nezdolnost, Vycítění života
Dovednosti:	Postřeh (8), Výdrž *(6),* Atletika *(4)*
Zkušenosti:	100

Zombie psi vypadají z dálky podobně jako za života, visí z nich ale cáry rozkládajícího se masa.

Nezdolnost *(pasivní)*
Pokud zombie pes ztratí všechny životy, stále nemusí být mrtvý. Jakmile jsou jeho životy rovné nebo menší než 0, hází si na ověření své Výdrže *(ODO)* proti útokem způsobenému zranění. Pokud uspěje, neumírá, pokračuje v boji i s životy pod nulou. Toto se opakuje dokud v ověření neselže, nebo neklesnou-li jeho životy pod -11 *(hodnota maxima životů)*.

Vycítění života *(pasivní)*
Zombie psi dokáží vycítit živé tvory až na vzdálenost 100 sáhů. Musí na ně mít přímý výhled. Tvory za překážkou dokáží vycítit na vzdálenost 2 sáhů.



Opuštěná stavení

Ve Vysokém Břehu je 23 vyrabovaných stavení. Jedná se převážně o zemědělské statky, ale je tu i kovárna a mlýn. Ve všech obydlích chybí jídlo i cennosti. Poházené bezcenné věci a otevřené prázdné skříně a truhly dávají vědět, že to tu již někdo v rychlosti prohledával. Zůstaly zde jen běžné nástroje *(sekery, kosy, vidle, kladiva, dýky a lovecký tesák)*.

Překonáním hodu Postřeh *(INT)* vs. 11, najdou postavy v jednom z domů 2 zapomenuté **Léky proti Tharmově horečce** *(viz str. 25)*.

Hostinec Jaarský štít

Patrový hostinec Jaarský štít už zažil určitě lepší časy. Dřevěné okenice v patře hostince se otevírají a zavírají podle rozmaru větru za zvukového doprovodu rezavé korouhve na střeše hostince.

Přízemí domu však v ostrém kontrastu s jeho horní částí. Dveře i okna jsou zavřená a zevnitř dokonce zatlučená prkny, či zahrazená nábytkem. Skrz škvíry mezi prkny je však vidět jen černočerná tma. Na první pohled to vypadá, jako by někdo nechtěl, aby se NĚCO dostalo dovnitř. Možná tu nejste sami…

Družina si může všimnout pohybu za okenicemi hospody **Jaarský štít**, hod na Postřeh *(INT)* vs 16. V noci bude za jedním oknem zřetelné světlo, hod na Postřeh *(INT)* vs. 5.

Dveře hospody jsou zatarasené a nejdou otevřít. Postavy se je mohou pokusit vyrazit hodem na Atletiku *(SIL)* vs. 14. Okna v přízemí jsou zevnitř zatlučená prkny. Ty lze vyrazit hodem na Atletiku *(SIL)* vs. 11.

Dovnitř se lze dostat také okny v patře, k tomu musí postava nejprve vyšplhat do prvního patra hodem na Atletiku *(SIL)* vs. 9 nebo Umění kočičího pohybu *(OBR)* vs. 5, a poté může prolézt otevřeným oknem dovnitř.

Uvnitř hostince je ticho, přerušované jen vrzáním dřevěné podlahy a zvuků zvenčí. Hostinec uvnitř vypadá, jakoby jej někdo hrubě prohledával. Nábytek je převrácený, polámaný. Otevřené truhly a skříně odhalují své prázdné nitro. Jejich bezcenný obsah, oblečení, nádobí či nářadí leží okolo nich, vysypaný, rozbitý a špinavý. Spíž je prázdná, zůstal v ní jen tvrdý chléb a plesnivý sýr. Na zemi leží bezvládně mrtvá krysa, ani tahle odolná stvoření nedokázala přežít to, co se tu stalo.

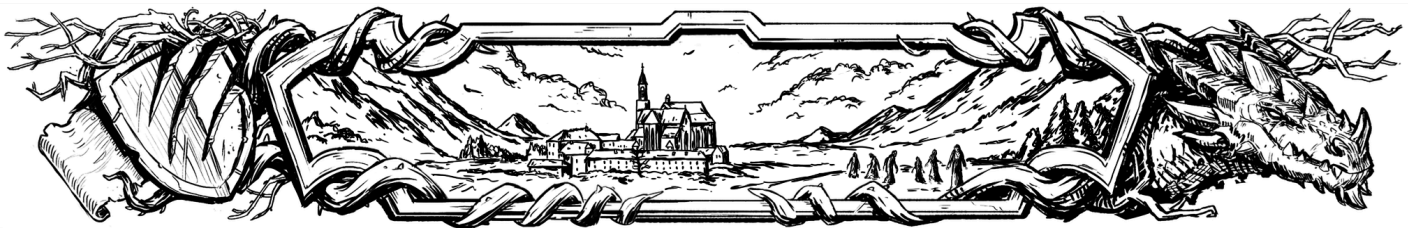
Při překonání ověřovacího hodu na Postřeh *(INT)* vs. 7 najde postava na zemi zakutálených 1k10 zlatých a zapomenutý soudek vína.

Jeden z pokojů je zavřený, v něm lze najít **schovaného alchymistu Valingera Gratze**.

Valinger Gratz

Valinger Gratz, půlčík alchymista, sedí naproti dveřím, kůži má pokrytou boláky a v levé ruce drží lehkou kuši. Jestliže postava do pokoje bez ohlášení vtrhne, vystřelí po ní šipku v domnění, že se jedná o nemrtvé nebo kultisty. Napadená postava si hodí na Reflex *(OBR)* vs. 10. Pokud uspěje, může se postava střeleckému útoku bránit. Jinak jde útok do její základní obrany.





Přesvědčí-li družina Valingera, že nepatří ke kultistům, bude s ní alchymista spolupracovat a popíše k čemu ve Vysokém Břehu došlo.

Valinger má v pokoji zásobu jídla a pití sotva na jeden den. V noci si svítí olejovou lampou. Pod postelí má schovanou truhlu, v níž má 460 alchymistických surovin a 220 many. Vyzbrojen je lehkou kuší a dýkou.

Informace alchymisty Valingera:

- Všem vesničanům se udělalo zhruba ve stejný den zle. Jemu také. Lidé se nejprve cítili unaveni, poté jim začaly na těle rašit boláky, někteří pak upadli do bezvědomí.
- Valinger se domnívá, že byla někým otrávena voda v místní studni.
- Jakmile byla vesnice ochromena, přišlo několik postav v kápích - členové kultu nějakého temného boha. Veleli zástupu nemrtvých a zaútočili na vesničany.
- Jednoho z kultistů poznal, objevil se několik dní před útokem a vydával se za zraněného doktora. Měl nad okem bradavici a posekané ucho *(Nasdan)*.
- Valinger během útoku kultistů vypil lektvar metamorfózy a proměnil se na kočku. Vyhnul se tak čistce. Udělalo se mu ale nevolno a byl příliš zesláblý na cestu, a tak zůstal tady v hospodě.
- Dále viděl, jak postavy v kápích dávaly něco napít některým vesničanům. Těm se udělalo o něco lépe. Ti, kteří byli schopni chůze, se vydali na sever ke klášteru Svaté Ulriky. Ty, kteří nemohli chodit, odnesli nemrtví. Padlé vesničany proměnili na nemrtvé, se kterými odešli.
- Ve vesnici hlídá několik nemrtvých psů. V noci prochází kolem hospody.
- Zeptá-li se družina alchymisty na Jozku *(syna sedláka z Dálavy)*, odvětví, že se s ním nesetkal, ale je možné, že byl odveden spolu s ostatními na sever.

Valinger Gratz

půlčík - alchymista

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
8*(-1)*	18*(+4)*	12*(+1)*	13*(+1)*	11*(+0)*

Úroveň: 5
Životy: 34 *(aktuálně 7)*
Pohyblivost: 24
Velikost: A
Útočné číslo: 9/+2 *(lehká kuše)*
Zákl. obrana: 4 *(šaty)*
Obranné číslo: 4 *(šaty)*
Zvl. schopnosti: Nakažený
Dovednosti: Lučba (11), Vůle (4), Výdrž *(4)*, Postřeh *(4)*, Reflex *(3)*

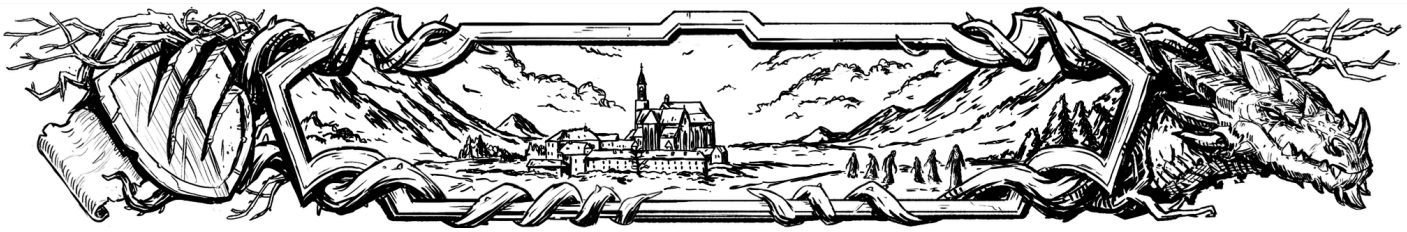
Upocený půlčík, jenž je na první pohled vyčerpaný. Na těle má patrné mokvající boláky, které se snaží ošetřit.

Nakažený *(pasivní)*
Valinger je v poslední fázi nákazy Tharmovou horečkou. Nebude-li mu poskytnut do 3 dnů lék, nebo jinak zpomalena nákaza, zemře. Než bude vyléčen má **Nevýhodu** *(postih)* -5 ke všem akcím.

Není-li členem družiny alchymista, může jim Valinger ze svých surovin vyrobit lektvary přičemž zná základní recepty alchymisty a obory Lektvary a elixíry a Nestabilních substance.

Pokud družina najde recept na výrobu **Léku proti Tharmově horečce** *(viz str. 25)*, dokáže jim jej Valinger vyrobit.

Doprovází-li družinu **trpaslík Jargun**, pak se sám nabídne, že alchymistu Valingera odveze zpět do Dálavy k místnímu knězi. Poté by se rád vydal za svými příbuznými do trpasličí pevnosti Khaz-Donnar. Chtěl by je varovat před hrozícím nebezpečím. Raději bude cestovat s družinou, ale pokud se postavy rozhodnou rozděli, pochopí to.



KAPLE A HŘBITOV

Ve skrytu jste doufali, že kaple zůstala té hrůze ušetřena. Ale je tomu spíše naopak, jako by si to, co se tu stalo, vybilo svou zlost nejvíce na božím domě. Kamenné stěny jsou potřísněny krví a počmárány podivnými symboly připomínajícími půlměsíc. Skla v oknech kaple jsou vytřískaná a těžká kovová vrata částečně vylomená.

Ukaž hráčům přílohu **Symbol Tharmových dětí**

Kaple se nachází na východním okraji vesnice. Vstupní vrata kaple, jsou částečně vyražená a manipulace s nimi způsobí hlučné zavrzání. Uvnitř kaple se válí rozlámaný nábytek, místo je vyrabované. Zůstalo zde jen mnoho špinavých, použitých obvazů a třecích misek s bylinkami. Překonáním hodu První pomoc *(INT)* vs. 10, hráči zjistí, že většina obyvatel musela být vážně nemocná.

Na hřbitově vedle kaple je vyhloubená 5 sáhů široká díra. Jedná se o masový hrob. Na jeho dně hibernuje **10 zombie**. Zombie ožijí pouze v případě, že družina způsobí hluk v okolí kaple *(například zavrže kovovými vraty kaple)*.

Zombie bude trvat 3 kola, než vylezou z hrobu. Budou u toho hlasitě chrčet, čímž na sebe upozorní a i potom se budou k postavám velmi pomalu courat a dá se jim tak jednoduše utéct. Postavy je mohou zaslechnout hodem na Postřeh *(INT)* vs. 7.



Zombie (10x)

nemrtvý

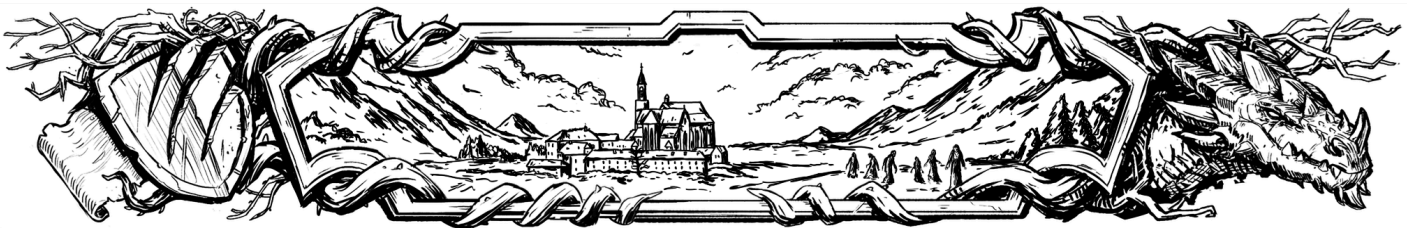
SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14*(+2)*	6*(-2)*	20*(+5)*	2*(-4)*	7*(-2)*

Úroveň:	2
Vyšší moc:	6
Životy:	25
Pohyblivost:	20
Velikost:	B *(podle rasy)*
Útočné číslo:	7/+1 *(drápy)*
Zákl. obrana:	1 *(maso)*
Obranné číslo:	2 *(maso)*
Imunita:	Jed, Krvácení, Ovlivnění mysli
Rezistence:	Bodné zranění
Slabina:	Svěcené zranění, Stříbro
Zvl. schopnosti:	Nezdolnost, Vycítění života
Dovednosti:	Výdrž *(7)*, Atletika *(4)*, Postřeh (3)
Zkušenosti:	120

Zombie je pomalu se klátící oživlá mrtvola. Její tělo je podobné tomu, jak dotyčný vypadal za života, jen se na něm podepsal rozklad tkání. Je cítit hnijícím masem.

Nezdolnost *(pasivní)*
Pokud zombie ztratí všechny životy, stále nemusí být zabita. Jakmile její životy jsou rovné nebo menší než 0, hází si na ověření své Výdrže *(ODO)* proti zranění způsobenému útokem. Pokud uspěje, neumírá, a pokračuje v boji i s životy pod nulou. Toto se opakuje dokud ve svém ověření neselže, nebo neklesnou-li její životy pod -25 *(hodnota maxima životů)*.

Vycítění života *(pasivní)*
Zombie dokáže vycítit živé tvory až na vzdálenost 100 sáhů. Musí na ně mít přímý výhled. Tvory za překážkou dokáží vycítit na vzdálenost 2 sáhů.



KAPITOLA 3

POSLEDNÍ ZVONĚNÍ

3.1 CESTA NA SEVER K ROZCESTÍ

Cesta na sever je lemována uhynulým dobytkem, poničenými vozy a prázdnými rozbitými džbány. V blátě si všimnete zadupané dětské hračky. Na cestě a v trávě jsou zřetelně viditelné stopy zaschlé krve. Čím déle jdete, tím více vás přepadají pocity zděšení.

Družina může cestou od Vysokého břehu k rozcestí narazit na jedno z následujících náhodných setkání.

Nakonec po zhruba po 8 hodinách cesty družina **dorazí k rozcestníku se sochou anděla**. Zde sou následující odbočky:

- 2 míle na východ - ke klášteru sv. Ulriky ***(kapitola 3.3)***,
- 9 mil na západ k vesnici Boží Dar ***(kapitola 3.4)***,
- 43 mil na sever ke vzdálené vesnici Poslední Podhorská ***(kapitola 3.5).***

3.2 NÁHODNÁ SETKÁNÍ U ROZCESTÍ

O tom jaké náhodné setkání dáš družině do cesty, můžeš rozhodnout ty sám, nebo to nechat na náhodném hodu kostkou *(1k6)*. Družina může směrem na sever potkat:

- Poničený povoz
- Naříkajícího ducha
- Nakažené vlky
- Hlídku kultistů
- Hejkala
- Znesvěcené poutní místo

PONIČENÝ POVOZ

U cesty v dálce před vámi zpozorujete hromadu rozbitých beden. Jablka, pravděpodobně původní náklad, leží rozkutálená všude kolem. Jejich dříve svěží červená barva byla vystřídána měkkým hnědým obalem, jak potlučením a vlivem počasí začala hnít. Pár sáhů za bednami leží převrácený povoz. Koně, nebo volové, kteří jej táhli, jsou již dávno pryč.

Zničeho nic se přikutálí pár jablek vaším směrem. A to přesto, že je naprosté bezvětří a nikde není vidět ani živáčka. Pozorně sledujete povoz, připraveni na nejhorší. Když vtom, se zpod něj vystrčí pravá ruka až po předloktí. Zakýve se ve vzduchu a opět klesne k zemi. Kde prsty zarývá v pravidelném intervalu do země. Nikdo se však neozývá. Je tam snad někdo živý?

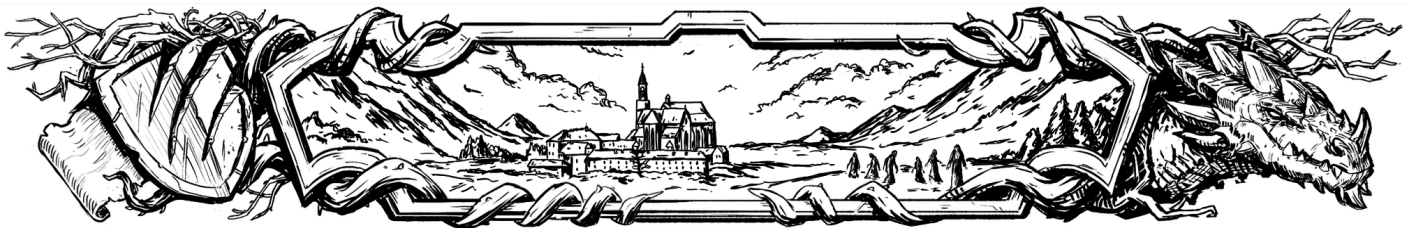
Družina může hodem na Postřeh *(INT)* vs. 6 odhadnout, že ruka nepatří nikomu živému, nýbrž **oživené zombie** *(viz statblock na str. 16)*. Ke zvednutí povozu je potřeba uspět v hodu na Atletiku *(SIL)* vs. 13. Pokud bude povoz nadzvednut, zombie okamžitě zaútočí s **Výhodou** *(bonusem +5)* na nejbližšího tvora. Pod vozem se kromě zombie nachází také zásoby jídla a pití z Vysokého Břehu *(10 porcí trvanlivého jídla)*.

NAŘÍKAJÍCÍ DUCH

V noci může družina zaslechnout při úspěšném hodu na Postřeh *(INT)* vs. 5 dětský pláč. Vzlykot se ozývá z nedalekého háje. Na zavolání nebude nikdo reagovat. Pokud se družina rozhodne k háji přiblížit, narazí na ducha dívky, sedící na pařezu.

Měsíční paprsky si našly cestu skrz koruny stromů a osvětlují mohutný pařez, který tam zůstal jako pomník prastarého stromu. Kmen padlého velikána leží opodál. V měsíčním světle je na pařezu vidět slabě zřetelná silueta malé dívenky. Dívka je schoulená do klubíčka, s koleny těsně přitisknutými k obličeji. Sedí, třese se a pláče. Kolem ní se snáší k zemi rosa, a dopadá na okolní mech místo jejích přízračných slz.

Duch nebude na postavy útočit. Spíše se jim bude snažit vyhnout, utéct, schovat se pod nedalekým padlým kmenem apod. Jestliže však družina projeví přátelské úmysly, může se s ní dát i do hovoru.



Jedná se o ducha holčičky jménem **Eleana**. Podařilo se jí uprchnout ze spárů kultistů, ale ztratila se. Neví kde je, a chtěla se vrátit zpátky do Vysokého Břehu.

Holčička si zprvu neuvědomuje, že je mrtvá a neví, kde leží její tělo. Postavy mohou najít její stopy překonáním ověřovacího hodu na Postřeh *(INT)* vs. 14 nebo Stopování *(INT)* vs. 8.

Eleana touží být se svými rodiči. Těla jejích rodičů leží v masovém hrobě u kaple ve Vysokém Břehu. Pokud se družině podaří její tělo pohřbít s jejími rodiči, poděkuje a než se dívka rozplyne, řekne postavám, že v lese mezi Dálavou a Vysokým Břehem žije milá čarodějnice Bess *(kdysi jí pomohla, když se ztratila v lese)*.

Duch dívky bude postavy sledovat z povzdálí a odříkávat monotónním hlasem své poslední vzpomínky:

- *Nejdříve všichni onemocněli, bylo nám hrozně špatně a nemohla jsem chodit. Celý den jsem proležela v posteli. I rodiče byli nemocní.*
- *Nevím kolik mezi tím uplynulo dní, ale v noci mě probudil křik. Z okna jsem spatřila zlé stíny v černém, jak prohledávají okolní domy.*
- *Schovala jsem se pod peřinu. Když jsem se znovu probudila, skláněl se nade mnou nějaký muž s velkou bradavicí. Dal mi něčeho napít a udělalo se mi lépe.*
- *Následující den mě naložili na vozík a odváželi s dalšími lidmi na sever k nějaké pevnosti.*
- *Rodiče zůstali ve Vysokém Břehu. Chtěla jsem se vrátit. Při první příležitosti jsem utekla, ale po cestě jsem zakopla o kořen.*
- *Poslední co si pamatuju je tma a žbluňkání vody (tělo se nachází na dně v nedalekém rybníku).*
- *Chybí mi rodiče.*

Nakažení vlci

Uprostřed cesty vidíte hlouček tvorů, kteří se hemží občasnými prudkými pohyby. Z dálky poznáváte obrysy mršiny vola, na které se krmí smečka pěti vlků.

Při úspěšném hodu na Znalost přírody *(INT)* vs. 10, zjistí postavy, že vlci trpí příznaky nákazy - oči podlité krví a první boláky na těle. Jestliže se jim družina nevyhne širokým obloukem, napadnou ji. Stejné příznaky nemoci vykazuje mršina vola.

Nakažený vlk (5x)

zvíře

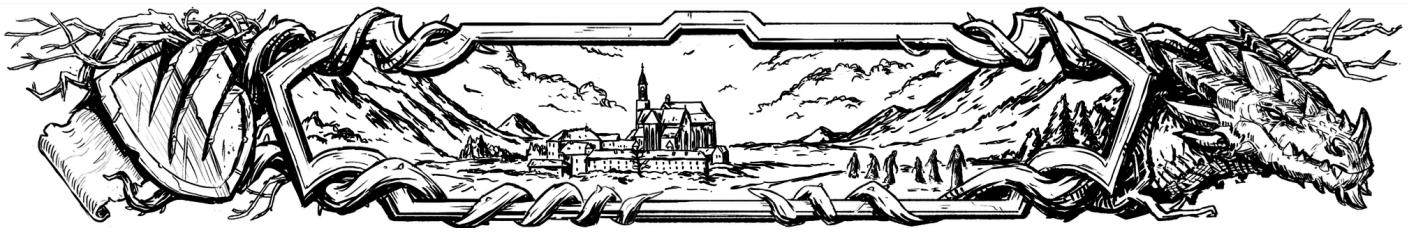
SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14*(+2)*	14*(+2)*	14*(+2)*	1*(-5)*	9*(-1)*

Úroveň: 2
Životy: 15
Pohyblivost: 55
Velikost: A
Útočné číslo: 5/+4 *(zuby)*
Zákl. obrana: 1 *(srst)*
Obranné číslo: 1 *(srst)*
Zvl. schopnosti: Sluch, Čich, Zuřivost
Dovednosti: Výdrž *(3)*, Postřeh *(10)*, Stopování *(7)*
Zkušenosti: 100

Nakažení vlci mají zarudlé oči, od tlamy jim jde pěna a na těle mají zarudlé boláky.

Zuřivost *(pasivní)*
Nakažení vlci postrádají pud sebezáchovy a bezhlavě útočí na svou kořist. Jejich útoky jsou méně přesné, ale při úspěšném zásahu způsobí hluboké rány, které krvácí za 1 život za kolo.

Sluch a čich *(pasivní)*
Vlci mají spíše průměrný zrak, ale výborný sluch a čich. Mají tak **Výhodu** *(bonus +5)* k ověřením na Postřeh *(INT)*.



HLÍDKA KULTISTŮ

Zpozorujete malý tábor podivných postav v černém rouchu a roztrhaném oblečení, kempujících neskrytě na palouku pár sáhů od kamenité cesty.

Jde o 2 kultisty *(viz str. 15)*, 2 kostlivce a 3 zombie. Pokud by družina kultisty porazila nebo okradla, odhal jim na mapě oblasti pevnost **Khaz-Donnar.** Dále mají mince v hodnotě 35 zlatých a zásoby jídla na 3 dny. Při výslechu kultistů získají postavy podobné informace jako od Nasdana *(str. 7)*.

Kostlivec

nemrtvý

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
9 *(-1)*	10 *(+0)*	12 *(+1)*	2 *(-4)*	10 *(+0)*

Úroveň: 1
Vyšší moc: 5
Životy: 11
Pohyblivost: 30
Velikost: B *(podle rasy)*
Útočné číslo: 3/+3 *(sekera)*
Zákl. obrana: 6 *(kost)*
Obranné číslo: 7 *(kost, sekera)*
Imunita: Jed, Krvácení, Ovlivnění mysli
Rezistence: Bodné zranění
Slabina: Drtivé zranění, Svěcené zranění, Stříbro
Zvl. schopnosti: Vycítění života
Dovednosti: Výdrž *(3)*, Postřeh *(3)*, Reflex *(3)*
Zkušenosti: 150

Tato stvoření jsou vesměs kostry dlouho mrtvých humanoidních bytostí. Jejich oční důlky svítí modrým světlem.

Vycítění života *(pasivní)*
Kostlivec dokáže vycítit živé tvory až na vzdálenost 100 sáhů. Musí na ně mít přímý výhled. Tvory za překážkou dokáže vycítit na vzdálenost 2 sáhů.

Kultista

člověk - klerik

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10*(+0)*	12*(+1)*	15*(+2)*	13*(+1)*	16*(+3)*

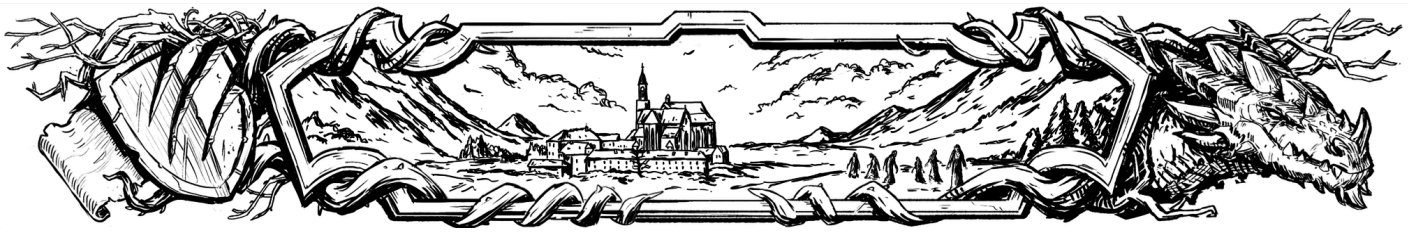
Úroveň: 3
Životy: 22
Přízeň: 25
Pohyblivost: 31
Velikost: B
Útočné číslo: 3/+2 *(tesák)*
Zákl. obrana: 2 *(roucho)*
Obranné číslo: 3 *(roucho, tesák)*
Zvl. schopnosti: Kopí temnoty, Štít víry
Dovednosti: Vůle *(6)*, Prosby *(4)*, Výdrž *(3)*, Postřeh *(3)*
Zkušenosti: 150

Kultisté zasvětili svůj život temným silám výměnou za moc. Nosí černé roucho, s výšivkou Symbolu Tharmových dětí z vnitřní strany (viz příloha). Pod rouchem ukrývají ostrý tesák. V boji však většinou spoléhají na své nadpřirozené schopnosti.

Kopí temnoty *(dlouhá akce)*
Kultista ukáže vybraným směrem a ve stejný okamžik protne vzduch 20 sáhů dlouhý a 1 sáh široký temný paprsek, který zraní za 1k6+2 životů každou živou bytost, která mu stojí v cestě. Kopí temnoty nezraní nikoho, kdo věří v boha Tharma.

Štít víry *(speciální akce)* **1x za 3 kola**
Tato prosba vytvoří kolem kultisty ochrannou bariéru, která zvyšuje jemu a všem spojencům v dosahu 3 sáhů Základní obranu *(ZO)* o +5.

Kultista se na štít víry musí soustředit a nemůže se během jeho držení věnovat žádné jiné činnosti kromě krátkého pohybu. Štít víry trvá 3 kola, nebo dokud jej kultista nepřeruší.



Hejkal

přírodní bytost

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
12*(+1)*	14*(+2)*	12*(+1)*	14*(+2)*	9*(-1)*

Úroveň:	4
Životy:	29
Pohyblivost:	42
Velikost:	A
Útočné číslo:	5/+2 *(drápy)* 2x
Zákl. obrana:	5 *(rostlina)*
Obranné číslo:	6 *(rostlina)*
Imunita:	Jed, Ovlivnění mysli
Rezistence:	Nemagické zbraně
Slabina:	Oheň
Zvl. schopnosti:	Hejkání, Lesní pasti, Stromochodec
Dovednosti:	Líčení pastí (11), Atletika *(6)*, Postřeh *(6)*, Výdrž *(4)*, Reflex *(3)*
Zkušenosti:	500

Hejkal je malý humanoidní tvor, zcela pokrytý listím a drobnými větvičkami. Jeho tělo navíc při pomalém pohybu splývá s okolní vegetací a stává se díky tomu téměř nepostřehnutelným.

Stromochodec *(okamžitá akce)*
Hejkal může v rámci pohybu splynout se stromem, kterého se dotýká a okamžitě vystoupit z jiného stromu v dosahu 10 sáhů. Lze použít jen 1x za kolo.

Lesní pasti *(pasivní)*
Hejkal rozmístil ve svém rajónu 2k6 +2 přírodních pastí. Do vhodné prohlubně nastraží ostré kůly a zakryje díru větvemi a listím. Po došlápnutí oběť spadne a zraní se za 1k6 životů. Navíc jí ostré kůly způsobí krvácení za 1 život za kolo. Aby si postava všimla nalíčené pasti musí uspět v hodu na Postřeh *(INT)* vs. Líčení pastí *(OBR)* Hejkala.

Hejkání *(spec. akce)* **1x za 3 kola**
Svým hlasitým zavřísknutím dokáže hejkal zanést strach do myslí tvorů v dosahu 60 sáhů. Tito tvorové musí uspět v hodu na Vůli *(CHAR)* vs. 10, jinak jsou na 3 kola vystrašeni *(budou bez rozmyslu prchat od zdroje hejkání)*.

Každé kolo se z vystrašení mohou vzpamatovat, k tomu musí na začátku svého tahu uspět v hodu na Vůli *(CHAR)* vs. 7.

Hejkal

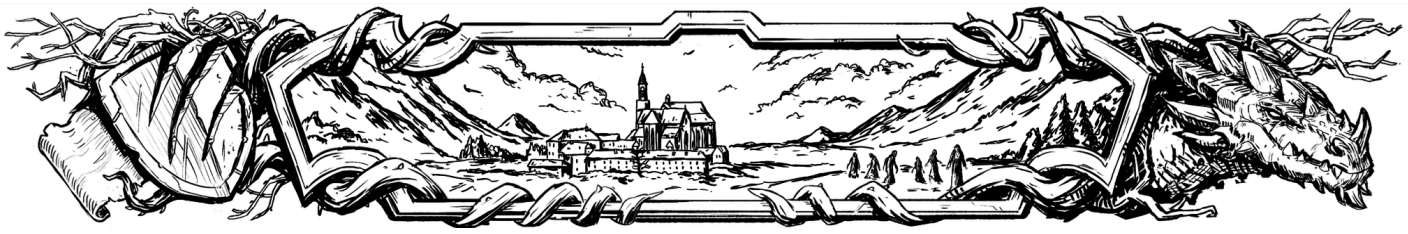
Družina se dostala na území hejkala *(oblast o poloměru 3 mil)*. V této oblasti má hejkal nalíčené přírodní pasti.

Pozor hejkal je obtížný protivník a pro postavy bude představovat neočekávanou výzvu.

Z lesa nedaleko postav se ozve hlasitý výkřik, jako když někoho drtí mezi ozubenými koly. Nechej všechny postavy hodit na ověření Vůle *(CHAR)* vs. 10. Pokud neuspěly, jsou vyděšené a po dobu 3 kol budou bez rozmyslu utíkat jakýmkoliv směrem od zdroje křiku. Z vystrašení se mohou vzpamatovat, viz. schopnost Hejkání.

Družina se může rozhodnout oblastí projít s tím, že se ji bude každou chvíli hejkal snažit vyděsit a nahnat do svých pastí. Nebo může čelit svému strachu a s hejkalem se utkat.

Tělo zabitého hejkala se promění v pružné a odolné dřevo, které je vysoce ceněno mezi alchymisty a obchodníky. Zbraně a štíty z něj vyrobené mají o 1 vyšší OČ a navíc jejich očarování stojí poloviční množství surovin.



ZNESVĚCENÉ POUTNÍ MÍSTO

Pár kroků od cesty stojí malá, bílá kaplička. Ta je tvořena štíhlou věžičkou v níž je vybudován hluboký půlkruhový výklenek, ve kterém je umístěna socha anděla. Kaplička je ukončena trojúhelníkovým štítem a je překryta sedlovou stříškou pokrytou taškami.

Jde nepochybně o útočiště pro unavené poutníky a místo klidu pro modlitby věřících. Bylo ale poničeno kultisty. Na stěnách kapličky jsou krví nakreslené temné symboly a hlava i křídla anděla nejsou na svých obvyklých místech, nýbrž leží v blátě na zemi před oltářem. Je to… smutný pohled.

Kaplička byla znesvěcena symboly kultistů.

Ukaž hráčům přílohu **Symbol Tharmových dětí.**

Temný rituál sem přilákal z astrálního světa Hrůzu. Hrůza je neviděný tvor, který se přichytává k živým bytostem, jejichž strachem se živí. Neuchycenou hrůzu lze najít v místech, kde došlo děsivé události. Jakmile se hrůza přichytí a její hostitel zemře, hledá v těchto místech další oběť.

Hrůza nemá hmotné tělo ani pevnou podobu. Jde o malý neviditelný vířící se oblak, který se sám o sobě pohybuje jen velmi pomalu. Jakmile se však přichytí na nějakou oběť, prostoupí její mysl a pohybuje se zároveň s ní.

Pokud se postavy v blízkosti kaple zdrží déle než 5 minut, pokusí se Hrůza přichytit na nejméně psychicky odolného jedince *(postava s nejnižší Vůlí (CHAR))*. Vybraná postava si musí hodit na ověření Vůle *(CHAR)* vs. 7. Pokud neuspěje, podařilo se Hrůze k ní přilnout a může se začít krmit na jejím strachu.

To znamená, že kdykoliv je oběť hrůzy vystavena strachu, musí uspět v ověřovacím hodu na Vůli *(CHAR)* vs. Vyšší moc Hrůzy. Jestliže neuspěje, jedná v dané situaci nepřiměřeně okolnostem *(může začít křičet, utíkat nebo zběsile zaútočí)*. Takovým chováním postava posílí Hrůzu *(její Vyšší moc se zvýší o 1)* a upevní její moc nad sebou.

Hrůza

neviděný

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
-	3*(-4)*	-	-	15*(+2)*

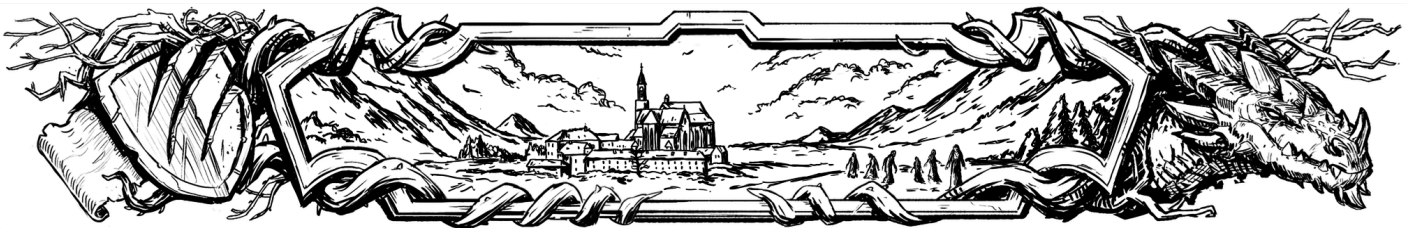
Úroveň:	2
Vyšší moc:	7
Životy:	7
Pohyblivost:	10 *(levitace)*
Velikost:	A1
Útočné číslo:	*(neútočí)*
Zákl. obrana:	1 *(nehmotný)*
Obranné číslo:	1 *(nehmotný)*
Imunita:	Nemagické zbraně, Ovlivnění mysli
Rezistence:	Kouzla, Magické zbraně
Slabina:	Svěcené zranění, Prosby, Stříbro
Zvl. schopnosti:	Přichycení, Krmení
Dovednosti:	Postřeh *(8)*, Reflex *(3)*
Zkušenosti:	150

Hrůza je neviditelná a dokáže procházet skrz pevné překážky.

Vycítění mysli *(pasivní)*
Hrůza dokáže vycítit živé tvory až na vzdálenost 200 sáhů.

Přichycení *(speciální akce)* **1x za den**
Hrůza se přichytí na vybraného tvora v dosahu dotyku. Tomu se cíl podvědomě brání hodem na Vůli *(CHAR)* vs. Vyšší moc hrůzy. Kdykoliv tvor, ke kterému je hrůza přichycená, obdrží zranění, polovinu zranění dostane i hrůza. Zraněním hostitele se dá hrůzy jednoduše zbavit.

Krmení *(speciální akce)*
Kdykoliv je oběť hrůzy vystavena strachu nebo obavám, musí uspět v ověřovacím hodu na Vůli *(CHAR)* vs. Vyšší moc Hrůzy. Jestliže neuspěje, jedná v dané situaci nepřiměřeně okolnostem a posílí Hrůzu *(zvýší její Vyšší moc o 1)*.



3.3 KLÁŠTER SV. ULRIKY

Klášter sv. Ulriky leží uprostřed dubového háje v údolí obklopeném strmými skalisky. Vede do něj jediná cesta, a to úzkým průsmykem, do kterého se sotva vejde povoz. Údolí vzniklo nejspíš před dávnými lety důsledkem prohloubení ledovcem.

Samotný klášter je obehnán vysokými zděnými zdmi s malými věžičkami po obvodu. Hlavní brána, s masivními kovovými vraty, byla zbudována přímo naproti úzkému průsmyku. Dominantami kláštera jsou jeho vysoká zvonice, klášterní kostel a rajský dvůr, který se nachází zhruba uprostřed komplexu.

Na první pohled se zdá, že klášter unikl děsům, které zasáhly okolní vesnice.

Ukaž hráčům přílohu **Mapa kláštera sv. Ulriky**.

Při úspěchu v hodu Historie *(INT)* vs. 10 nebo Teologie *(INT)* vs. 12 postavy o klášteru vědí:

- Klášter je známým poutním místem. Útočiště zde nalezlo nemálo dobrodruhů a poutníků. Ve svaté Ulrice přebývaly desítky řádových sester a velekněžka.
- Místo je známé svým mohutným zvonem, zasvěceným bohu Freyovi. O zvonu se traduje, že ten, kdo na něj zazvoní v době nejvyšší nouze, bude bohem vyslyšen.



Kultisté využívají klášter jako útočiště a základnu pro výpravy do okolních vesnic. Před pár dny do kláštera Sv. Ulriky přepravili část vysílených zajatců, kteří nebyli schopni pokračovat na sever. Jakmile se jejich stav zlepší, vydají se spolu s nimi do trpasličí pevnosti Khaz-Donnar. Tímto směrem vyrazí nejpozději 3 dny před zatměním slunce.

Studna i voda v klášteře jsou otrávené a jejich pití nevěřícími povede k nákaze Tharmovou horečkou.

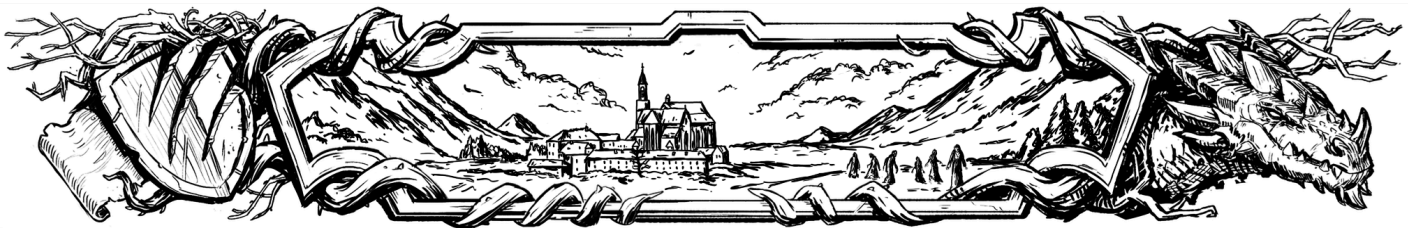
HÁJE A BRÁNA KLÁŠTERA

Kolem údolí rostou dubové háje. V každém háji jsou ukryty a pod tenkou vrstvou zeminy a listí desítky nemrtvých *(celkem 18 kostlivců a 52 zombie)*, kteří čekají, až je jejich páni zavolají k boji. Postavy si hodem na Postřeh *(INT)* vs. 16 mohou všimnout zkypřené země, avšak nic nenapovídá tomu, že se pod ní ukrývají nemrtví.

Klášter leží ve středu údolí. **Kolem zdí hlídkuje dohromady 5 oživených zombie** v rouchu řádových sester. Zombie zde prochází jednotlivě. Pokud vycítí živého tvora vyrazí jeho směrem.

Do kláštera se může družina dostat např.:

- **Hlavní bránou**, která je hlídána 2 zombie. Vrata jsou zavřená a postavy se je mohou pokusit vyrazit hodem na Atletiku *(SIL)* vs. 21 nebo odemknout paklíčem hodem na Umění železného klíče *(OBR)* vs. 11. Brána vede do rajského dvora.
- **Přes hradby kláštera**, které jsou vysoké 3 sáhy a jejich přelezení bez lana vyžaduje úspěch v hodu na Atletiku *(SIL)* vs. 11 nebo Umění kočičího pohybu *(OBR)* vs. 8. Přelezením hradeb se postavy mohou dostat do rajského dvora nebo na hřbitov.
- **Skrz prasklinu ve zdi,** která se nachází nedaleko zvonice a vede na hřbitov. Je odhalitelná hodem na Postřeh *(INT)* vs. 13. Dokáží se jí protáhnout postavy velikosti B a menší. Při jejím průlezu si hodí na Akrobacii *(OBR)* vs. 10. Pokud neuspějí, zaklíní se v prasklině a zraní se za 2 životy.



Kostlivec

nemrtvý

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
9 *(-1)*	10 *(+0)*	12 *(+1)*	2 *(-4)*	10 *(+0)*

Úroveň: 1
Vyšší moc: 5
Životy: 11
Pohyblivost: 30
Velikost: B *(podle rasy)*
Útočné číslo: 3/+3 *(sekera)*
Zákl. obrana: 6 *(kost)*
Obranné číslo: 7 *(kost, sekera)*
Imunita: Jed, Krvácení, Ovlivnění mysli
Rezistence: Bodné zranění
Slabina: Drtivé zranění, Svěcené zranění, Stříbro
Zvl. schopnosti: Vycítění života
Dovednosti: Výdrž *(3)*, Postřeh *(3)*, Reflex *(3)*
Zkušenosti: 150

Tato stvoření jsou vesměs kostry dlouho mrtvých humanoidních bytostí. Jejich oční důlky svítí modrým světlem.

Vycítění života *(pasivní)*
Kostlivec dokáže vycítit živé tvory až na vzdálenost 100 sáhů. Musí na ně mít přímý výhled. Tvory za překážkou dokáže vycítit na vzdálenost 2 sáhů.

Zombie řád. sester

nemrtvý

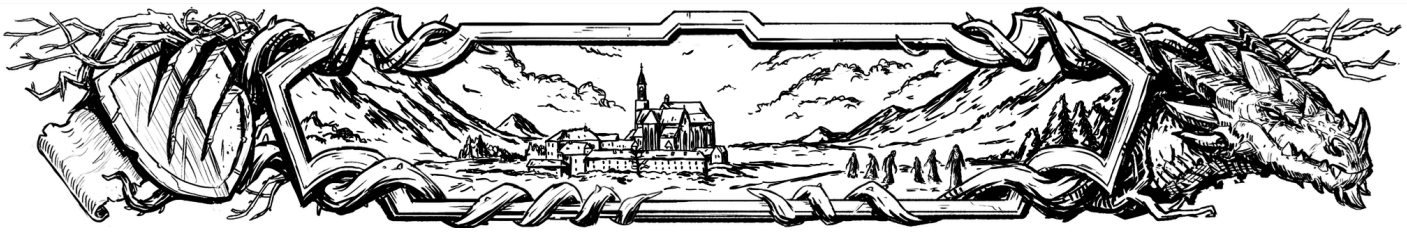
SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14*(+2)*	6*(-2)*	20*(+5)*	2*(-4)*	7*(-2)*

Úroveň: 2
Vyšší moc: 6
Životy: 25
Pohyblivost: 20
Velikost: B *(podle rasy)*
Útočné číslo: 7/+1 *(drápy)*
Zákl. obrana: 1 *(maso)*
Obranné číslo: 2 *(maso)*
Imunita: Jed, Krvácení, Ovlivnění mysli
Rezistence: Bodné zranění
Slabina: Svěcené zranění, Stříbro
Zvl. schopnosti: Nezdolnost, Vycítění života
Dovednosti: Výdrž *(7)*, Atletika *(4)*, Postřeh (3)
Zkušenosti: 120

Zombie je pomalu se klátící oživlá mrtvola. Její tělo je podobné tomu, jak dotyčný vypadal za života, jen se na něm podepsal rozklad tkání. Je cítit hnijícím masem.

Nezdolnost *(pasivní)*
Pokud zombie ztratí všechny životy, stále nemusí být zabita. Jakmile její životy jsou rovny nebo menší než 0, hází si na ověření své Výdrže *(ODO)* proti zranění způsobenému útokem. Pokud uspěje, neumírá, a pokračuje v boji i s životy pod nulou. Toto se opakuje dokud ve svém ověření neselže, nebo neklesnou-li její životy pod -25 *(hodnota maxima životů)*.

Vycítění života *(pasivní)*
Zombie dokáže vycítit živé tvory až na vzdálenost 100 sáhů. Musí na ně mít přímý výhled. Tvory za překážkou dokáží vycítit na vzdálenost 2 sáhů.



Pouto nekromanta
Kdykoliv postavy zabijí nemrtvého v okolí kláštera, může **nekromant Trebor**, přebývající v klášteře, vycítit, že přišel o svého služebníka. Zda se mu to povede zjistíš hodem k10. Jestliže ti padne číslo 1 až 3, pak si toho nekromant všimne. To povede k tomu, že probudí během 1 směny všechny nemrtvé v okolních hájích. Část nemrtvých pak zablokuje přístupovou cestu do kláštera a zbylí nemrtví začnou v údolí pátrat po vetřelci a neustanou, dokud jim nekromant neporučí jinak. Bude-li nekromant zabit, pak se jeho pouto s nemrtvými u kláštera přeruší a zbývající nemrtví budou bezcílně bloudit krajinou a útočit na vše živé.

Rajský dvůr

Dvůr má čtvercový tvar o rozměrech 40 × 40 sáhů. V jeho středu se nachází velká kašna. Kdysi v ní tryskala průzračná voda, nyní připomíná spíše rudé bláto nebo krev. V kruzích jsou kolem kašny umístěny záhony a kamenné lavice. Po dvoře se křížem krážem pohybuje 1 zombie v rouchu řádové sestry.

Z rajského dvora se mohou postavy dostat do zvonice, kostela, refektáře a na hřbitov.

Refektář a obytné prostory

Společná jídelna *(místnost o rozměrech 15 × 30 sáhů)*, malé skladiště, kuchyně a pokoje řádových sester. Dřevěný nábytek je jednoduchý, bez výrazného zdobení.

Dva kultisté odpočívají na pokojích řádových sester, **nekromant Trebor** a další **tři kultisté** přebývají v jídelně.

Kultisté nosí černá roucha, která mají z vnitřní strany vyšitý symbol jejich kultu *(viz příloha **Symbol Tharmových dětí**)*. Pokud družina zajme nějakého kultistu živého a začne jej vyslýchat, získá stejné informace, jaké jim může sdělit Nasdan na straně 7.

Ve jídelně se nachází malá cestovní truhla, ve které mají kultisté **20 flakonů s Lékem proti Tharmově horečce** a 1 Jed, jež nemoc způsobuje. V truhle je pergamen s **recepty na lék i jed**:

Jed vyvolávající Tharmovu horečku
Suroviny: krev kultisty boha Tharma, voda
Cena: 70 many, 15 surovin
Výroba: 1 směna
Obtížnost: 14 *(lučba)*

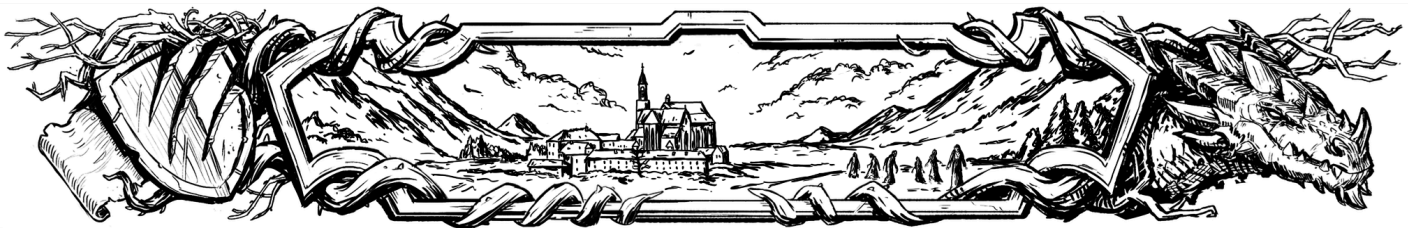
Lektvar tvoří načernalá tekutina bez chutě a vůně. Jeho přímá konzumace okamžitě způsobuje Tharmovu horečku. Je-li lektvar vlit například do studny, kontaminuje ji. V takovém případě se ale nemoc dostaví až po 1 - 2 dnech. Příznaky Tharmovy horečky jsou popsány v **kapitole 2.1 - Osada Dálava** na straně 6.

Lék proti Tharmově horečce
Suroviny: krev kultisty boha Tharma, víno
Cena: 15 many, 20 surovin
Výroba: 1 směna
Obtížnost: 7 *(lučba)*

Jasně rudý lektvar s nasládlou vůní. Po vypití zastaví zhoršování vlivů Tharmovy horečky a do jednoho dne odezní účinky nemoci úplně. Lektvar zároveň způsobí, že se tvor, který jej vypije, nemůže v budoucnu nakazit Tharmovou horečkou.

Na stole leží rozložená mapa severozápadního Othionu. Na té jsou označeny vesnice s poznámkami:

Khaz-Donnar - 3. dubna obsazena pevnost, přivést do zatmění slunce zajatce
Poslední Podhorská - 18. dubna obsazena vesnice , získáno 73 zajatců
Boží Dar - 21. dubna obsazena vesnice, získáno 26 zajatců
Klášter sv. Ulriky - 21. dubna místo obsazeno, získáno 0 zajatců, všichni přeměněni
Vysoký břeh - 21. dubna obsazena vesnice, získáno 58 zajatců
Dálava - probíhá zasvěcení



Nekromant Trebor

člověk - nekromant

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
9*(-1)*	10*(+0)*	14*(+2)*	18*(+4)*	14*(+2)*

Úroveň: 7
Mana: 50
Životy: 43
Pohyblivost: 30
Velikost: B
Útočné číslo: 2/+2 *(dýka)*
Zákl. obrana: 1 *(roucho)*
Obranné číslo: 2 *(roucho, dýka)*
Rezistence: Bodné a sečné zranění, Krvácení
Zvl. schopnosti: Spáry mrtvých, Krvácej
Dovednosti: Sesílání kouzel *(14)*, Vůle *(9)*, Postřeh *(7)*, Výdrž *(7)*, Reflex *(3)*
Zkušenosti: 500

Treborova tvář je úzká s ostrými rysy. Na vyholené hlavě má vytetovaný symbol boha Tharma. Hubenou postavu má zahalenou černým rouchem.

Spáry mrtvých *(spec. akce)* **1x za 3 kola**
Ze země v oblasti o poloměru 5 sáhů vyrazí přízračné paráty. Tvorové v oblasti si musí hodit na Atletiku *(SIL)* vs. Sesílání kouzel *(INT)* nekromanta. Pokud neuspějí, jsou uvězněni. Nemohou se hýbat ani provádět žádné pohybové akce. V každém dalším kole se mohou stejným hodem osvobodit. Kouzlo trvá 3 kola.

Krvácej *(dlouhá akce)*
Trebor určí vybraného tvora v dosahu 20 sáhů. Na jeho těle se otevřou drobné rány, které začnou krvácet za 1k6/2 životů za kolo. Krvácení trvá 3 kola.

Kultista

člověk - klerik

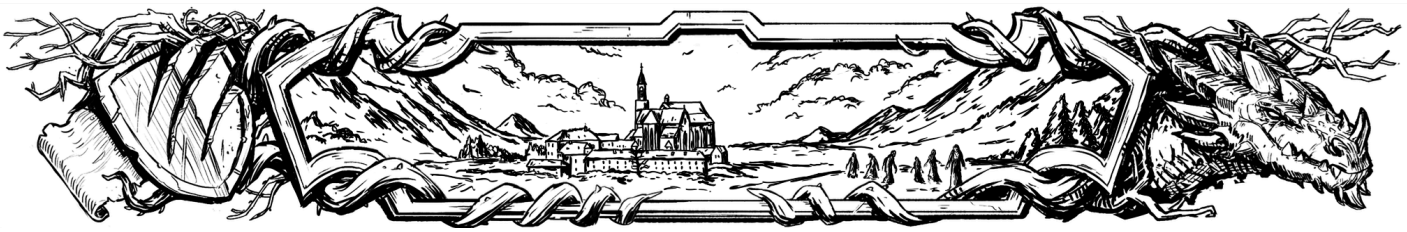
SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10*(+0)*	12*(+1)*	15*(+2)*	13*(+1)*	16*(+3)*

Úroveň: 3
Životy: 22
Přízeň: 25
Pohyblivost: 31
Velikost: B
Útočné číslo: 3/+2 *(tesák)*
Zákl. obrana: 2 *(roucho)*
Obranné číslo: 3 *(roucho, tesák)*
Zvl. schopnosti: Kopí temnoty, Štít víry
Dovednosti: Vůle *(6)*, Prosby *(4)*, Výdrž *(3)*, Postřeh *(3)*
Zkušenosti: 150

Kultisté zasvětili svůj život temným silám výměnou za moc. Nosí černé roucho, s výšivkou Symbolu Tharmových dětí z vnitřní strany (viz příloha). Pod rouchem ukrývají ostrý tesák. V boji však většinou spoléhají na své nadpřirozené schopnosti.

Kopí temnoty *(dlouhá akce)*
Kultista ukáže vybraným směrem a ve stejný okamžik protne vzduch 20 sáhů dlouhý a 1 sáh široký temný paprsek, který zraní za 1k6+2 životů každou živou bytost, která mu stojí v cestě. Kopí temnoty nezraní nikoho, kdo věří v boha Tharma.

Štít víry *(speciální akce)* **1x za 3 kola**
Tato prosba vytvoří kolem kultisty ochrannou bariéru, která zvyšuje jemu a všem spojencům v dosahu 3 sáhů Základní obranu *(ZO)* o +5. Kultista se na prosbu musí soustředit a nemůže se během ní věnovat žádné jiné činnosti, kromě krátkého pohybu. Štít víry trvá 3 kola, nebo dokud jej kultista nepřeruší.



KOSTEL BOHA FREYE

Prostory kostela vypadají, jako kdyby se jejich výzdoby ujal šílený malíř. Kdysi čisté bílé zdi a tmavohnědý nábytek kostela byly pomalovány krví. Z krvavých čar, které se po stěnách kroutí jako hadi, se vám dělá zle. A pak je tu ten obrovský krvavý půlměsíc, který jako by vás sledoval do všech stran a zákoutí kostela.

V kostele jsou uvězněni zajatci *(30 osob)* z okolních vesnic, kteří potřebovali péči a přesun do pevnosti Khaz-Donnaru by nepřežili. Mezi nimi je i členka vojenské patroly, **půlelfka hraničářka Kira**. Zajatci jsou přivázaní k lavicím. Ve dne v noci na ně dohlíží **dva kultisté**.

HRANIČÁŘKA KIRA

Půlelská hraničářka je jedinou přeživší z vojenského oddílu, který se vydal na průzkum do hor. Ostatní členové výpravy byli kultisty pobiti a přeměněni na nemrtvé služebníky. Kira je oblečena do cestovních šatů, na těle má viditelná čerstvá zranění, která utrpěla při souboji s kultisty.

Informace Kiry:

- Před několika dny je napadli v lesích poblíž Božího Daru kultisté. Nikdo kromě ní z oddílu nepřežil. Kultisté ji zajali a vyslýchali.
- Teprve zde, v zajetí, se dozvěděla, že za mizení dobytka a únosy obyvatel mohou kultisté. Zjistila, že při zatmění slunce, plánují v trpasličí pevnosti Khaz-Donnar provést nějaký rituál, ke kterému potřebují živé oběti.
- Posledním cílem kultistů jsou obyvatelé Dálavy, kteří by touto dobou již měly být nakaženi.
- Hraničářka zná pověst o místním zvonu.

Kira poprosí družinu, aby se vydala na sever do trpasličí pevnosti **Khaz-Donnar** a zpomalila tam postup kultistů *(například tím, že osvobodí část zajatců)*. Mají se však vyvarovat přímého konfliktu, pokud by byl nad jejich síly. Ona sama se pak vydá nejkratší cestou do Milfordu, kde sežene posily, které se o kultisty postarají. Slíbí družině, že dorazí k trpasličí pevnosti za týden i s posilami. Ve skutečnosti jí cesta potrvá déle a k trpasličí pevnosti dorazí na koních i s posilami až za 10 dní. Kira tak nestihne dorazit do pevnosti před zatměním a družina se bude muset na vlastní pěst rozhodnout jak situaci vyřešit bez její pomoci.

Než odejde, daruje Kira družině stříbrný **prsten s erbem hraničářů z Milfordu**, který ukryla před kultisty. Kdyby se nevrátila, má prsten družině zajistit otevřené dveře do cechu.

Kira

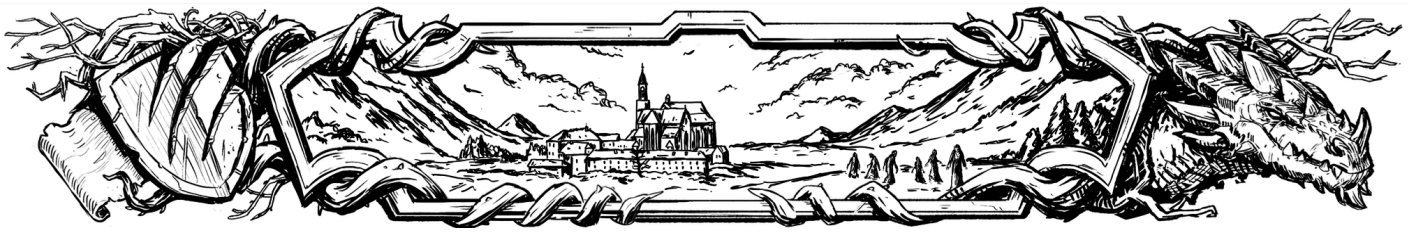
půlelfka - hraničářka

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10*(+0)*	18*(+4)*	12*(+1)*	15*(+2)*	14*(+2)*

Úroveň:	6
Životy:	36 *(aktuálně 20)*
Duševní síla:	17
Pohyblivost:	34
Velikost:	B
Útočné číslo:	0 *(beze zbraně)*
Zákl. obrana:	4 *(cestovní šaty)*
Obranné číslo:	4 *(cestovní šaty)*
Zvl. schopnosti:	Rychlost chodce
Dovednosti:	Pouto s přírodou *(8)*, Stopování *(7)*, Vůle *(6)*, Výdrž *(6)*, Postřeh *(6)*, První pomoc *(6)*, Kamufláž *(6)*, Líčení pastí *(5)*, Reflex *(5)*

Půvabná půlelfka je oblečena do cestovních šatů, na těle má viditelná čerstvá zranění, která utrpěla při souboji s kultisty.

Rychlost chodce *(dlouhá akce)* **3x za den**
Kira očaruje vybraného tvora, čímž mu navrátí ztracenou sílu a zpevní jeho krok. Po dobu 6 hodin je tak schopen putovat o polovinu rychleji, než je obvyklé a vůbec se při tom neunaví.



ZVONICE

Věž zvonice má čtvercový půdorys. Jejím středem vede úzké dřevěné točité schodiště. Celé místo je znesvěcené, až na zvon na věži, který je stále zasvěcen Freyovi.

Čím výše stoupáte po dřevěném vrzajícím točitém schodišti v jádru věže zvonice, tím se cítíte lépe. Postupně se do vaší mysli vkrádá pocit, že bude všechno v pořádku, že na to nejste sami. Když vystoupáte až na vrchol a spatříte tělo zvonu pokryté slabě zářícími modrými runami a pocit bezpečí ještě více zesílí.

Zazvoní-li někdo na zvon v době nejvyšší nouze *(postavy budou čelit přesile, probudí se nemrtví kolem kláštera apod.)*, pak se stane zázrak. Runy na zvonu se rozzáří jasným modrým světlem, přičemž zvuk zvonu znehybní všechny nemrtvé a kultisty v dosahu 1 míle. Zvon vydrží zvonit, a tím jeho efekt zůstane aktivní, po dobu 1 směny. Pak runy na něm pohasnou. Pokud je během zvonění zabit v klášteru či jeho okolí kultista nebo nemrtvý, povede to k tomu, že se ozve velmi hlasité "*BAM*" a runy probliknou. Účinky zvonu pocítí i kultisté v trpasličí pevnosti **Khaz-Donnar.** A budou tak očekávat potíže.



HŘBITOV

Dostanete se na malý hřbitov rozkládající se za kostelem boha Freye. Na hřbitově se nachází řada náhrobních kamenů porostlých popínavým břečťanem. Celý hřbitov je propleten několika štěrkovými cestami a cestičkami. Na první pohled je jasné, že se tu někdo snažil vykopat mrtvé, několik hrobů je totiž otevřených a kolem nich jsou poházené ostatky zemřelých a nízké hromádky hlíny. Pachatel však nejspíše brzy ve své činnosti ustal, neboť většina hrobů zůstala nedotčena. Vyrušil jej snad někdo nebo získal co hledal?

Na malém hřbitově jsou s uloženy ostatky řádových sester. Kultisté se snažili mrtvé vykopat a oživit jako zombie, aby doplnili řady jejich nemrtvého vojska, ve svém konání byli však neúspěšní, proto toho brzy zanechali. Těla řádových sester jsou chráněna pohřebním rituálem.

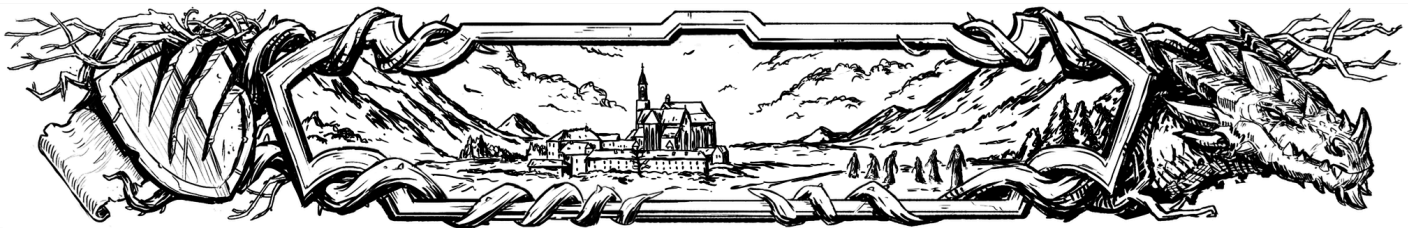
Na hřbitově není k nalezení nic cenného, pouze je tu pohozené nářadí *(lopata, rýč, krumpáč)*. Řádové sestry nebyly pohřbeny s žádnými cennostmi.

3.4 VESNICE BOŽÍ DAR

Čím více se blížíte k Božímu Daru, tím černější se zdají mračna na obloze a zvedá se silnější a mrazivější vítr. Pod jeho silou se mladé stromy ohýbají a staré praskají, jako by sténaly. Jakmile spatříte první stavení, spustí se hotová průtrž mračen a nebe protne bílý záblesk, který na krátkou chvíli ozáří stavení ve vesnici. Na okamžik si světla a stíny hrají s vaší myslí podivnou hru a před vámi se objevují a mizí přízračné siluety tvořené rozpohybovanými větvemi. Rázně zaburácí hrom a svět opět potemní.

Ve vesnici není vidět živáčka. Neslyšíte už nic, kromě ševelení větru a bubnování dešťových kapek.

Boží Dar získal své jméno podle léčivého pramene, který tu kdysi objevili v horách pastevci. Kolem zřídla se brzy rozrostla menší osada, jejíž obyvatelé se živili především pastevectvím.



Pokud se dobrodruzi pokusí hledat cestou do Božího Daru stopy a uspějí v ověřovacím hodu na Stopování *(INT)* vs. 7 nebo Postřeh *(INT)* vs. 13, zjistí, že z Božího Daru vedou četné stopy vozů a osob směrem na sever *(jakoby tudy odešli všichni obyvatelé vesnice)*. Déšť stopy brzy smyje.

Družina v Božím Daru může navštívit tato místa:

- Zřídlo léčivého pramene
- Ostatní stavení

Nemrtví psí hlídači

Podobně jako ve Vysokém břehu, i zde nechali kultisté pro zvědavé návštěvníky 6 velkých psů proměněných na zombie.

Tito nemrtví přes den hibernují v opuštěných domech. Jestliže bude družina při svém průzkumu vesnice hlučná *(bude křičet, bojovat, dělat rámus prohledáváním vesnice apod.),* upoutá jejich pozornost. V noci zombie psi prochází vesnicí a hledají živé tvory.

Zřídlo léčivého pramene

Zřídlo leží na západním okraji vesnice. Jedná se o malý kamenný altánek, v jehož středu je umístěna studna s ruční pákovou pumpou. Pumpa při použití hlasitě vrže a může přilákat zombie psy.

Po obvodu studny jsou na kamenech vyryty runy. Hodem na Čtení a psaní *(INT)* vs. 7 mohou postavy přečíst text:

Bože Freyo, z tebe vyvěrá všechen život. Otevři nám živý pramen své milosti a požehnej tuto vodu. Smiluj se nad námi a očisti naše srdce.

I voda ve zřídle byla dříve otrávena kultisty, avšak nevydržela otrávená dlouho a nyní se dá bez následků pít. Její konzumace dokonce zmírní po dobu 1 dne vliv Tharmovy horečky o polovinu *(nepovede však k jejímu vyléčení)*.

Pokud si ji družina vezme s sebou, dá se použít i jako svěcená voda.

Zombie pes (6x)

nemrtvý

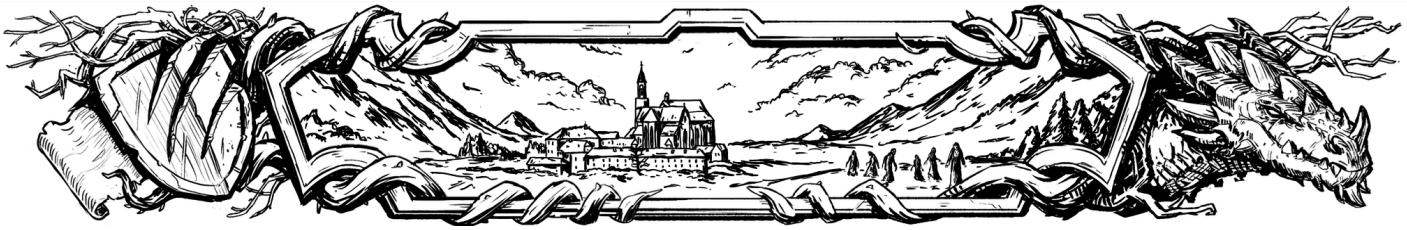
SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
13*(+1)*	11*(+0)*	20*(+5)*	2*(-4)*	7*(-2)*

Úroveň:	1
Vyšší moc:	5
Životy:	11
Pohyblivost:	40
Velikost:	A
Útočné číslo:	6/+1 *(zuby)*
Zákl. obrana:	2 *(maso)*
Obranné číslo:	3 *(maso)*
Imunita:	Jed, Krvácení, Ovlivnění mysli
Rezistence:	Bodné zranění
Slabina:	Svěcené zranění, Stříbro
Zvl. schopnosti:	Nezdolnost, Vycítění života
Dovednosti:	Postřeh (8), Výdrž *(6)*, Atletika *(4)*
Zkušenosti:	100

Zombie psi vypadají z dálky podobně jako za života, visí z nich ale cáry rozkládajícího se masa.

Nezdolnost *(pasivní)*
Pokud zombie pes ztratí všechny životy, stále nemusí být mrtvý. Jakmile jsou jeho životy rovné nebo menší než 0, hází si na ověření své Výdrže *(ODO)* proti útokem způsobenému zranění. Pokud uspěje, neumírá, pokračuje v boji i s životy pod nulou. Toto se opakuje dokud v ověření neselže, nebo neklesnou-li jeho životy pod -11 *(hodnota maxima životů)*.

Vycítění života *(pasivní)*
Zombie psi dokáží vycítit živé tvory až na vzdálenost 100 sáhů. Musí na ně mít přímý výhled. Tvory za překážkou dokáží vycítit na vzdálenost 2 sáhů.



Ostatní stavení

Ostatní stavení ve vesnici tvoří rodinné domky, statky, chýše a stodoly. Všechny jsou zdánlivě prázdné. Nechybí jen jejich obyvatelé, ale i dobytek a veškeré zásoby jídla. Místy jsou patrné známky boje a prohledávání stavení.

Postavy mohou ve vesnici získat nějaké obyčejné nástroje a zbraně *(dřevorubecké sekery, kosy, vidle, kladiva, lovecký tesák, dýky)*. Dále jsou tu nepoškozené povozy a kárky.

Jestliže však postavy při průzkumu překonají hod na Postřeh *(INT)* vs. 13, najdou v jednom z domů tajný vchod do sklepa ukrytý pod prkny v podlaze. V malém prostoru se tu na podlaze choulí k sobě 5 nakažených dětí ve věku 6-10 let. Všechny jsou v bezvědomí a pokud jim nebude co nejdříve *(do 2 dnů)* poskytnut lék proti Tharmově horečce nebo nebudou alespoň léčené, zemřou. Kromě dětí jsou ve sklepě skromné zásoby jídla na 3 dny.

Děti se jmenují **Eliška, Patrik, Juraj, Anna a Lenka**. Rodiče je tu zavřeli ve snaze uchránit je před útokem kultistů. Děti se nejprve bály vylézt a později už byly příliš slabé na to, aby se o to vůbec pokusily. Jejich rodiče se jmenují **Juraj a Tereza Bauerovi**. Děti si myslí, že je kultisté odvedli do hor a přejí si, aby je družina zachránila.

3.5 Vesnice Poslední Podhorská

Ve vzduchu je cítit citelné ochlazení. Když vydechnete, stoupá vám od úst obláček bílé páry, který se po chvilce spojí s houstnoucí mlhou okolo vás. Podle posledního ukazatele, který už jste minuli před hodinou, by měla Poslední Podhorská ležet už jen malý kousek před vámi. Zatím však nevidíte žádná světla ani neslyšíte zvuky rušné hornické vesnice, které by vás upozornily na to, že jste na místě. Obklopuje vás jen ticho a hustá mlha. Kráčíte dál.

A najednou jsou mračna pryč. Hustý oblak jste nechali pod sebou a nyní se vám pozvolna převalují malá mlžná mračna jen do výše kolen. Poslední Podhorská je tichá a opuštěná, její tajemství jsou přikryta slabým mlžným oparem.

Poslední Podhorská je nejseverněji položená vesnice v provincii. Místní obyvatele se živili hornictvím a zpracováním kovů. V okolí vesnice je několik stříbrných a železných dolů.

Poslední Podhorská je při příchodu zahalena do hustého **mlžného oparu**. Na první pohled se jeví zcela bez života, stejně jako tomu bylo u předchozích vesnic. Její obyvatelé se stali prvními oběťmi kultistů a ti, kdo nebyli odvedeni do hor, byli přeměněni na nemrtvé služebníky. Většinu stop po útoku již smyl déšť a jediným vodítkem o události mohou být rozbitá okna a dveře, či vyrabované domy.

Místní studny jsou stále kontaminované, a vypití vody způsobí Tharmovu horečku.

Družina zde může navštívit tato místa:

- Stavení ve vesnici
- Stříbrné doly

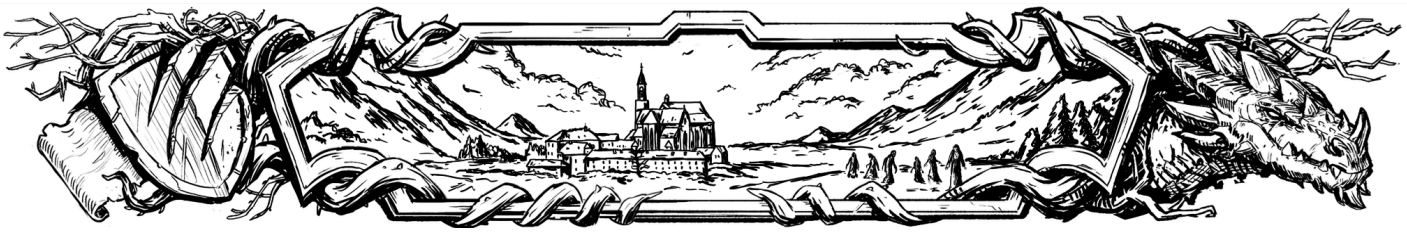
Kolem Poslední Podhorské hlídkuje nemrtvý strážce **Bezhlavý jezdec**.

Pokud se družina rozhodne pokračovat dál na sever, může se vydat zhruba po 60 mil dlouhé stezce v horách vedoucí k pevnosti Khaz-Donnar *(pokračuj **kapitolou 4 - Cesta k trpasličí pevnosti**)*.

Bezhlavý jezdec

Oblast kolem Poslední Podhorské střeží Bezhlavý jezdec, který je v moci kultistů. Jedná se o bývalého člena průzkumné výpravy, kterou vedla hraničářka Kira.

Jezdí na nemrtvém oři, sám je oblečen do kroužkové košile, v jedné ruce svírá meč bastard a v druhé drží za vlasy svou hlavu. Přes zbroj má stále přehozenou potrhanou tuniku s erbem hraničářů z Milfordu, podobným tomu, jaký je na prstenu, který jim mohla dát hraničářka Kira.



Mlžné obláčky se převalují v dálce, občasnou mezerou mezi nimi jsou zřetelně vidět jednotlivé budovy ve vsi, než je zase překryje bílá mlžná vlna. Ale na moment vám přišlo, že v mezeře mezi obláčky jste zahlédli siluetu jezdce. Ale stačí jen mrknutí a je pryč. Nikdo tam nebyl, nebo ano?

"KLAP… KLAP… KLAP," přijde vám že z mlhy slyšíte pomalé klapání koňských kopyt. Nejprve z dálky a nyní blíž, někde zleva. Ne, teď zprava. Stále blíž!

Rytíř bude ze začátku družinu jen sledovat z dálky. Postavy jej mohou zpozorovat hodem na Postřeh *(INT)* vs. 10. Jakmile jej některá z postav zpozoruje, jezdec zmizí v mlze, odcválá apod. Takto bude pozorovat družinu třikrát, mezi jeho dalším zjevením uplyne vždy přibližně jedna směna. Pokud se jím postavy nenechaly zastrašit, pak na ně při čtvrtém zjevení zaútočí.

Ukáže-li některá z postav jezdci **prsten s erbem** hraničářů z Milfordu *(stačí, že jej bude mít nasazený na ruce, nebo viditelně pověšený na krku)*, jezdec s lebkou otočenou přímo k prstenu se znatelně zarazí a po první 3 kola bude bojovat se značně menší vervou - **Nevýhoda** *(postih -5)* ke všem akcím. Poté bude jeho staré já pohlceno temnou mocí a prsten už na něj nebude mít žádný účinek.



Bezhlavý jezdec

nemrtvý

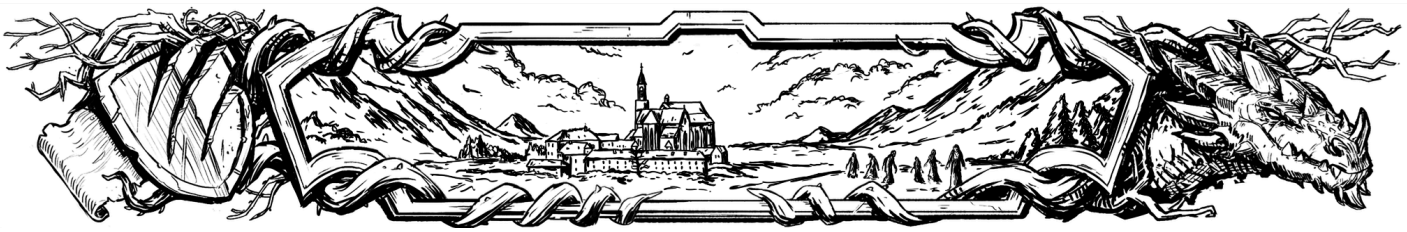
SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
16*(+3)*	8*(-1)*	16*(+3)*	9*(-1)*	5*(-3)*

Úroveň: 4
Vyšší moc: 12
Životy: 50
Pohyblivost: 52
Velikost: C
Útočné číslo: 10/+1 *(meč bastard)*
Zákl. obrana: 3 *(kroužková zbroj)*
Obranné číslo: 7 *(krouž. zbroj, meč)*
Imunita: Jed, Krvácení, Ovlivnění mysli
Rezistence: Bodné zranění
Slabina: Svěcené zranění, Stříbro
Zvl. schopnosti: Vycítění života, Sražení, Hrůzostrašnost
Dovednosti: Atletika *(10)*, Výdrž *(7)*, Postřeh *(6)*
Zkušenosti: 500

Hrůzostrašnost *(pasivní)*
Kdokoliv se ocitne na méně než 3 sáhy od jezdce musí uspět v hodu na Vůli *(CHAR)* vs. 8, jinak je na 3 kola vystrašen *(bude bez rozmyslu prchat od jezdce)*. Každé kolo se může vzpamatovat, k tomu musí na začátku svého tahu uspět ve stejném hodu. Jakmile tvor jednou uspěje, nemůže být znovu jezdcem vystrašen.

Vycítění života *(pasivní)*
Jezdec vycítí živé tvory, které má v přímém výhledu až na vzdálenost 200 sáhů. Tvory za překážkou vycítí na 2 sáhy.

Sražení *(speciální akce)* **1x za 3 kola**
Jezdec se pokusí srazit koněm protivníka ve své těsné blízkosti. Jezdec si hodí na Atletiku *(SIL)* vs. Atletika *(SIL)* cíle. Sražený tvor je povalen a zraněn za 1k6 +2 životů.



STAVENÍ VE VESNICI

Opuštené domky a stodoly. Jsou zde běžné nástroje i zbraně *(sekery, krumpáče, kladiva, lopaty, lovecký tesák, dýky),* teplé oblečení *(deky, šály, kabáty)* a nepoškozené povozy. V kovárně zůstaly zásoby uhlí, stříbrné a železné rudy.

Jestliže postavy uspějí v hodu Postřeh *(INT)* vs. 11, najdou v kovárně mapu s vyznačenou pašeráckou stezkou vedoucí do pevnosti Khaz-Donnar skrze opuštěný důl - alternativní tajný vchod.

Ukaž hráčům přílohu **Mapa dolů pod pevností Khaz-Donnar.**

STŘÍBRNÉ DOLY

Přímo ve vesnici se nachází tři hlubinné doly - Prokop I, Prokop II a Herbert I. Uvnitř se snažilo schovat pár obyvatel před kultisty. Přestože je kultisté nenašli, padli za oběť Tharmově horečce.

Kráčíte úzkou šachtou do útrob dolu. Stěny jsou vlhké a kluzké. Skála je nahrubo opracovaná a stále jsou na ní patrná místa, kam dopadl krumpáč. Někde se štola otevírá a má vysoký strop, jinde jste nuceni lézt po kolenou. Až se divíte, jak v těchto podmínkách mohl někdo pracovat.

Dostanete se na širokou křižovatku, v jejímž středu je připravený těžební vozík,, jen s několika balvany na dně. Dříve jste si toho nevšimli, ale za vozíkem něco leží. Ne, spíše je o něj někdo opřený zády. Nehýbe se. Přestal se hýbat už před několika dny…



KAPITOLA 4

CESTA K TRPASLIČÍ PEVNOSTI

Družina se dostává do finální části dobrodružství, události v následujících kapitolách se mohou lišit dle toho, jak si družina počínala.

Pokud se družina nestihne dostat do pevnosti včas před zatměním slunce, provedou kultisté temný rituál, jehož důsledky jsou popsány v **kapitole 6 - Rozuzlení**.

4.1 STEZKA V HORÁCH

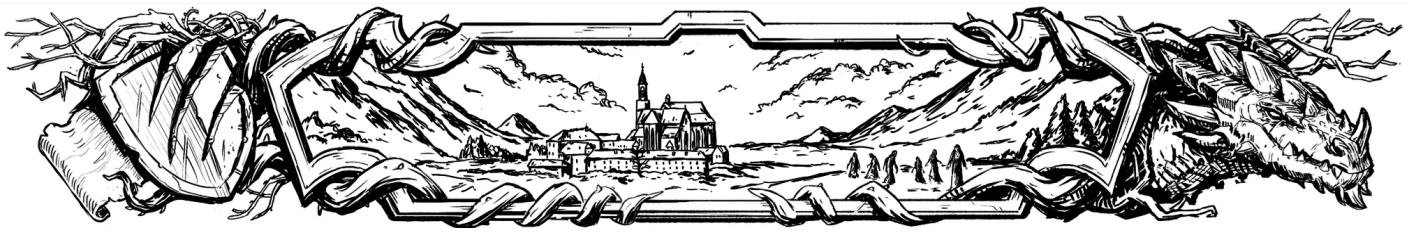
Chmurné vesnice a znesvěcenou krajinu jste nechali za svými zády a nyní hledíte na čistým sněhem pokryté vrcholky hor, mezi kterými se klikatí horská stezka a někde na jejím konci je trpasličí pevnost, Khaz-Donnar. Váš cíl.

Obloha je jasná a bez mráčku, sníh se jasně třpytí, až vás nutí přimhouřit oči. Zhluboka se nadechnete a vychutnáváte si tento jedinečný moment. To zvládnete!

Do **pevnosti Khaz-Donnar** vede 60 mil dlouhá horská stezka. Trasa se klikatí po vrstevnicích a horských hřebenech, místy překlene mostem propast nebo horskou řeku. Tři sáhy široká stezka je poměrně udržovaná, vyztužená opracovanými kameny. Je z ní krásný výhled na okolní horské údolí.

Zhruba každých 15 mil je poblíž trasy vybudováno dřevěné odpočívadlo pro cca 5 osob. Přístřešky jsou sice zchátralé, avšak poskytnou postavám dostatečný úkryt před nástrahami počasí. V jejich blízkosti se navíc vždy nachází zdroj bezpečné pitné vody *(studna, potůček apod.*).

Doprovází-li družinu stále trpaslík **Jargun**, sdělí postavám, že **pod trpasličí pevností se nachází opuštěný důl**. Nedaleko pevnosti v horách ústí jedna z jeho větracích šachet, kterou vede pašerácká trasa přímo do pevnosti. Družinu tudy provede, pokud postavy budou chtít.



NÁHODNÁ SETKÁNÍ V HORÁCH

Při cestě k pevnosti připrav družině další náhodné setkání. O tom, jaké bude, rozhodni sám, nebo to nech na hodu kostkou *(1k6)*.
Družina může v horách čelit:

- Vichřici
- Sesuvu půdy
- Kultistům
- Rozbitému mostu
- Hladovému medvědovi
- Hejnu nemrtvých netopýrů

VICHŘICE

Počasí už se od rána asi posté změnilo, vystřídalo se jasné letní počasí, déšť, vichr, mlha několikrát dokola. Nyní začínají padat z šedých mračen k zemi drobné sněhové vločky.

Vítr však nabírá na síle a vánice sílí. Mráz vás začne štípat na tváři. Pohlédnete na sebe a čelíte rozhodnutí. Pokračovat dál a neztrácet drahocenný čas nebo přečkat někde v závětří, než se počasí zlepší.

Ale jak dlouho můžete takhle čekat, hodinu, dvě? Nebo den?

Postavy zastihne na horské stezce silná vichřice. Stromy se pod tlakem větru lámají. Déšť učiní horskou stezku nebezpečnou a kluzkou. Družina má dvě možnosti: zastavit a utábořit se, nebo pokračovat v cestě. **Vichřice potrvá 8 hodin**.

Pokud se družina zastaví a rozhodne se vichřici přečkat u stezky, musí si některá z postav hodit na Přežití v přírodě *(INT)* vs. 11. Pokud uspěje, najde pro družinu úkryt, který ji před vichřicí dostatečně ochrání. Jestliže vhodný úkryt nenajde, musí si všichni členové družiny hodit na Výdrž *(ODO)* vs. 12. Mají-li na sobě teplé oblečení, dostanou k hodu **Výhodu** *(bonus +5)*. Neuspějí-li, jsou prochladlí a velmi unavení. Vlivem toho ztratí 2 životy.

Pokud bude družina pokračovat musí si každý hodit na Akrobacii *(OBR)* vs. 9. Při neúspěchu jim podjedou na kluzkých kamenech nohy a oni se skutálí ze srázu. Zastaví se až o kmen stromu. Pádem se postava zraní za 1k10+3 životů. Pokud u sebe měla nějaké křehké věci *(např. flakonky)* dojde k jejich zničení. Zároveň si všechny postavy musí hodit na Výdrž *(ODO)* vs. 15. Mají-li na sobě teplé oblečení, dostanou k hodu **Výhodu** *(bonus +5)*. Neuspějí-li, jsou prochladlí, lehce potlučení a velmi unavení. Vlivem toho ztratí 3 životy.

SESUV PŮDY

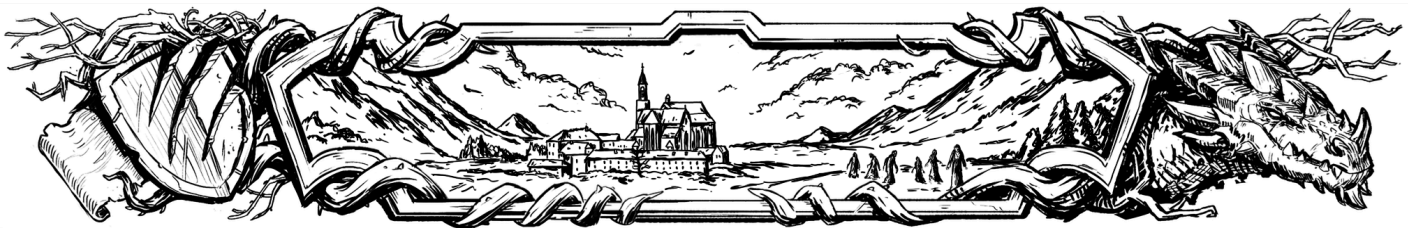
Stromy v horském údolí se zavlní a jako na povel se z korun stromů k nebi vznese hejno ptáků. Nemusíte dlouho přemýšlet co je vylekalo, protože se vám pod nohama silně otřese země. Záchvěv trvá jen pár vteřin, ale vám to připadá jako věčnost. Když je po všem, zaslechnete vysoko nad vámi hlasité zapraskání.

V horách dojde k silným otřesům. Otřesy v této oblasti nejsou časté a nyní za ně mohou kultisté, kteří se snaží podmanit si Srdce hory.

Vlivem zemětřesení se z hory odlomí kusy sněhu a řítí se po horském svahu přímo na družinu. Postavy si padajícího sněhu a kamení mohou všimnout hodem na Postřeh *(INT)* vs. 5. Družina má 5 kol, než bude kamením smetena. Během této doby musí utéct z oblasti nebo najít vhodný úkryt.

Bezpečná oblast je vzdálená 200 sáhů. Jestliže některá z postav se nestihne dostat do bezpečné oblasti, zasype ji padající sníh a kamení. Zasažená postava si musí hodit na Atletika *(SIL)* vs. 15. Neuspěje-li, je smetena ze svahu a pohřbena pod sněhem. Pádem je zraněna za 3k6+4 životů a je 1 směnu omráčená, k tomu je zničeno všechno křehké vybavení, které má u sebe. Postavy, které uspějí dostanou jen poloviční zranění a nejsou omráčené.

V obou případech je nutné zasypané postavy osvobodit a vyhrabat. K tomu musí buď samotná postava, nebo ten, kdo se ji snaží zachránit uspět v hodu na Atletiku *(SIL)* vs. 8.



Kultista (4x)

člověk - klerik

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10*(+0)*	12*(+1)*	15*(+2)*	13*(+1)*	16*(+3)*

Úroveň: 3
Životy: 22
Přízeň: 25
Pohyblivost: 31
Velikost: B
Útočné číslo: 3/+2 *(tesák)*
Zákl. obrana: 2 *(roucho)*
Obranné číslo: 3 *(roucho, tesák)*
Zvl. schopnosti: Kopí temnoty, Štít víry
Dovednosti: Vůle *(6)*, Prosby *(4)*, Výdrž *(3)*, Postřeh *(3)*
Zkušenosti: 150

Kultisté zasvětili svůj život temným silám výměnou za moc. Nosí černé roucho, s výšivkou Symbolu Tharmových dětí z vnitřní strany (viz příloha). Pod rouchem ukrývají ostrý tesák. V boji však většinou spoléhají na své nadpřirozené schopnosti.

Kopí temnoty *(dlouhá akce)*
Kultista ukáže vybraným směrem a ve stejný okamžik protne vzduch 20 sáhů dlouhý a 1 sáh široký temný paprsek, který zraní za 1k6+2 životů každou živou bytost, která mu stojí v cestě. Kopí temnoty nezraní nikoho, kdo věří v boha Tharma.

Štít víry *(speciální akce)* **1x za 3 kola**
Tato prosba vytvoří kolem kultisty ochrannou bariéru, která zvyšuje jemu a všem spojencům v dosahu 3 sáhů Základní obranu *(ZO)* o +5. Kultista se na prosbu musí soustředit a nemůže se během ní věnovat žádné jiné činnosti, kromě krátkého pohybu. Štít víry trvá 3 kola, nebo dokud jej kultista nepřeruší.

KULTISTÉ

Družina může narazit na 4 kultisty, kteří se zdrželi na jihu a pomalu míří se zásobami jídla směrem k trpasličí pevnosti Khaz-Donnar.

Kultisté mohou tábořit v odpočívadle, nebo na kraji horské stezky. Pod černými plášti jsou oblečení do teplých šatů. Mají s sebou poníka, který za sebou táhne povoz se zásobami jídla *(uzené maso, zelenina, ořechy a jablka)*. Pokud by je družina porazila nebo okradla, najde cennosti v hodnotě 35 zlatých a zásoby jídla na 30 dní.

ROZBITÝ MOST

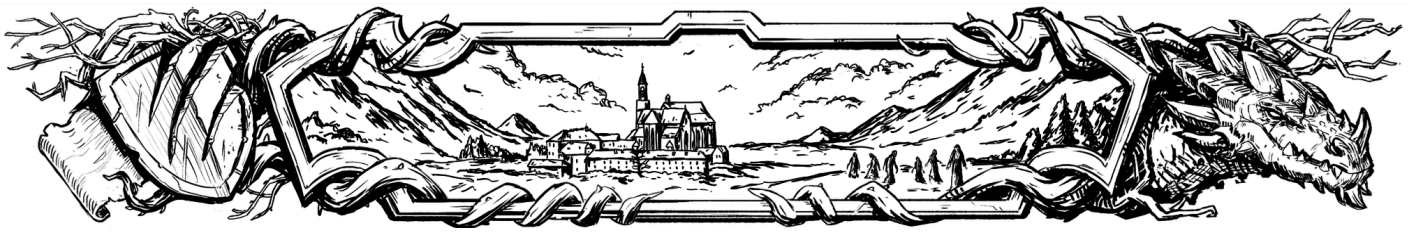
Cesta vám ubíhá pod nohama, vrchol dalšího horského hřbetu je za vámi. Až na menší otřesy půdy, probíhalo během dne vše klidně. Stezka vás zavede před ne příliš širokou, ale pekelně hlubokou rokli, na jejímž dně slyšíte hučení divoké řeky.

Rokli překlenuje jednoduchý kamenný most. Vysoké sloupky na jeho kraji dávají vědět, že kdysi musel být dostatečně široký, aby přes něj projel povoz. Nyní byla ale situace jiná. Celý pravý bok mostu se zřítil do propasti. Zbytek mostu vypadá stabilně, ale chcete to riskovat? Kousek od vás je vidět vyšlapaná zvířecí stezka, možná by to šlo obejít po ní.

Kamenný most vede přes 50 sáhů hlubokou a 4 sáhy širokou rokli, ve které teče divoká řeka. Most se u svého konce rozpadl a jeho pravý bok se zřítil. V nejužším místě je most jen 1 sáh široký. K sesuvu došlo nedávno vlivem zemětřesení. Družina se jej může pokusit přejít nebo obejít.

Pokud se most pokusí postavy přejít, musí si každá z nich hodit na Akrobacii *(OBR)* vs. 8. Jestliže neuspějí, ztratí rovnováhu, podlomí se pod nimi vrtkavý kámen a zřítí se do rokle. Stojí-li někdo poblíž, může se je pokusit zachytit hodem na Reflex *(OBR)* vs. 8.

Postava se pádem do řeky zraní za 3k6 životů a divoký proud ji začne unášet do údolí. Překonat divokou řeku a přeplavat na břeh se jí podaří jen v



případě, že uspěje v hodu na Plavání *(SIL)* vs. 15. Jestliže v hodu neuspěje vyplaví ji v bezvědomí *(má 0 životů)* řeka o míle dole po proudu.

Rozhodne-li se družina most obejít, musí sejít z kamenné cesty a vydat se po vyšlapané stezce dolů do údolí a pak zpět na cestu. Tím se jí prodlouží trasa o 15 mil těžkým terénem *(přibližně 8 hodin)*.

Hladový medvěd

Družinu vystopuje vyhladovělý medvěd. Jestliže se jej družina pokusí zahnat, musí uspět v hodu na Ochočování zvířat *(CHAR)* vs. 14. Případně jej může na čas odbýt dostatkem jídla *(minimálně zásoby jídla na 2 dny)*.

Medvěd se však v obou případech po několika hodinách vrátí znovu a bude agresivnější. Bude vyžadovat další zásoby jídla (znovu alespoň na dva dny) a k jeho zahnání budou mít postavy **Nevýhodu** *(postih -5)*.

Dojde-li k boji a medvěd bude při něm zraněn za více než polovinu svých maximálních životů, uprchne a už se nevrátí.

Hejno nemrtvých netopýrů

Počasí je poměrně klidné, fouká jen slabý západní vítr a bílo šedé mraky po nebi klidně plují směrem k východu. Na déšť ani vánici to nevypadá, a tak očekáváte klidnou cestu. Jen v dálce na východě si všimnete malého černého oblaku, ale ten je příliš daleko, aby vám zkazil den.

Uplyne chvíle a vy spustíte oči z trasy pod sebou a znovu se rozhlédnete okolo. Vše je při starém, jen ten černý mrak je nějaký větší, jako by byl blíž. Ale to přece není možné, nebo ano?

Kultisté poslali hlídkovat nad horskou stezkou hejno nemrtvých netopýrů. Tito temnou magií pokřivení nemrtví tvorečkové napadnou všechny živé tvory velikosti A a větší, kteří nebudou mít dost rozumu na to, aby se před nimi ukryli nebo uprchli.

Hladový medvěd

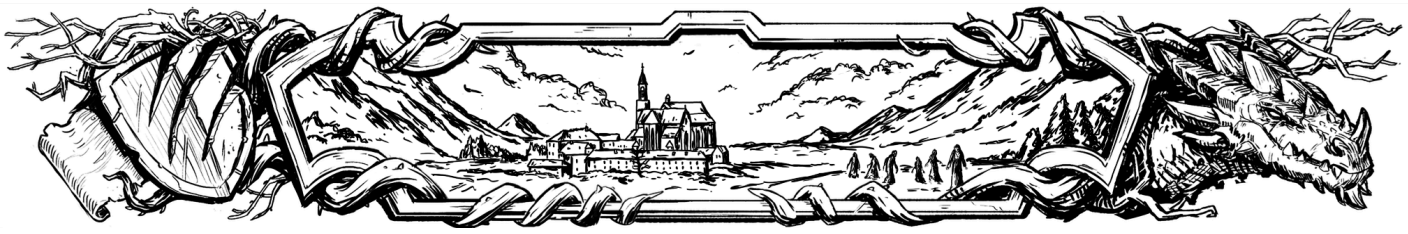
zvíře

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
18*(+4)*	15*(+2)*	16*(+3)*	1*(-5)*	11*(+0)*

Úroveň:	4
Životy:	41
Pohyblivost:	42
Velikost:	C
Útočné číslo:	10/+3 *(drápy) a* 11/+3 *(zuby)*
Zákl. obrana:	6 *(srst)*
Obranné číslo:	7 *(srst)*
Zvl. schopnosti:	Objetí
Dovednosti:	Atletika *(7)*, Výdrž *(7)*, Postřeh *(7)*, Reflex *(3)*
Ochočitelnost:	20
Zkušenosti:	400

Objetí *(speciální akce)* **1x za 3 kola**
Medvěd se pokusí sevřít tvora velikosti C nebo menší a povalit ho na zem. To se podaří jen tehdy, pokud cíl selže v ověření Akrobacie *(OBR)* vs. Akrobacie *(OBR)* medvěda. K tomuto hodu má medvěd **Výhodu** *(bonus +5)*. Jestliže napadený tvor v hodu uspěje, uskočí včas medvědovi z dosahu. Pokud neuspěje, medvěd oběť povalí a uvězní. Navíc na ni může okamžitě zaútočit kousnutím. Tento a všechny další jeho útoky proti povalenému nepříteli mají **Výhodu** *(bonus +5)*.

Dokud medvěd drží oběť v objetí, nemůže k útokům používat tlapy. Navíc se nezvládá aktivně bránit útokům. Jeho oběť na druhou stranu nemá prostor na použití jiných, než krátkých zbraní. Pokud se chce osvobodit, musí použít dlouhou akci a uspět v ověření Atletiky *(SIL)* vs. Atletika *(SIL)* medvěda.



Hejno netopýrů

nemrtví

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
4*(-3)*	15*(+2)*	10*(+0)*	2*(-4)*	3*(-4)*

Úroveň:	3
Vyšší moc:	8
Životy:	28
Pohyblivost:	80 *(let)*
Velikost:	D
Útočné číslo:	6/+3 *(zuby)* 3x za kolo
Zákl. obrana:	6 *(kůže)*
Obranné číslo:	7 *(kůže)*
Imunita:	Jed, Krvácení, Ovlivnění mysli
Rezistence:	Zbraně
Slabina:	Svěcené zranění, Oheň, Stříbro, Plošné efekty
Zvl. schopnosti:	Hejno, Vycítění života
Dovednosti:	Výdrž (6), Postřeh (6), Atletika (4)
Zkušenosti:	150

Hejno nemrtvých netopýrů čítá desítky těchto drobných zvířat. Kultisté netopýry z pevnosti pokřivili svou mocí a nyní je používají jako špehy.

Hejno *(pasivní)*
Hejno nemrtvých netopýrů dokáže během 1 kola provést až 3 útoky, každý však musí být veden na rozdílného tvora. Hejno nemrtvých netopýrů zabírá prostor *(kouli)* o poloměru 5 sáhů. Může přitom překrývat a pohybovat se skrz místo, kde se nachází jiný tvor. Dokáže se také dostat prostorami, které jsou omezené velikostí A0.

Vycítění života *(pasivní)*
Nemrtví netopýři dokáží vycítit živé tvory až na vzdálenost 200 sáhů. Musí na ně mít přímý výhled. Tvory za překážkou dokáží vycítit pouze na vzdálenost 2 sáhů.

Hejno netopýrů lze zpozorovat již z dálky *(černý mrak, který se rychle blíží proti větru směrem k družině),* a to hodem na Postřeh *(INT)* vs. 12. Hejno je nejprve vzdálené 5 mil a za každou míli, kterou netopýři urazí směrem k postavám se snižuje obtížnost ověřovacího hodu o 1. Zaútočí-li netopýři v noci, pak je obtížnost hodu na jejich odhalení dvojnásobná. Netopýři urazí za minutu zhruba jednu míli

Jestliže se družina pokusí před netopýry ukrýt v přírodním terénu, musí některá z postav uspět v hodu na Přežití v přírodě *(OBR)* vs. 8. Čím blíže netopýři jsou, tím méně času mají postavy na to, aby našly vhodný úkryt. Proto s každou mílí, kterou jsou postavám blíže, se zvyšuje obtížnost ověřovacího hodu o 2. V případě úspěchu proletí netopýři neškodně 100 sáhů od nich. Pokud v hodu neuspějí, netopýři je najdou a zaútočí na ně.

Netopýři mají schopnost **vycítění života**, proto postavám nepomůže neviditelnost, aby unikly jejich smyslům musí se schovat za nějakou překážku.

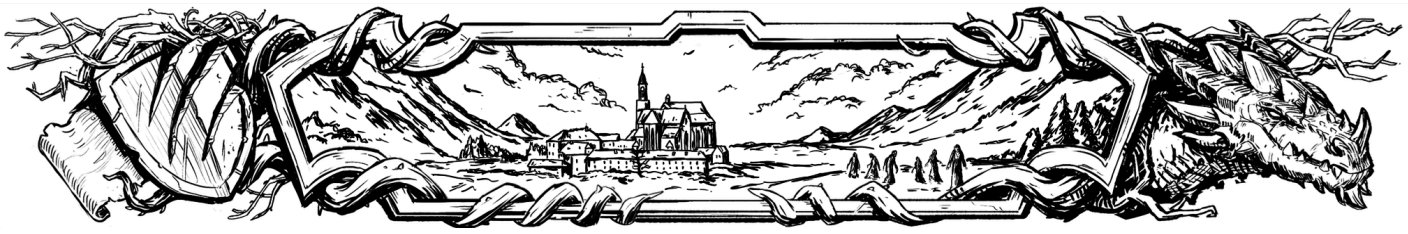
4.2 Opuštěný důl pod pevností

Pod trpasličí pevností Khaz-Donnar se kdysi těžily drahokamy. Nyní je důl opuštěný. Do dolu vede z povrchu několik větracích šachet. Jedna z nich, ústící na jih od pevnosti, byla využívána jako **pašerácká stezka** vedoucí do pevnosti.

Větrací šachta

Vstup do větrací šachty vypadá na povrchu jako polorozbořená studna, která je ukrytá pod nízkými borovicemi. Družina si jí může všimnout při průzkumu úspěšným hodem na Postřeh *(INT)* vs. 9.

Rozhrnete husté borovičí a spatříte pod košatými větvemi malou kamennou stavbu, vypadá jako studna, ale podle všeho se jedná o starou větrací šachtu. Na jejím vrcholu si všimnete masivního železného oka, kterým lze protáhnout provaz. Nakloníte se přes okraj a zahledíte se dolů, do temnoty. Z černé díry na vás neočekávaně zavane slabý teplý vánek, jako z úst umírajícího.



V osm sáhů vysokém komínu šachty jsou do stěn zaražená kovová madla, po kterých mohou postavy slézt dolů. Na vrcholu studny je navíc kovové oko, kterým lze protáhnout provaz a postavy nebo náklad jistit shora, aby nespadl. Pro bezpečné slezení, bez jištění lanem, je potřeba uspět v hodu na Atletiku *(SIL)* vs. 10.

Pokud postava neuspěje v hodu na Atletiku, podklouznou jí zhruba v polovině sestupu ruce a spadne na dno šachty. Zraní se pádem za 2k6 životů a zlomí si ruku či nohu. Dokud nebude řádně vyléčena, například klerikovou prosbou Naprav tělo, bude mít ke všem akcím s danou končetinou **Nevýhodu** *(postih -5)*. Pokud si zlomí nohu bude mít k tomu ještě poloviční pohyblivost.

Poměrně úzký podzemní tunel větrací šachty se pomalu svažuje a po 200 sázích se napojuje na hlavní důlní štolou.

Při obvodu větracích šachet roste hojné množství drobných bílých houbiček. Hodem Znalost přírody *(INT)* vs. 11 lze určit, že jde o **závojenku olovovou**. Konzumace této houby způsobuje silnou otravu. Tvor, který ji pozře si hodí na Výdrž *(ODO)* vs. 18. Pokud neuspěje, začne po 2 hodinách zvracet a celé jeho tělo zachvátí silné křeče a horečka. Otrávený není schopen žádné akce a neléčen umírá za 1 až 2 dny vysílením. Uspěje-li v ověřovacím hodu, zvrací, má křeče a horečku po dobu 1 dne. To se projeví postihem -5 ke všem akcím. Na otravu ale nezemře. Houbičky lze použít k otravě kultistů.

Hlavní štola

Hlavní štola je 10 sáhů široká a 2 sáhy vysoká. Jejím středem vedou čtyři rezavé kolejnice, po kterých byla kdysi převážena suť. Štola směrem k pevnosti pozvolna stoupá. Po celé délce má nespočet menších slepých větví, v nichž hledali trpaslíci drahokamy. Celková délka podzemních tunelů čítá desítky mil.

Důlní štoly jsou opuštěné. Veškeré cenné vybavení nebo předměty si již vzali trpaslíci nebo pašeráci. Jejich současnými obyvateli je několik krys, hejna netopýrů a **kolonie moglarů**.

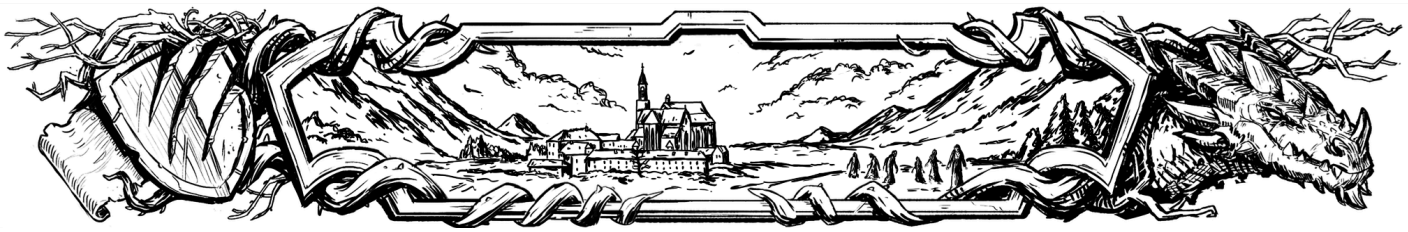
Pomalu kráčíte podzemní štolou kupředu. Na většině míst je dostatečně vysoká, abyste se nemuseli vůbec hrbit. Černé stěny skály jsou na dotek vlhké, hrubě opracované a členité. Ticho v podzemí je rušeno jen křupáním kamínků pod vašimi kroky, které ač se snažíte kráčet potichu, vám přijdou strašné hlasité.

Křupání ustalo. Pod nohami máte něco měkkého. Hlínu, mech? Ne, vypadá to jako nějaká hnědá houba, která tlumí okolní zvuky. Celá šachta před vámi je zarostlá tou podivnou houbou, a to nejen na zemi a zdech, ale i přes celou šířku šachty. V tunelu se vznáší desítky hnědých zvrásněných balónků od velikosti jablka, až po přerostlou dýni. Čas od času se z balonku upustí plyn a ten se pomalu rozpohybuje opačným směrem, aby se po pár coulech opět zastavil. Nemáte jinou možnost, musíte skrz.

Štola je prorostlá kolonií moglarů, zvláštním druhem houby, který žije, nebo spíš roste v hlubinách země, v podstatě kdekoliv, kde je tma a vlhko. Obvykle ho lze nalézt v malých skupinkách rozprostřených po celé jeskyni, kterou obývá, ale lze narazit i na osamělé kusy.

Moglar se sám od sebe nepohybuje, ale volně se vznášející dospělí jedinci mohou náhodně upouštět trochu ze svých plynů a tím se nepatrně pohnout nějakým směrem. Toto probíhá bez ohledu na jejich okolí a není za tím žádné vědomé rozhodnutí. Směr i rychlost pohybu je čistě náhodná. Vznášející se moglar je již dospělý kus, který se díky nahromaděnému plynu odpoutal od země. Nedospělé houby rostou na zemi a jsou to malé nenápadné koule od velikosti pěsti až po dva sáhy v průměru. Drobní moglaři v sobě nemají dostatek plynu na to, aby vybuchovali, a působí jen jako takové větší a lepkavé pýchavky. V takové kolonii může být i mnoho desítek mladých moglarů.

Pokud moglar utrží jakékoli množství zranění, okamžitě exploduje. Všichni tvorové v okolí 5 sáhů od místa výbuchu musí uspět v ověření



Akrobacie *(OBR)* vs. 10. Pokud selžou, utrží 3k6 zranění ohněm, v opačném případě utrží jen polovinu. Uprostřed kolonie moglarů je toto velmi nebezpečné, protože dojde zpravidla k řetězové reakci. Pozor moglaří plyn je extrémně vznětlivý, pokud se v těsné blízkosti moglara nachází otevřený oheň *(například pochodeň)* a moglar náhodou vypustí svůj plyn, dojde k okamžité explozi. Postavy se tedy mohou rozhodnout detonovat kolonii předtím než projdou, a to například vhozením pochodně do jejího středu.

K tomu, aby družina bezpečně prošla skrz kolonii moglarů musí každý její člen uspět v hodu na Akrobacii (OBR) vs. 5. V případě neúspěšného hodu se neopatrně dotkne prolétajícího moglara a spustí explozi.

Podaří-li se družině překonat tuto překážku, mohou pokračovat hlavní šachtou dál, až ke vchodu do pevnosti.

Hlavní štola je u pevnosti zakončená kovovými dveřmi. Vrata jsou zamčená a klíč byl ztracen. Vrata lze vyrazit hodem na Atletiku *(SIL)* vs. 25 nebo odemknout hodem na Umění železného klíče *(OBR)* vs. 13.Vrata vedou ke vstupu do dolu *(viz mapa pevnosti)*.

Pár desítek sáhů od zamčených vrat se nachází úzká 1,4 metru vysoká i široká štola. Úzké štoly si lze všimnout poměrně snadno, a to úspěšným hodem na Postřeh *(INT)* vs. 7. Štola je po 20 sázích zakončena kovovým žebříkem a poklopem. Poklop je odemčený a vede do skladiště materiálu vedle kovárny v pevnosti ***(kapitola 5.5 - Kovárna)***.

PŘÍRODNÍ JESKYNĚ

Jedna z bočních šachet vede do prostorné přírodní jeskyně, v jejímž středu se nachází mělké jezero. Z průzračné jezerní hladiny vyčuhují desítky stalagmitů. Nad hladinou jezera krouží vodní motýl, jeho larvy *(červi hlubinní)* plavou pod hladinou. Voda je pitná a chutná.

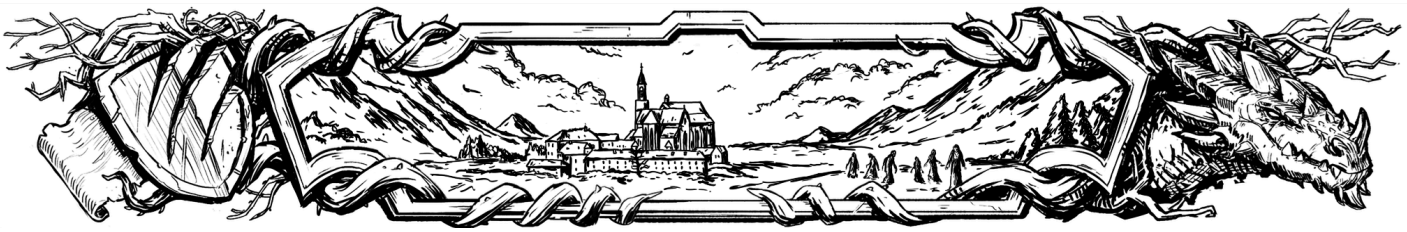
Jedna postranní šachta vás zavedla do míst, kde se trpaslíci prokopali do obrovské přírodní jeskyně s průzračným jezerem uprostřed. Z klidné vodní hladiny vyčuhují desítky stalagmitů různých velikostí a tvarů. Mezi nimi krouží nad hladinou jezera pokladně drobní tvorové, kteří vypadají jako malí motýli nebo spíše létající rejnoci. Pohybují se po hladině vlněním, při kterém vrhají občasné fosforeskující zeleno-modré odlesky. Studená čistá voda vás přímo láká k tomu, abyste si sedli na kraj jezera, namočili do ní svá unavená chodidla a vychutnávali si tu hru světel.

Hlubinný červ je nebezpečný parazit *(larva vodního motýla)*, který žije hlavně ve stojatých vodách. V menších tůních jich najdeš obvykle pouze několik. V podzemních jezerech však nejsou výjimkou i velká hejna o desítkách těchto tvorů.

Tělo červa je asi 10 coulů dlouhé a tři couly široké. Má mléčně bílou barvu a po celé jeho délce se táhne úzká ploutev. Jejím vlněním se dokáže ve vodě velmi rychle pohybovat. Vpředu má širokou přísavku, kterou se umí rychle přichytit ke svému hostiteli. Pod ní je pak trojice do sebe zapadajících čelistí s drobnými, ale ostrými zoubky. Ty dokáže vysunout až do vzdálenosti 3-5 coulů.

V tmavé a špinavé vodě bývá červ velmi špatně vidět. Obvykle navíc neplave příliš blízko hladině. V čisté vodě si jej pozorná postava může všimnout hodem na Postřeh *(INT)* vs. 7. Naopak velmi snadno *(téměř automaticky)* si lze všimnout dospělých jedinců, kteří se z těchto červů vylíhnou. Vodní motýli vypadají jako malí rejnoci. Pohybují se po hladině vlněním, při kterém vrhají fosforeskující zeleno-modré odlesky. Motýli samotní jsou na rozdíl od larev neškodní.

Hladový červ, se chová podobně jako běžně známá pijavice, připluje k nic netušící oběti a přichytí se na ni. Při zakousnutí vyloučí ze své přísavky znecitlivující sekret. Ten dané místo umrtví a hostitel tak nic necítí. Dotyčný pak slábne, aniž by věděl, co je vlastně špatně. Parazit z něj každé kolo vysaje 1 život a to trvá tak dlouho, dokud červ nepozře tkáň za 5 životů. Jakmile je červ nasycen, pouští se oběti a odpluje trávit.



Odstranit přichyceného parazita není snadné. Lze ho vyříznout hodem na První pomoc *(OBR)* vs. 10. Hraničáři pak mohou přičíst k hodu stupeň dovednosti Léčitelství. V případě úspěchu ztratí hostitel 1 život a parazit je odstraněn. V opačném případě ztratí oběť 2 životy, ale červ zůstane zakousnutý.

Parazit navíc nesnáší jasné denní světlo. Pokud je mu vystaven *(nebo něčemu podobně intenzivnímu)*, vyplaší se a sám svou oběť pustí.

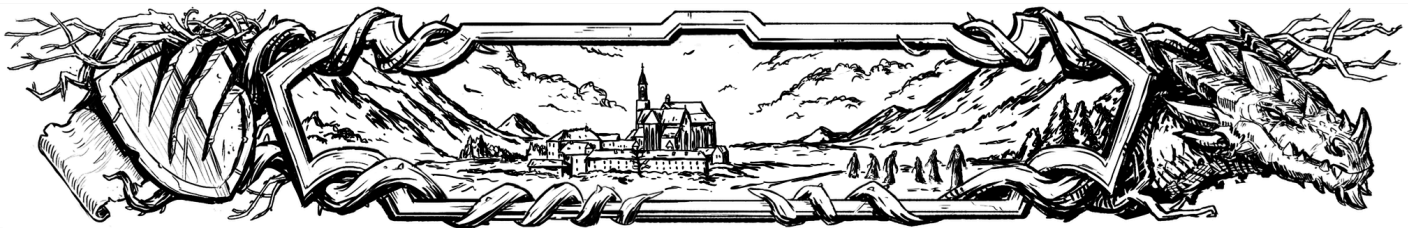
4.3 Brána do Khaz-Donnar

Konečně. Váš cíl leží před vámi. Brána do trpasličí pevnosti Khaz-Donnar. Obrovská stavba se tyčí do výšky nad vámi a vy si oproti ní připadáte malí, nicotní. Vnější vchod do trpasličí pevnosti je vytesán do skalního štítu. Masivní kovová vrata s pevnou ocelovou mříží, stojí mezi dvěma desetisáhovými sochami trpasličích válečníků. Nad bránou je vytesána v rámu kulového tvaru několik sáhů velká hlava trpaslíka. Pevnost nemá žádná okna, jen úzké střílny široké sotva na to, aby se jimi protáhla drobná myška.

Bránu hlídá dvojice kultistů. Ve věžích poblíž brány je na věčné stráži 9 kostlivých kušníků. Kultisté držící stráž nejsou příliš důkladní v hlídání kdo z kultu vstupuje. Nepožadují žádné heslo ani důkaz, že návštěvníci patří ke kultistům. Stačí jim, že mají jejich plášť.

To se však změní v případě, kdyby byli strážní varováni Nasdanem nebo družina zazvonila na zvon v Klášteře sv. Ulriky. V takovém případě budou mít na příchozí pár dotazů, které by je mohly při nevhodné odpovědi prozradit. Např.:
"Buďte pozdraveni bratři a sestry. Odkud přicházíte? Doslechlo se k vám jak vypadá situace v Dálavě?"
Zde je na postavách, jak věrohodně situaci popíší. Jejich tvrzení by se neměla rozporovat s tím, co už kultisté ví. Následně mohou kultisté pokračovat lstí:
"Rozumím, otevřu vám bránu. Hlaste se v trůnním sále u nejvyššího velekněze Mordoka."
Kultisté se budou snažit příchozí nachytat a ověřit tak, jestli patří k sektě. Žádný velekněz Mordok neexistuje. V čele Tharmových dětí je Sagramor. Pokud tuto informaci bude družina ignorovat, mohou ji kultisté napadnout. V opačném případě ji vpustí dovnitř a družina se může v trpasličí pevnosti volně pohybovat.





Kostlivý kušník (6x)



Nemrtvý

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
9*(-1)*	12*(+1)*	12*(+1)*	2*(-4)*	10*(+0)*

Úroveň: 2
Vyšší moc: 7
Životy: 17
Pohyblivost: 30
Velikost: B *(podle rasy)*
Útočné číslo: 6/+2 *(lehká kuše)*
Zákl. obrana: 6 *(kost)*
Obranné číslo: 7 *(kost, kuše)*
Imunita: Jed, Krvácení, Ovlivnění mysli
Rezistence: Bodné zranění
Slabina: Drtivé zranění, Svěcené zranění, Stříbro
Zvl. schopnosti: Vycítění života
Dovednosti: Postřeh *(3)*, Reflex *(3)*, Výdrž *(3)*
Zkušenosti: 180

Kostlivci jsou jedni z nejslabších nemrtvých. Tato stvoření jsou vesměs kostry dlouho mrtvých humanoidních bytostí. Jejich oční důlky svítí modrým světlem.

Vycítění života *(pasivní)*
Kostlivec vycítí živé tvory, bez ohledu na zrak či sluch, a to až na vzdálenost 100 sáhů.

Kultista (2x)



člověk - klerik

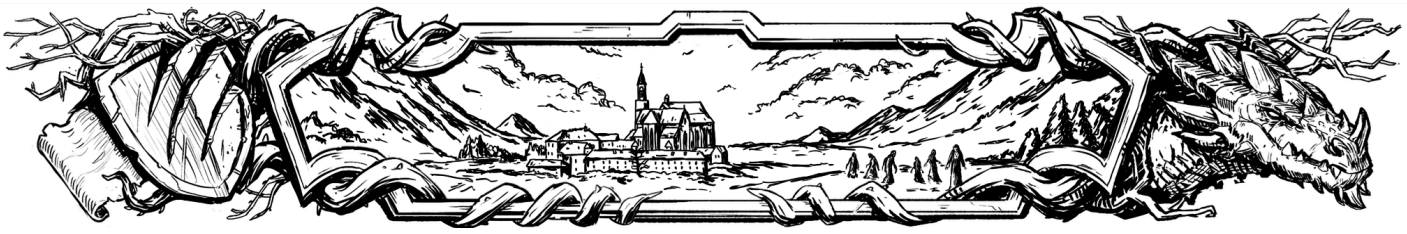
SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10*(+0)*	12*(+1)*	15*(+2)*	13*(+1)*	16*(+3)*

Úroveň: 3
Životy: 22
Přízeň: 25
Pohyblivost: 31
Velikost: B
Útočné číslo: 3/+2 *(tesák)*
Zákl. obrana: 2 *(roucho)*
Obranné číslo: 3 *(roucho, tesák)*
Zvl. schopnosti: Kopí temnoty, Štít víry
Dovednosti: Vůle *(6)*, Prosby *(4)*, Výdrž *(3)*, Postřeh *(3)*
Zkušenosti: 150

Kultisté zasvětili svůj život temným silám výměnou za moc. Nosí černé roucho, s výšivkou Symbolu Tharmových dětí z vnitřní strany (viz příloha). Pod rouchem ukrývají ostrý tesák. V boji však většinou spoléhají na své nadpřirozené schopnosti.

Kopí temnoty *(dlouhá akce)*
Kultista ukáže vybraným směrem a ve stejný okamžik protne vzduch 20 sáhů dlouhý a 1 sáh široký temný paprsek, který zraní za 1k6+2 životů každou živou bytost, která mu stojí v cestě. Kopí temnoty nezraní nikoho, kdo věří v boha Tharma.

Štít víry *(speciální akce)* **1x za 3 kola**
Tato prosba vytvoří kolem kultisty ochrannou bariéru, která zvyšuje jemu a všem spojencům v dosahu 3 sáhů Základní obranu *(ZO)* o +5. Kultista se na prosbu musí soustředit a nemůže se během ní věnovat žádné jiné činnosti, kromě krátkého pohybu. Štít víry trvá 3 kola, nebo dokud jej kultista nepřeruší.



KAPITOLA 5

KHAZ-DONNAR

V **pevnosti Khaz-Donnar** se kdysi dávno těžily drahokamy, proto také získala přezdívku - pevnost drahokamů. V těchto místech, byl nalezen i vzácný drahokam zvaný Srdce hory, který je pro trpaslíky posvátný. Poté, co byly trpasličí doly vytěženy a zdejší trpasličí rod ztratil své postavení, opustila většina místních trpaslíků pevnost Khaz-Donnar a zůstalo zde jen několik desítek trpaslíků starajících se o Srdce hory. V současné době slouží pevnost jako tajná základna kultistů Tharmových dětí.

Všechny místnosti v pevnosti jsou osvětlovány magickými krystaly, které vydávají tlumené světlo *(viditelnost jako za šera)*. Krystaly jsou velké zhruba jako pěst a jsou zasazeny do stěn. Krystaly po vyjmutí z držáku zhasnou.

Lokace pevnosti:

- Vstupní hala
- Kasárna
- Společenská místnost
- Obytné prostory
- Kovárna
- Brána do dolu
- Trůnní sál
- Svatyně Srdce hory
- Síň předků

Pokud vstoupila družina do pevnosti hlavní branou, ocitnou se ve Vstupní hale. Jestliže se vstoupila do pevnosti skrz opuštěný důl pak je první kroky zavedou do Kovárny.

HLÍDKY KULTISTŮ

Při pohybu v pevnosti, může družina na chodbách narazit na procházející kultisty. Kdykoliv se postavy přesunují mezi jednotlivými částmi pevnosti hoď si 1k10. Pokud ti padne 1-3, kráčí po chodbě 1-3 kultisté. V noci a během modliteb je šance na setkání nižší, musela by padnout 1.

Družina si může procházejících kultistů všimnout dříve, než je kultisté spatří, například uslyší jejich kroky, hlasy jak se baví mezi sebou apod. Zda se jim to podaří zjistíš hodem na Postřeh *(INT)* vs. 7. Jestliže uspějí, dostanou 3 kola na to, aby na situaci nějak zareagovaly, než budou odhaleny. Mohou se tak někam schovat, či připravit na kultisty léčku.

V trpasličí pevnosti je celkem 30-50 kultistů, ti během dne vykonávají různé činnosti *(uklízejí pevnost, připravují jídlo, modlí se, drží stráž apod.)*. Třikrát denně se skoro všichni kultisté schází v trůnním sále, aby se zúčastnili téměř hodinové modlitby.

5.1 VSTUPNÍ HALA

Široká chodba lemovaná kamennými sloupy vede od hlavní brány přímo do čtvercové vstupní haly s vysokým stropem o rozloze 10x10 sáhů. Uprostřed stojí tři sáhy vysoká socha Dwalina Groskopa, zakladatele a prvního krále pevnosti.

Ze vstupní haly vedou tři chodby - do kasáren, společenské místnosti a směrem k obytným prostorám.

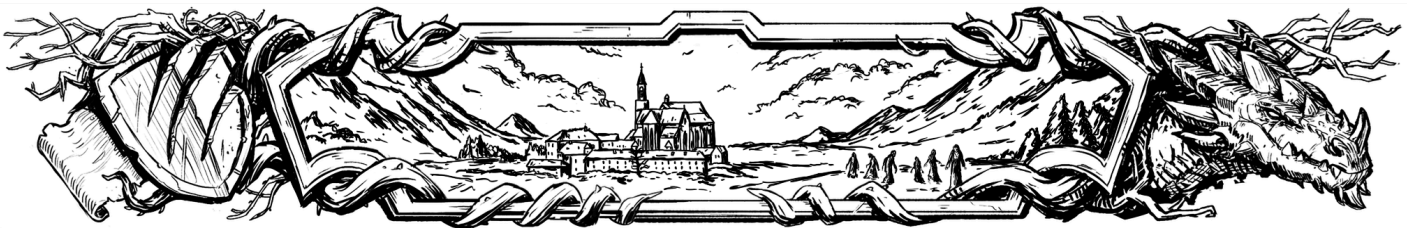
5.2 KASÁRNA

Součástí komplexu kasáren je kromě strážnice i cvičiště, zbrojírna a malé vězení.

STRÁŽNICE

Strážnice je obdélníková místnost o rozloze 15x20 sáhů. Při stěnách stojí patrové palandy, na nichž odpočívali strážní připravení ke službě. Uprostřed místnosti je několik masivních dřevěných stolů.

Ve strážnici přebývají 3 kultisté. Nebyl-li v klášteře Sv. Ulriky zabit nebo zajat nekromant **Trebor**, bude se nacházet také ve strážnici.



CVIČIŠTĚ

Nahlédnete do prostorné místnosti s vysokým stropem osvětlenou jen tlumeným modrým světlem. První čeho si všimnete, není to co vidíte, nýbrž silný zápach vycházející z místnosti. Jen tak tak potlačujete nutkání zvracet. Zdroj zápachu je nepřehlédnutelný. Těla. Zhruba tucet trpasličích těl ve zbroji je poházených na zemi, jedno přes druhé. Mezi nimi se tyčí do výšky cviční dřevění panáci oblečených v provizorní kožené či železné zbroji. Skoro, jako kdyby nad padlými drželi poslední stráž.

V prostorách cvičiště leží na sobě, jedno přes druhé, těla padlých trpasličích vojáků v plné zbroji. Jedná se o 12 zombie trpasličích vojáků, které tu hibernují. Zombie se probudí jen na příkaz kultistů nebo pokud bude jedna z nich zabita.

ZBROJÍRNA

Ve zbrojírně zůstalo už jen několik zbraní a zbrojí. Většinu z nich totiž kultisté dali do rukou nemrtvým vojákům bránícím pevnost. Ve zbrojírně lze získat:

Název ***(typ)***			**Počet**
ÚČ	**Zranění**	**OČ / ZO**	**Váha / ks**
Trpasličí kladivo *(těžké obouruční)*			1 kus
6	7	2	10 liber
Kopí *(střední obouruční)*			3 kusy
7	1	5	5 liber
Válečná sekera *(těžká jednoruční)*			5 kusů
5	3	1	3 libry
Železný štít *(jednoruční)*			3 kusy
0	0	4	3 libry
Kroužková zbroj *(velikost A)*			2 kusy
-	-	4	10 liber

Trpasličí zombie (12x)

nemrtvý

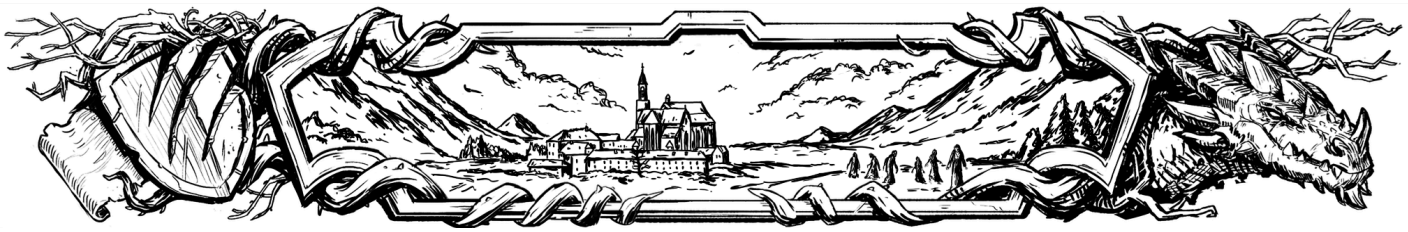
SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14*(+2)*	6*(-2)*	20*(+5)*	2*(-4)*	7*(-2)*

Úroveň: 3
Vyšší moc: 8
Životy: 35
Pohyblivost: 15
Velikost: A
Útočné číslo: 7/+1 *(drápy)*
Zákl. obrana: 5 *(kroužková zbroj)*
Obranné číslo: 6 *(kroužková zbroj)*
Imunita: Jed, Krvácení, Ovlivnění mysli
Rezistence: Bodné zranění
Slabina: Svěcené zranění, Stříbro
Zvl. schopnosti: Nezdolnost, Vycítění života
Dovednosti: Výdrž *(8)*, Atletika *(5)*, Postřeh (3)
Zkušenosti: 250

Zombie je pomalu se klátící oživlá mrtvola. Její tělo je podobné tomu, jak dotyčný vypadal za života, jen se na něm podepsal rozklad tkání. Je cítit hnijícím masem.

Nezdolnost *(pasivní)*
Pokud zombie ztratí všechny životy, stále nemusí být zabita. Jakmile její životy jsou rovné nebo menší než 0, hází si na ověření své Výdrže *(ODO)* proti zranění způsobenému útokem. Pokud uspěje, neumírá, a pokračuje v boji i s životy pod nulou. Toto se opakuje dokud ve svém ověření neselže, nebo neklesnou-li její životy pod -25 *(hodnota maxima životů)*.

Vycítění života *(pasivní)*
Zombie dokáže vycítit živé tvory až na vzdálenost 100 sáhů. Musí na ně mít přímý výhled. Tvory za překážkou dokáží vycítit na vzdálenost 2 sáhů.



VĚZENÍ

V pevnosti se nachází celkem pět malých cel. Tři z nich jsou prázdné. Ve zbývajících dvou sedí s pouty na rukou a pytli přes hlavu dva trpaslíci **Gilin a Baragor**. Na obou je znát, že byli biti a mučeni. Klíče od cel a pout visí na nedaleké zdi poblíž schodiště.

Gilin
Poté co v tranzu pomohl kultistům dobýt pevnost, byl Gilin uvržen do vězení. Postupně se mu tu vrací paměť a začíná si vzpomínat na skutky, které pod vlivem kultistů spáchal. Což ho dohání k šílenství. Pravdou je, že většinu ran na těle si způsobil sám. Kultisté jej drží stranou pro případ, že by od něj potřebovali získat nějaké informace. Navíc je baví sledovat jeho trápení.

Gilin se bude zdráhat opustit svou celu. Bojí se, že by postavy zradil a předal do rukou kultistů. Pokud však postavy přijdou s dostatečně nebezpečným plánem, při kterém nejspíše padne v boji, rozhodne se jim i tak pomoci. Chte tak získat zpět svou čest a hrdinně zahynout v boji. Gilin může družině sdělit, že ostatní zajatci jsou uvězněni v Síni předků, případně jim může dát střípky informací o útoku na pevnost *(viz pozadí příběhu na straně 2)*.

Baragor
Kněz Baragor je posledním přeživším z trpaslíků v pevnosti Khaz-Donnar. Ostatní padli v bitvě nebo byli obětováni při prvním pokusu podmanit si Srdce hory. Kultisté jej tu drží a mučí, aby z něj dostali další informace o pevnosti či funkci Srdce hory.

Přestože je Baragor zesláblý, rád družině pomůže. Neuvidí-li jiného východiska, rozhodne se Srdce hory zničit. Nedopustí totiž, aby jej kultisté znesvětili. Proto s těžkým srdcem navrhne družině, aby se vplížila do **Svatyně Srdce hory** a držela u něj stráž, zatímco on bude u něj pronášet modlitbu, na jejímž konci Srdce hory pukne vedví.

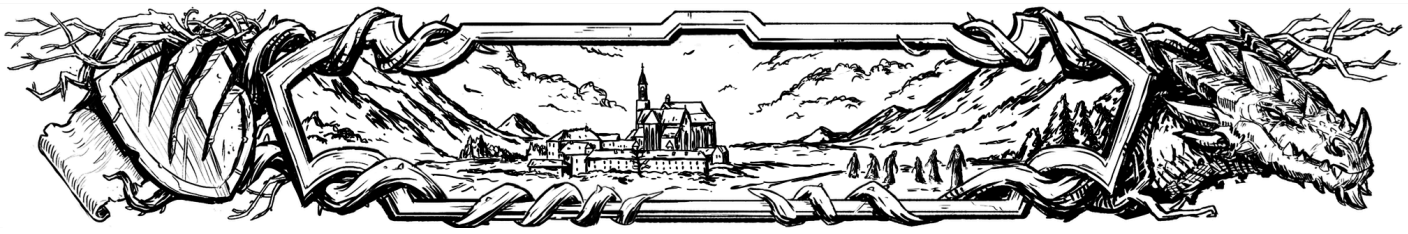
Gilin
trpaslík - válečník

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
16*(+3)*	10*(+0)*	16*(+3)*	9*(-1)*	9*(-1)*

Úroveň: 3
Životy: 34
Pohyblivost: 20
Velikost: A
Útočné číslo: 9/+3 *(válečná sekera)*
Zákl. obrana: 4 *(kroužková zbroj)*
Obranné číslo: 9 *(zbroj, sekera a štít)*
Zvl. schopnosti: Trpasličí polibek
Dovednosti: Atletika *(8)*, Výdrž *(6)*, Vůle *(4)*, Řemesla *(4)*, První pomoc *(3)*, Reflex *(3)*

Pohublý, neupravený trpaslík, jehož celé tělo pokrývá řada jizev. V zarostlé tváři má napůl šílený výraz. Pokud bude osvobozen, vyzbrojí se ve zbrojnici sekerou a štítem a vyrazí si napravit svou trpasličí čest.

Trpasličí polibek *(reakce)* **1x za kolo**
Poté co Gilin zaútočí svou zbraní, pokusí se ještě navíc udeřit svým čelem do obličeje či břicha protivníka. To se mu podaří v případě, že uspěje v hodu na Atletika *(SIL)* vs. Reflex *(OBR)* protivníka. Jestliže uspěje, zraní svůj cíl navíc za tolik životů, kolik činí jeho oprava za SIL.



Baragor

trpaslík - kněz

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14*(+2)*	8*(-1)*	15*(+2)*	14*(+2)*	14*(+2)*

Úroveň: 6
Životy: 48
Duševní síla: 28
Pohyblivost: 19
Velikost: A
Útočné číslo: 7/+3 *(válečná sekera)*
Zákl. obrana: 3 *(kroužková zbroj)*
Obranné číslo: 3 *(kroužková zbroj)*
Zvl. schopnosti: Zesílený úder, Štít víry
Dovednosti: Prosby *(12)*, Vůle *(9)*, Teologie *(9)*, Výdrž *(6)*, Postřeh *(5*, Řemesla *(5),* Čtení a psaní *(3)*, Reflex *(3)*

Prošedivělý starý trpaslík s výraznými vráskami v obličeji. Vlasy i vousy má spletené do drobných copánků. Na kněze má nezvykle statnou a robustní postavu.

Zesílený úder (*spec. akce*) **1x za 3 kola**
Baragor zaútočí na vybraného tvora svou zbraní a způsobí mu daným útokem dvojnásobné zranění.

Štít víry *(speciální akce)* **1x za 3 kola**
Tato prosba vytvoří kolem Baragora ochrannou bariéru, která zvyšuje jemu a všem spojencům v dosahu 3 sáhů Základní obranu *(ZO)* o +5. Baragor se na prosbu musí soustředit a nemůže se během ní věnovat žádné jiné činnosti, kromě krátkého pohybu. Štít víry trvá 3 kola, nebo dokud jej kněz nepřeruší.

5.3 Společenská místnost

Naskýtá se vám pohled na kdysi překrásnou hodovní síň s několika řadami mramorových stolů zdobených tenkými zlatými paprsky. Nyní prostory hyzdí nově zbudovaná provizorní kuchyně a ohromné skladiště zásob jídla. Ve vzduchu je cítit všelijaká směs pachů a vůní.

Obrovská hala společenské místnosti *(60×100 sáhů)* je z poloviny využívána kultisty jako skladiště zásob. Druhá polovina slouží jako kuchyně a jídelna.

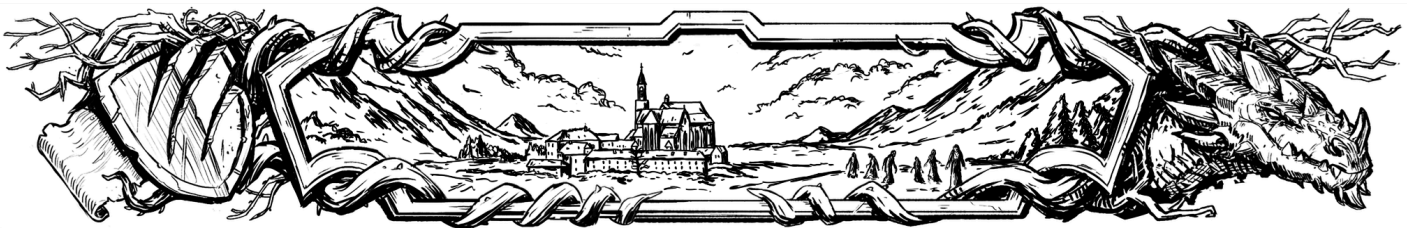
Ve společenské místnosti se pohybuje obvykle 5-15 *(hod 2k6+3)* kultistů. Buď tu pracují *(připravují jídlo, uklízí, myjí nádobí apod.)* nebo se stravují a nevěnují pozornost tomu, co se děje okolo *(mají **Nevýhodu** (postih -5) k hodům na Postřeh)*. V době modliteb tu není nikdo.

Ve společenské místnosti je dostatek jídla pro obyvatele pevnosti na několik měsíců. Jakmile kultisté obětují vesničany, nebudou je muset krmit a zásoby jim vydrží ještě mnohem déle.

5.4 Obytné prostory

Nacházíte se v nesmírně dlouhé podzemní síni. Nedokážete ani dohlédnout na její konec. Odhadujete, že na šířku by mohla mít přes sto sáhů a strop se zdá, že je stejně daleko, jako nebesa na zemském povrchu.

Tyto podzemní prostory jsou vyplněny desítkami masivních čtvercových sloupů, které pravděpodobně slouží jako trpasličí domy. Jsou v nich vyhloubená drobná okna a dveře. Kolem některých sloupů se linou točité schody, které vedou do vyšších pater domů. Mezi sloupy jsou stojí zbytky stánků, snad pozůstatky trhů, které se tu mohly pořádat. Nakonec po celém obvodu podzemní síně jsou v jejích skaních stěnách vyhloubené další domky, podobné těm, které se nachází ve sloupech. V některých se dokonce svítí. Že by tam někdo byl?



Ve východní části pevnosti se nachází obrovská podzemní síň v níž jsou desítky masivních čtvercových sloupů *(10×10 sáhů)*. Ty sloužily jako domy pro trpaslíky. Mají v sobě vyhloubené místnosti, okna a dveře. Většina domů je nyní prázdných, jen v několika z nich přespávají v noci kultisté. V jednom domě může být 2-7 *(hod 1k6+1)* kultistů.

Pokud se družina rozhodne domy prohledávat, najde jen obyčejné vybavení. Domy již vyrabovali kultisté a všechny cennosti odnesli do trůnního sálu.

5.5 Kovárna

V kovárně se kdysi vyráběly nástroje, zbraně a zbroje, ale především se tu opracovávaly drahokamy. Za tímto účelem je tu spousty starého vybavení, z toho většina nebyla už desítky let používána. Pokud bude družina důkladně prohledávat prostory kovárny, může při úspěšném hodu na Postřeh *(INT)* vs. 14 najít 6 zapomenutých rubínů, 400 alchymistických surovin a 150 many.

Z kovárny se lze dostat do skladiště materiálu.

Skladiště materiálu

Dveře oddělující skladiště od kovárny jsou kovové. Přestože nejsou zamčené, jdou otevřít velmi ztuha. K jejich otevření musí postavy uspět v hodu na Atletiku *(SIL)* vs. 10. Pokud uspějí, dveře se za skřípotu pantů otevřou.

Na první pohled je znát, že skladiště nebylo roky používáno. Nalevo od dveří tu leží na hromadě staré hornické vybavení, v pravé části jsou srovnané vozíky s uhlím a nezpracovanou železnou rudou. Mezi nimi je na zemi ocelový poklop, který na první pohled vypadá jako víko od kanálu. Postavy si jej mohou všimnout hodem na Postřeh *(INT)* vs. 12. Tento poklop vede do opuštěného dolu. Čas od času tuto trasu využívali pašeráci.

5.6 Brána do dolu

Vstupu do opuštěného dolu brání obrovská kovová vrata. Jsou zamčená a klíč byl ztracen. Vrata lze vyrazit hodem na Atletiku *(SIL)* vs. 25 nebo odemknout hodem na Umění železného klíče *(OBR)* vs. 13.

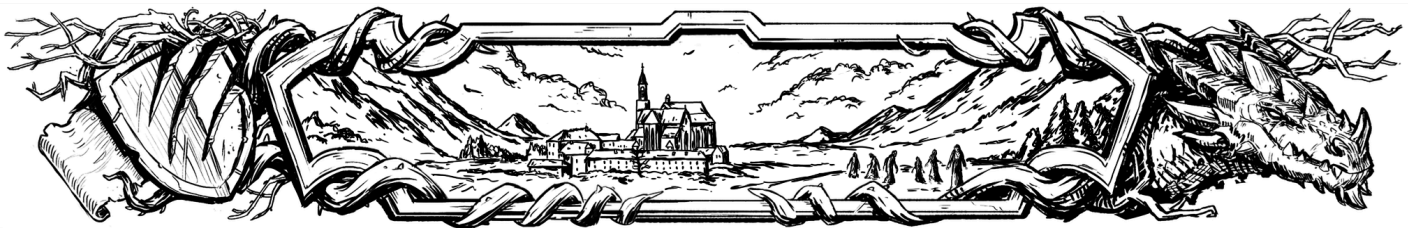
5.7 Trůnní sál

Místnost trůnního sálu má obdélníkový tvar *(40×80 sáhů)* s vysokým stropem. Na jejím konci je na vysokém podstavci kamenný trůn, ke kterému vede schodiště, jež se směrem k trůnu zužuje. Kultisté si místnost upravili na svou svatyni a probíhají tu třikrát denně modlitby k bohu Tharmovi.

V zadní části sálu shromažďují kultisté cennosti a lup. V trůnním sále je neustále přítomen velekněz **Sagramor** a 3-8 *(hod 1k6+2)* dalších kultistů. V době modliteb *(ráno, odpoledne a večer)* se tu schází téměř všichni kultisté z pevnosti *(kromě těch co drží stráž)*. Modlitby trvají kolem 1 hodiny.

V trůnním sále jsou cennosti o celkové hodnotě 650 zlatých.





Sagramor



člověk - temný kněz

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10*(+0)*	12*(+1)*	15*(+2)*	16*(+3)*	18*(+4)*

Úroveň: 8
Přízeň: 60
Životy: 48
Pohyblivost: 31
Velikost: B
Útočné číslo: 6/+2 *(kosa)*
Zákl. obrana: 2 *(roucho)*
Obranné číslo: 4 *(roucho, kosa)*
Zvl. schopnosti: Boží avatar,
Dovednosti: Vůle *(14)*, Prosby *(14)*, Výdrž *(6)*, Postřeh *(6)*, Reflex *(3)*, Historie *(3)*
Zkušenosti: 450

Sagramor, velekněz a oddaný služebník boha Tharma, je vysoké štíhlé postavy. Má po ramena dlouhé černé vlasy Kolem krku má zavěšené posvátné symboly.

Kopí temnoty *(dlouhá akce)*
Sagramor ukáže vybraným směrem a ve stejný okamžik protne vzduch 20 sáhů dlouhý a 1 sáh široký temný paprsek, který zraní za 1k6+2 životů každou živou bytost, jež mu stojí v cestě. Kopí temnoty nezraní nikoho, kdo věří v boha Tharma.

Boží avatar *(speciální akce)* **1x za měsíc**
Proměnu v avatara zahájí Sagramor modlitbou, která trvá 1 kolo. Po následující 3 kola jej obklopí temný vír, Sagramor se stává nezničitelným a probíhá jeho proměna v avatara *(nemůže při ní provádět žádné akce)*. V podobě avatara může setrvat 1 směnu nebo dokud ji sám nezruší. Jakmile avatar skončí bude mít Sagramor jen 1 život a přijde o veškerou přízeň. Proměnu v avatara kněz zahájí až v bezvýchodné situaci.

Avatar boha Tharma



nadpřirozená bytost

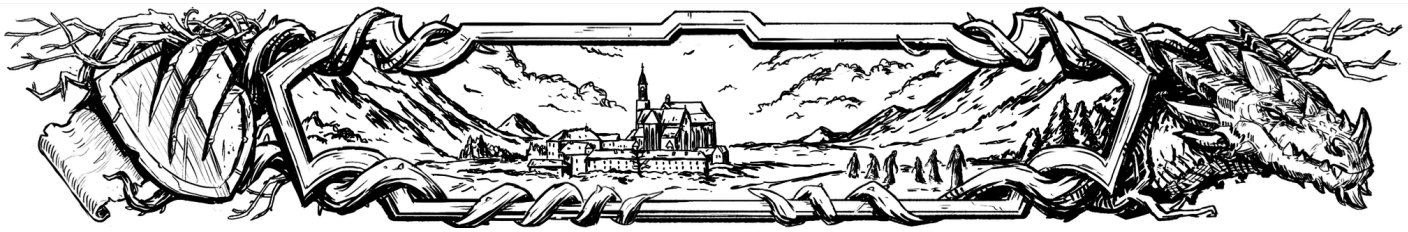
SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
24*(+7)*	20*(+5)*	21*(+6)*	16*(+3)*	18*(+4)*

Úroveň: 8
Přízeň: -
Životy: 70
Pohyblivost: 45
Velikost: D
Útočné číslo: 12/+6 *(přízračná kosa)*
Zákl. obrana: 10 *(roucho temnoty)*
Obranné číslo: 12 *(roucho temno., kosa)*
Imunita: Jed, Krvácení, Ovlivnění mysli
Rezistence: Nemagické zbraně
Slabina: Prosby, Svěcené zranění
Zvl. schopnosti: Aura temnoty, Přízračná kosa
Dovednosti: Vůle *(10)*, Výdrž *(10)*, Atletika *(10)*, Postřeh *(8)*, Reflex *(8)*,
Zkušenosti: 2 000

Ze Sagramora se stane 6 sáhů vysoká temná bytost tvořená stíny. V rukou třímá přízračnou kosu.

Přízračná kosa *(pasivní)*
Touto kosou je avatar schopen jedním útokem zasáhnout všechny tvory do vzdálenosti 6 sáhů kolem sebe.

Aura temnoty *(pasivní)*
V okruhu 10 sáhů kolem avatara se rozprostře nepřirozená temnota. Kdokoliv zvenčí ztrácí schopnost vidět cokoliv uvnitř rozsahu této aury. Tvorové uvnitř temnoty vidí jen na 1 sáh. Pokud do aury vstoupí někdo se zdrojem světla, bude jeho intezita odpovídat desetině původní záře *(pochodeň bude zářit jako svíčka)*. Aura zmizí až poté co bude avatar zabit.



Kultista

člověk - klerik

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10*(+0)*	12*(+1)*	15*(+2)*	13*(+1)*	16*(+3)*

Úroveň: 3
Životy: 22
Přízeň: 25
Pohyblivost: 31
Velikost: B
Útočné číslo: 3/+2 *(tesák)*
Zákl. obrana: 2 *(roucho)*
Obranné číslo: 3 *(roucho, tesák)*
Zvl. schopnosti: Kopí temnoty, Štít víry
Dovednosti: Vůle *(6)*, Prosby *(4)*, Výdrž *(3)*, Postřeh *(3)*
Zkušenosti: 150

Kultisté zasvětili svůj život temným silám výměnou za moc. Nosí černé roucho, s výšivkou Symbolu Tharmových dětí z vnitřní strany (viz příloha). Pod rouchem ukrývají ostrý tesák. V boji však většinou spoléhají na své nadpřirozené schopnosti.

Kopí temnoty *(dlouhá akce)*
Kultista ukáže vybraným směrem a ve stejný okamžik protne vzduch 20 sáhů dlouhý a 1 sáh široký temný paprsek, který zraní za 1k6+2 životů každou živou bytost, která mu stojí v cestě. Kopí temnoty nezraní nikoho, kdo věří v boha Tharma.

Štít víry *(speciální akce)* **1x za 3 kola**
Tato prosba vytvoří kolem kultisty ochrannou bariéru, která zvyšuje jemu a všem spojencům v dosahu 3 sáhů Základní obranu *(ZO)* o +5. Kultista se na prosbu musí soustředit a nemůže se během ní věnovat žádné jiné činnosti, kromě krátkého pohybu. Štít víry trvá 3 kola, nebo dokud jej kultista nepřeruší.

5.8 Svatyně Srdce hory

Ještě nikdy se vám nenaskytl pohled na něco tak dechberoucího. Uprostřed přírodní, zhruba kulaté, jeskyně se tyčí deset sáhů vysoký přírodní drahokam, který září tlumeným bílým světlem. I na velkou vzdálenost cítíte slabé pomalé pulzování, které vychází z kamene. Energie, která je tím uvolněna prochází neškodně vaším tělem a směřuje dál. Kam až jeho síla sahá si nedokážete představit.

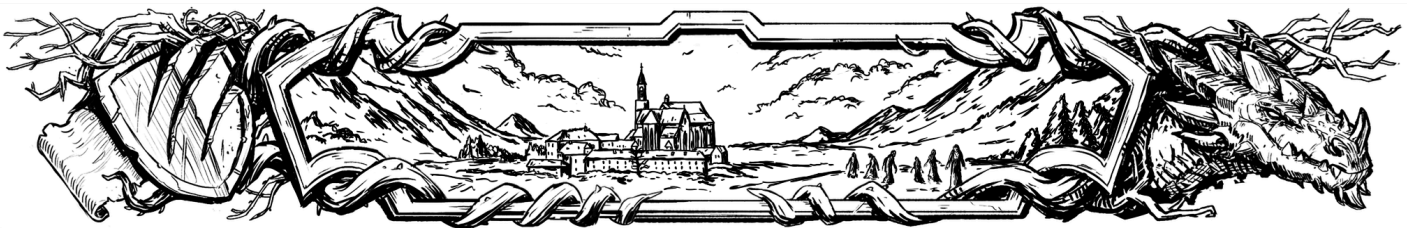
To ale není vše. Do stěn i stropu jeskyně jsou vsazeny drahokamy, některé jsou velké jako pěst, jiné drobné jen jako zrnka písku. Drahé kameny se třpytí a vy se cítíte jak pod oblohou plnou hvězd. Proč by někdo chtěl zničit něco tak překrásného?

Nejkrásnějším místem v pevnosti a také široko daleko je Svatyně Srdce hory. Uprostřed přírodní zhruba kulaté jeskyně *(o poloměru 30 sáhů)* se tyčí 10 sáhů vysoký drahokam - Srdce hory. Stěny i strop jeskyně jsou místy osázené drahokamy a třpytí se nad Srdcem hory jako obloha plná hvězd.

Některé klany trpaslíků uctívají Srdce hory jako svého boha. Promlouvají k němu a naslouchají mu. Srdce hory ovlivňuje svou existencí i široké okolí *(počasí, přírodu, zvířata i humanoidy v okruhu 100 mil)*. Tvorové a rostliny v jeho vlivu jsou silnější, odolnější a žijí délé. Počasí v horách je klidnější, i zimy jsou mírnější. Na světě existují desítky těchto drahokamů, které jsou spolu propojené. Jsou však pečlivě ukryty a střeženy trpaslíky.

Kultisté se snaží toto Srdce hory zlomit a nakazit Tharmovou temnotou. Jelikož je drahokam chráněn silnou ochranou aurou, čekají na vhodný okamžik, který nastane při zatmění slunce. Ani to však nestačí a ke zlomení ochrany potřebují kultisté obětovat alespoň 100 živých tvorů *(zajatce z okolních vesnic)*. Pokud bude rituál úspěšný, mělo by mít znesvěcené Srdce hory opačný účinek *(krajem by se šířil mor, slabost, smrt)*.

Srdce hory je jeden z nejtvrdších drahokamů a zničit jej je téměř nemožné. Pokud však doprovází družinu trpasličí klerik Baragor, nabídne se, že



raději požádá Srdce hory aby puklo, než aby se dostalo do spárů kultistů. Rituál při němž bude Beregor promlouvat k Srdci hory potrvá kolem 1 hodiny. Na jeho konci pak Srdce hory pukne a jeden z větších úlomků propíchne Beregora naskrz.

Bude-li družina hamižná a pokusí se získat část úlomku Srdce hory nebo odnést vydloubnutý drahokam ze stěny, pak ji čeká neštěstí. Trpasličí kněží očarovali drahokamy ochranou prosbou, která prokleje každého, kdo místnost opustí s drahokamem.

Kletba způsobí, že se postavě přestanou léčit životy spánkem a všechny rány se jí budou hojit pomaleji. Veškerá léčivá kouzla, lektvary a prosby budou mít na prokletou postavu jen poloviční účinek a to do té doby, než postava vrátí drahokam zpět na své místo v hoře.

GEO-TRON

Má-li družina s sebou Geo-tron *(úkol od Wigi)* a spustí ho v místnosti se Srdcem hory, přístroj bude chrčet a pípat jako divý. Po minutě z něj vyjede kus pergamenu popsaný podivnými znaky a z přístroje se začne kouřit. Jestliže družina donese Wigi kus pergamenu, gnómka se jim štědře odmění *(50 zlatých)*.



5.9 SÍNĚ PŘEDKŮ

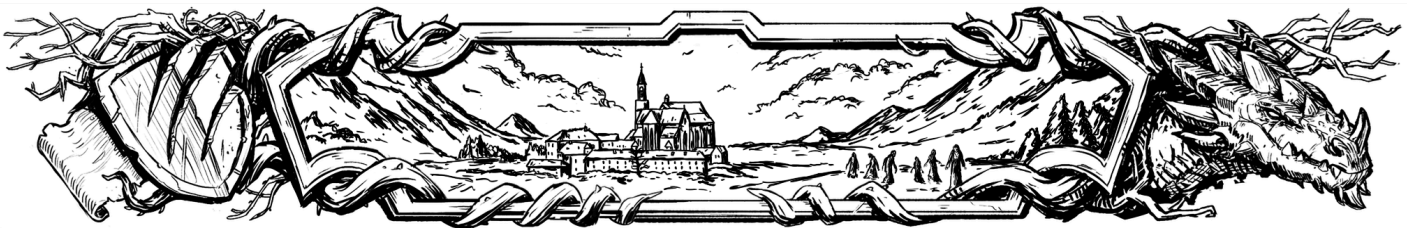
Pod Svatyní Srdce hory, leží síně předků. Jedná se o komplex menších místností, ve kterých jsou pohřbeny celé generace trpaslíků. Masivní ocelové dveře dovnitř hlídají 2 kultisté a k rukám jim jsou 4 kostlivci. Jeden z kostlivců má u sebe i klíče ke dveřím. Pokud by se postavy snažily dveře vyrazit, musí uspět v hodu na Atletiku *(SIL)* vs. 21. Nebo je mohou odemknout zlodějským náčiním pomocí Umění železného klíče *(OBR)* vs. 13.

Jednotlivé místnosti v Síních předků jsou rozdělené podle trpasličích rodů a podle toho, jaké zaujímaly postavení. Těla jsou uložena v kamenných hrobkách. Některá byla uložena k věčnému spánku se šperky, zbraněmi či nástroji. Jestliže by se je postavy snažily otevřít, musí uspět v hodu na Atletiku *(SIL)* vs. 16. Tím si ovšem znepřátelí nejen trpaslíky, ale i obyvatele podhorských vesnic, pokud se to dozví. Navíc některé předměty v hrobkách mohou být prokleté.

Nyní jsou v síních předků uvězněni přeživší obyvatelé podhorských vesnic *(cca 100 osob)*. Jsou mezi nimi muži, ženy i děti. Nikomu není přes 50 let. Někteří zajatci padli cestou do pevnosti, jiní zemřeli následkem hrubého zacházení až v pevnosti. Mezi zajatci jsou i sedlákův syn **Jozka** *(viz. úkol od sedláka z Dálavy)* a **Juraj a Tereza Bauerovi** *(viz. opuštěné děti z Božího daru)*. Samozvaným vůdcem přeživších je nejstarší syn starosty z Poslední Podhorské **Frederik Rook**. Zajatci jsou vystrašení a slabí, na odpor proti kultistům nemají síly. Jejich jedinou šancí je útěk. Kultisté nosí zajatcům každé ráno po bohoslužbě skromné příděly jídla.

ÚTĚK ZAJATCŮ

Pokud zajatci utečou, zjistí to kultisté až ráno, kdy jim ponesou jídlo. Následně po nich začnou pátrat. Záleží na družině, jak pečlivě po sobě zahladí stopy. Kultisté netuší nic o tajné pašerácké stezce vedoucí skrz kovárnu do dolů. Pokud dojde k boji kultistů se zajatci, bude téměř polovina obyvatel pobita temnými prosbami, aniž by kultisty nějak oslabily, zbytek se vzdá.



KAPITOLA 6

ROZUZLENÍ

6.1 ZASTAVENÍ RITUÁLU

K tomu aby byl rituál zcela nebo z části neúspěšný stačí když:

- Družina odvede většinu zajatců *(alespoň ¾)* pryč z trpasličí pevnosti *(nebo je zabije)* dříve, než dojde k rituálu.
- Družina zničí Srdce hory *(pomocí klerika Baragora)*.
- Družina zabije, nebo uvězní Sagramora a Trebora. Rituálu se musí zúčastnit alespoň jeden z nich.

6.2 MOŽNÉ KONCE PŘÍBĚHU

Dobrodružství může skončit následujícími způsoby:

- **Katastrofický konec** - kultisté provedou rituál, při kterém obětují většinu zajatců
- **Špatný konec** - kultisté provedou rituál bez lidských obětí
- **Neutrální konec** - družina zabrání rituálu tím, že zničí srdce hory
- **Dobrý konec** - družina zabrání rituálu, zachrání zajatce a zbaví se vůdců kultu

KATASTROFICKÝ KONEC

Nepodaří-li se družině zabránit rituálu a kultisté při něm obětují většinu obyvatel podhorských vesnic, dojde při zatmění slunce k silnému zemětřesení. Při něm popraská půda v celém regionu a z těchto průrev začne vycházet smrtelně jedovatý plyn, který zamoří okolní krajinu.

Záchranná výprava, kterou vede hraničářka Kira, k pevnosti nikdy nedorazí, propadne se do hlubin země. Na oblast v okruhu 100 mil kolem pevnosti Khaz-Donnar bude uvalena karanténa. Srdce hory bude znesvěceno a postupem času kultisté proniknou hlouběji do jeho tajů.

Vliv boha Tharma se posílí a kult Tharmových dětí získá nové členy po celém království.

Družina po tak tragické události musí z kraje uprchnout a najít útočiště například u hraničářů z Milfordu. Cesta na jih však bude plná nástrah a nebezpečí. V okruhu sta mil budou voda i jídlo nepoživatelné a toxické. Nakažená zvířata budou agresivní a krajem se budou toulat nemrtvé přízraky ztracených duší.

Družina se může rozhodnout, že nebude z pevnosti utíkat a místo toho se přidá ke kultu Tharmových dětí. Pokud se doposud neprozradila, může ji kult přijmout a ona bude jeho jménem páchat zlo.

ŠPATNÝ KONEC

Nebudou-li moci kultisté obětovat zajatce, pak bude při rituálu Srdce hory zničeno a jeho ochranná moc nad horami opadne. Rituál bude doprovázen silnými otřesy.

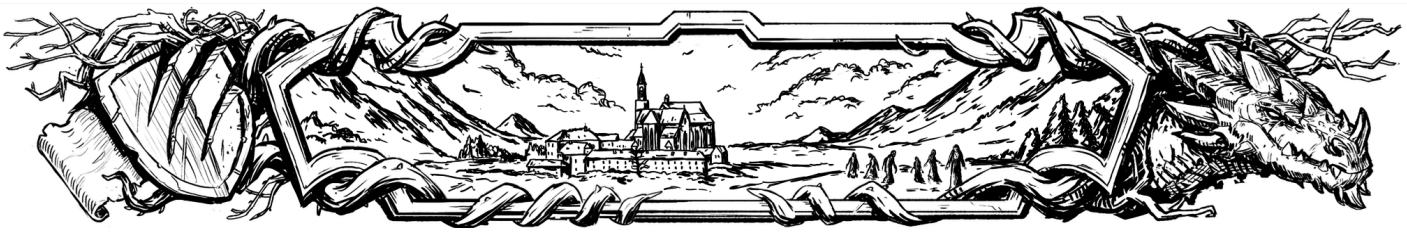
Pokud družina osvobodila hraničářku Kiru, a té se podařilo dostat do Milfordu, přijede i s pomocí den po zatmění slunce *(po provedení rituálu)*. Úderné jednotce se sice ze ztrátami podaří přemoci kultisty v pevnosti, ale krajina se bude po útoku kultistů ještě dlouho vzpamatovávat.

Pokud se družině podařilo zachránit zajatce *(např. se ukryjí v dolech, než přijedou posily)*, budou dobrodruzi později kontaktováni Kirou, která jim předá vyznamenání od místního šlechtice a k tomu štědrou odměnu. Zároveň pro ně může mít další úkoly, coby nové členy hraničářů z Milfordu.

Zemře-li většina zajatců, družina se vyznamenání nedočká, avšak i nadále může spolupracovat s hraničářkou Kirou, která pro ni může mít další úkoly.

NEUTRÁLNÍ KONEC

Zničí-li družina Srdce hory dříve než kultisté provedou rituál, ale nezachrání při tom zajatce, budou živí vězni kultistům k ničemu. Všichni budou pobiti a proměněni v nemrtvé vojáky.



Nemrtvé vojsko bude dostatečně silné, aby odrazilo i případnou údernou jednotku z Milfordu. Někteří kultisté opustí pevnost a začnou hledat nové útočiště. Část jich s nemrtvými služebníky zůstane a opevní se v Khaz-Donnaru.

Jestliže družina zachrání zajatce, pak případná úderná jednotka kultisty v pevnosti rozpráší. Družina bude později kontaktována Kirou, která jim předá vyznamenání od místního šlechtice a k tomu štědrou odměnu. Zároveň pro ně může mít další úkoly, coby nové členy hraničářů z Milfordu.

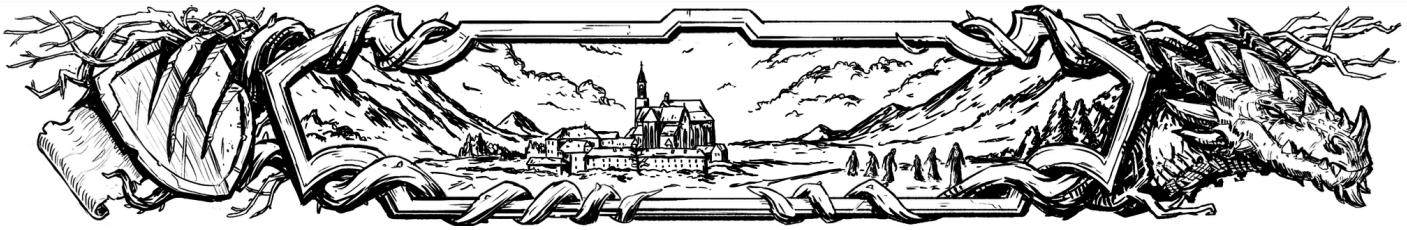
DOBRÝ KONEC

Podaří-li se družině zabránit Sagramorovi i Treborovi účastnit se rituálu a zároveň zachránit všechny zajatce, kultisté nedokáží Srdce hory znesvětit. Případná úderná jednotka kultisty v pevnosti rozpráší.

Družina bude později kontaktována Kirou, která jim předá vyznamenání od místního šlechtice a k tomu štědrou odměnu. Zároveň pro ně může mít další úkoly, coby nové členy hraničářů z Milfordu.

Mimo to získá družina i vděk trpaslíků, kteří nezapomenou na to, že se jí podařilo ochránit Srdce hory. Družinu odmění buď trpasličí klerik Baragor, nebo vyslanec z jiného trpasličího města, kterého přivede trpaslík Jargun.

Pokud družina začala úkolem Vědecká expedice, nechají trpaslíci pod svým dozorem prozkoumat Wigi Srdce hory.



ZÁVĚREM

Zpracování příběhu do použitelné podoby pro ostatní je velká výzva. Je to tvrdý test mistrovství ve vypravěčství a literárních dovednostech. Dobrodružství musí být sepsáno tak, aby se v něm kterýkoli jiný Pán Jeskyně rychle a intuitivně pohyboval. Pokud něco takového máš nebo si na něco podobného troufáš, budeme moc rádi, když se s námi spojíš.

Najdeš nás na adrese www.DraciHlidka.cz

Pokud máš nějaké vlastní dobrodružství, o které se můžeš podělit, udělej to!



© 2024 Black Tower Entertainment s.r.o.

Ilustrace obálky: Ondřej Hrdina

Vnitřní ilustrace: Pavel “Xeth” Urban, Natálie Karásková

Sazba: Václav “Qitko” Hess

Redakce: Václav “Qitko” Hess, Michal “Pigi” Holub, Martin “Perthorn” Kostka

Korektura: Lenka “Eluniel” Mikuláštíková

Mapy: Václav “Qitko” Hess

Všechna práva vyhrazena

Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedeného autora. Původní zdroj byl upraven do podoby příručky, která je umístěna k volnému stahování na portálu www.DraciHlidka.cz , a určena hráčům fantasy RPG her. Jde o volně použitelný zdroj za podmínky zachování informaci o autorovi a portálu Dračí Hlídka. Není povoleno umisťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či úložištích.

MAPA REGIONU



Mapa Vysokého břehu

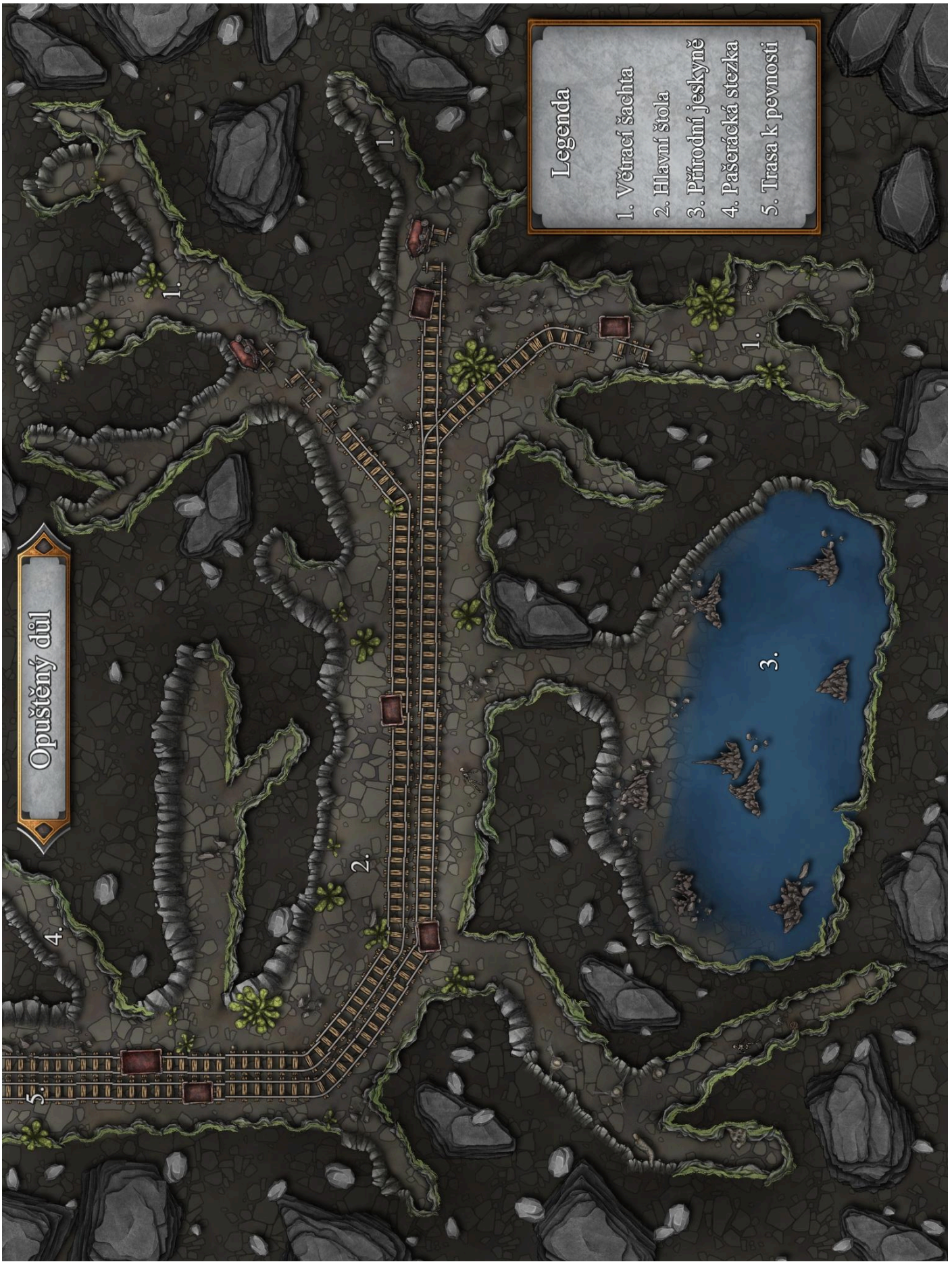


Mapa kláštera sv. Ulriky



Mapa Poslední podhorské

Mapa dolů pod pevností Khaz-Donnar



Mapa pevnosti Khaz-Donnar



SYMBOL THARMOVÝCH DĚTÍ

