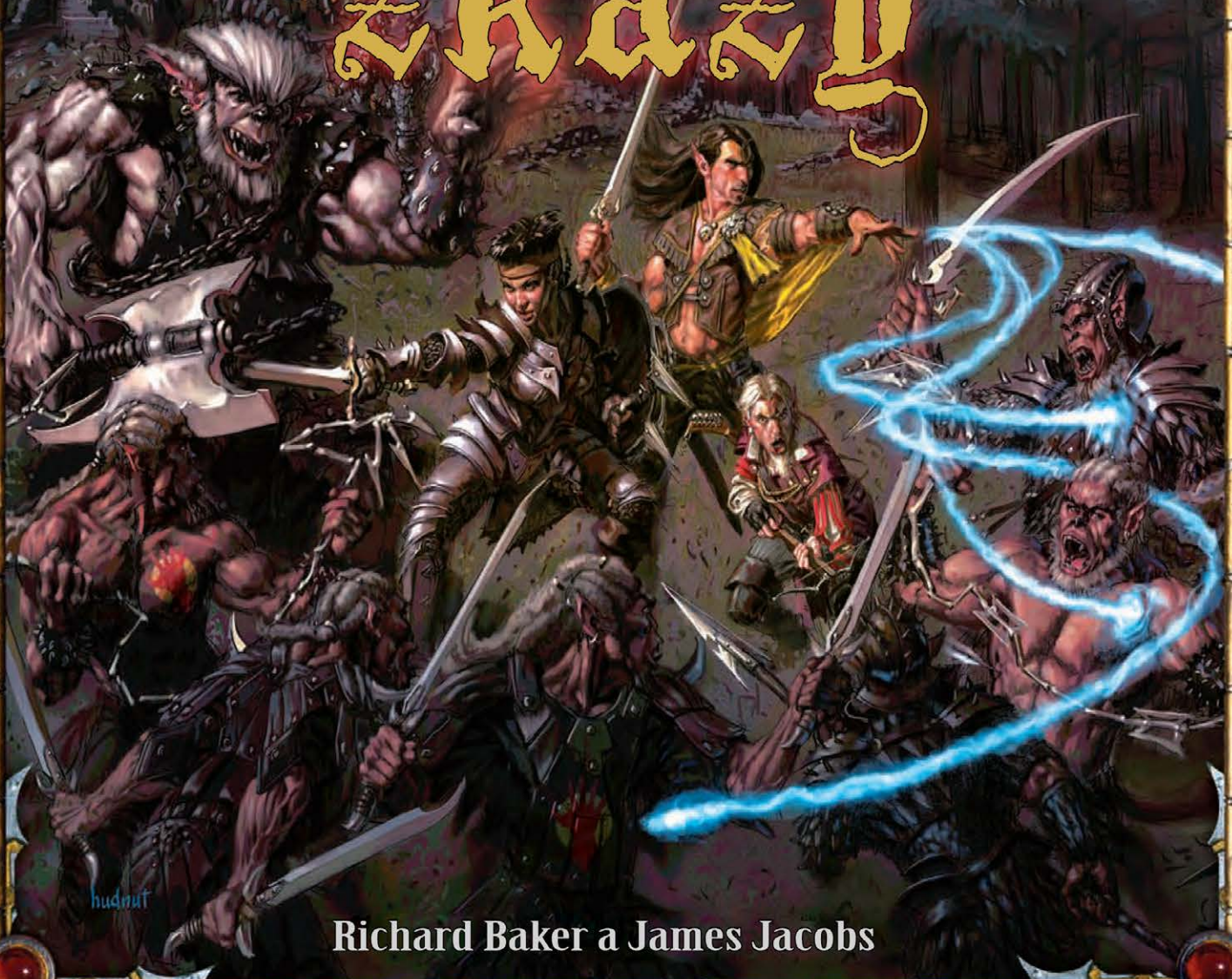




DOBRODRUŽSTÍ PRO POSTAVY NA 6. - 12. ÚROVNI

Rudá ruka zkážd



hudnut

Richard Baker a James Jacobs



Rudá ručka zkázy

Richard Baker a James Jacobs

A U T O Ř I

NÁVRH

RICHARD BAKER, JAMES JACOBS

VÝVOJ

ANDY COLLINS

EDITOR

JOHN RATELIFF

VEDOUcí EDITOR

KIM MOHAN

VEDOUcí NÁVRHÁŘ

CHRISTOPHER PERKINS

VEDOUcí VÝVOJE

JESSE DECKER

VEDOUcí VÝZKUMU A VÝVOJE RPG

BILL SLAVICSEK

VEDOUcí PRODUKCE

JOSH FISCHER, RANDALL CREWS

UMĚLECKÝ VEDOUcí D&D

KARIN JAQUES

PŘEBAL

DAVID HUDNUT

VNITŘNÍ ILUSTRACE

**WAYNE ENGLAND, RANDY GALLEGOS, DES HANLEY,
RALPH HORSLEY, HOWARD LYON, LUCIO PARILLO,
ERIC POLAK, SCOTT ROLLER, FRANCIS TSAI, FRANZ
VOHWINKEL, EVA WIDERMANN**

MAPY

MIKE SCHLEY

GRAFIKA

DEE BARNETT

SPECIALISTA GRAFICKÉ PRODUKCE

ERIN DORRIES

OBRAZOVÝ TECHNIK

TRAVIS ADAMS

PŘEKLAD, LAYOUT

A KONVERZE DO 5E

PETR „CHROCHTA“ SEČKAŘ

JAKUB „EXI“ ZMEŠKAL

Založeno na původních pravidlech DUNGEONS & DRAGONS vytvořených E. Gary Gygaxem a Dave Arnesonem a nově hře DUNGEONS & DRAGONS navržené Jonathanem Tweetem, Monte Cookem, Skipem Williamsem, Richardem Bakerem a Peterem Adkinsonem.

Kniha používá materiál aktualizovaný opravou v.5.

Vytvořeno pro komunitu D20 v Kostce: www.d20.cz

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC,
& LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+1-800-324-6496



620-95385740-001-EN
9 8 7 6 5 4 3 2 1

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN

ISBN-10: 0-7869-3938-9

První vydání: Únor 2006

ISBN-13: 978-0-7869-3938-1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, PÁN JESKYNĚ, d20, d20 Systém, WIZARDS OF THE COAST, *Příručka hráče*, *Příručka pána jeskyně*, *Bestiář*, *Rudá ruka zkázy* a všechny ostatní názvy a jejich příslušná loga patří Wizards of the Coast, Inc., sídlící ve Spojených státech amerických. Jakákoliv reprodukce nebo neoprávněné použití materiálů a grafiky tady obsažených je bez písemného svolení Wizards of the Coast, Inc. zakázáno. Jde o fiktivní dílo. Jakákoliv podobnost se skutečnými lidmi, organizacemi, místy nebo událostmi je čistě náhodná. Vytisknuto v U.S.A. ©2006 Wizards of the Coast, Inc.

Azarr Kul, velitel hordy Rudé ruky



ÚVOD

Po suchých vrcholcích kopců tančily ohně. Na hřebenech hor shlížejících na Elsirské údolí, v srdci divokého pustého pohoří, kterým lidé říkají Dýmačky, hoří velké vatry. Romáždily se u nich tisíce válečníků – skurutů v šarlatově obarvené zbroji, svalnatých góbrích berserků, gobliních jezdců na vrcích, lučištníků, úderníků, ale i šupinatých, kteří se často tyčili nad ostatními. Tak dlouho spolu bojovali, kmen proti kmeni, rasa proti rase, zapleteni v nekonečné zkoušce bojových dovedností, zrad a sporů. Ale té noci... té noci stáli nepřátelé pospolu, bok po boku a jako bratři křičeli. Viděli, že jsou silní. Společně tančili, zpívali a mávali svými zbraněmi proti hvězdám skrytým za kouřem.

„My jsme Kulkor Zhul!“ volali a kopce se otřásaly silou jejich hlasu. „My jsme Dračí lid! Uighult na hargai! Nikdo se nám nedokáže postavit!“

Jeden po druhém kmeny utichaly. Zachřestily zbroje, jak se tisíce otočily k Řečništi. Zde se ze shromáždění vydělil jeden šampión a pomalu stoupal po prastarém kamenném schodišti vytesaném do boku kopce. Pod ním se jako falangy kopí tyčily stovky žlutých zástav, každá označená velkou rudou rukou. Jak stoupal, váleční kuráci svírající zástavy tlumenými hlasy skandovali bojové modlitby.

Na stém schodě se zastavil a obrátil tvář k čekajícím válečníkům. Byl vysoký a silný, jeden ze skurutích náčelníků, leč na jeho ramenech zářily matně modré šupiny a z jeho hlavy dozadu vyrůstaly rohy. „relentless zvolal. „Slyšte mne, válečníci Kulkor Zhul! Zítřa vyrazíme do války!“

Válečníci, dupaje a tluče oštěpy o štíty, zaryčeli svůj souhlas. Azarr Kul čekal s pozvednutýma rukama, dokud se opět neutišili. „Váleční kuráci Ruky zkázy nám ukázali cestu! Naučili nás cti, kázně, poslušnosti – a síle! Již nikdy více nebudeme plýtvat svou krví ve vzájemných bojích. Obsadíme země elfů, trpaslíků a lidí a připojíme je k našim! Pod zástavami Rudé ruky zkázy půjdeme vstříc vítězství a dobývání! Pamatujte, že jste zde tuto noc stáli, válečníci Kulkor Zhul! Po sto pokolení budou vaši synové a synové vašich synů zpívat o krvi prolité vašimi meči a slávě, jež získáte v nadcházejících nocích! A nyní, mí bratři – do VÁLKY!“

Planoucí kopce byly příliš malé, aby dokázaly pojmout výkřik, který ze sebe Kulkor Zhul vydal jako odpověď na výzvu svého vojevody.

Ve vyschlých hnědých kopcích známých jako Hory dýmajícího draka se chystá válka. Jak se blíží střed léta sežehující vše v horku a prachu, zuřiví válečníci Kulkor Zhul – „Dračího lidu“ v jazyce skurutů – se shromáždí pod obávanou zástavou Rudé ruky, připravení vyhnout se z Dýmaček a dobýt země lidí pod horami. Postavy tvých hráčů čelí náporu ohně a oceli, jaký jen pár lidí kdy vidělo.

Úroveň setkání: Rudá ruka zkázy je určena pro skupinu čtyř postav začínajících dobrodružství na 6. úrovni. V průběhu dobrodružství by měly nashromáždit dostatek zkušeností na dosažení 12. úrovně před tím, než se pustí do rozhodujícího setkání na konci dobrodružství.

PŘÍPRAVA

K vedení dobrodružství potřebuješ *Příručku hráče*, *Průvodce pána jeskyně a Bestiář*. V knize se objevují také nestvůry z D&D doplňků (*Xanatharův průvodce vším*, *Volův průvodce nestvůrami*), ale jejich celé statistiky jsou uvedeny v Příloze 1.

Protože se dobrodružství zaměřuje na zastavení řídicí hordy, můžeš nalézt užitečné věci v *Hrdinech bitev*. *Rudá ruka zkázy* nicméně předpokládá, že *Hrdiny bitev* nemá a poskytuje všechny informace potřebné k vedení dobrodružství.

A konečně, snažili jsme se vykreslit CP a nestvůry tak, abys je mohl snadno uvést do hry s dostupnými sadami D&D miniatuur. *Rudá ruka zkázy* předpokládá, že ve hře používáš nějaký druh bitevní podložky nebo plán a miniatury k představení nestvůr a hrdinů v taktických situacích. Není nutné používat miniatury nebo řešit souboje na velké mapě, ale myslíme si, že s jejich pomocí bude dobrodružství zábavnější.

BOJOVÉ MAPY

Rudá ruka zkázy přichází s oboustranným listem poskytujícím tři bitevní mapy pro použití v dobrodružství. Mapu zobrazující cestu procházející lesním paloukem lze použít při prvním setkání, Útok nájezdníků (strana 16).

Mapa ukazující ulici s budovami na obou stranách je určena pro setkání Krvavé ulice (strana 86) odehrávající se během bitvy o Brindol. Rovněž ji lze použít v setkání nazvaném Špinaví mizerní drancíři (strana 42).

Mapa zobrazující postavený kamenný komplex s dračími sochami kolem se použije při vyvrcholení ve Vnitřní svatyni (strana 103).

Samozřejmě můžeš použít dané mapy pro další účely, pro které se ti budou hodit, ať v jiných hrách nebo v šarvátkách používajících pravidla pro *D&D miniaturu*.

POZADÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Suché a prašné Hory dýmajícího draka byly po staletí domovem tuctů kmenů goblinoidů. Poutníci obcházeli goblinoidy zamořené kopce širokým obloukem, ale zdejší kmeny nehrozily okolním lidem osídleným zemím a sídlům větším nebezpečím než občasným krvavým nájezdem. Přesto se v hloubi hor skrývalo cosi, co mohlo vyvolat zkázu – pradávňý chrám zasvěcený Tiamat, Královně zlých draků.

Chrám, postavený před stovkami let jako skrytá pevnůstka ohavného kultu uctívajícího draků, byl nakonec vyčištěný tlupou dobrodruhů z lidského města Rhestu. Po několik století byl komplex prázdný. Před třiceti lety objevil opuštěný chám mladý polodračí skurutí válečník jménem Azarr Kul a Tiamatino učení napsané na zdech ho naplnilo úžasem. Opustil Maglubiyeta, rodového boha jeho lidu, a oddal se snaze přivést zbytek svého národa k víře v Tiamat.

Během následujících dvaceti let vyrostl Azarr Kul v silného vojevůdce a mocného kněze Tiamat. Na počátku svého vzestupu vytvořil spojenectví s modrým drakem Tyrgarunem, jeho vlastním otcem. Za pomoci tohoto mocného spojence Azarr Kul konvertoval celý svůj domovský kmen na fanatické následovníky Tiamat. Kmeny, které se poddaly jeho vlivu, pojmenoval Kulkor Zhul a začal tvořit plány na dobytí údolí Elsir.

Ke konci minulého roku Azarr Kul a jeho draky uctívající zelóti zničili poslední opozici jejich vládě nad Horami dýmajícího draka, když vyvraždili gobliní kmen Černého nože a jeho spojence při zuřivém přepadení. Přeživší přijali své podřízení a byli pohlceni jeho říší. Své nové království Azarr Kul pojmenoval Harg Kulkor neboli „Země draka“.

Po dlouhém období obnovování moci, když nabízel úplatky řadě inteligentních nestvůr v regionu a posiloval vládu svých válečných kurátů nad různými poddanými kmeny, se nakonec Azarr Kul obrátil k zemím mimo Hory dýmajícího draka. To, co viděl, jen podnítilo jeho touhu po moci: žádný stát a město v okruhu stovek mil nedokázalo postavit tak silou armádu jako on. Nejvyšší drakopán sní o vytvoření skurutího impéria táhnoucím se od Moře zapadajícího slunce po Zlaté pláně – a prvním krokem je rozdrčení lidských měst údolí Elsir.

NÁSTIN DOBRODRUŽSTVÍ

Rudá ruka zkázy vrhá postavy hráčů do role hrdinů snažících se zastavit postup hordy Azarra Kula. Nepřátelských válečníků je příliš mnoho na to, aby si s nimi mohly postavy vypořádat osobně. Místo toho hrdinové podniknou životně důležité mise, které ovlivní průběh války. Patří mezi ně následující.

- Sledování postupu armády Azarra Kula.
- Ničení potulných skupin nájezdníků.
- Vedení úsilí o shromáždění elfí armády, která by se střetla s hordou Rudé ruky.
- Přerušování spojenectví mezi Rudou rukou a mocným kostějem.
- Zabití důležitých nepřátelských velitelů, šampiónů a nestvůr.
- A nakonec proniknutí do Svatyně Tiamat a zde porážka válečných kurátů a jejich vůdce v jejich tajné pevnosti.

Dobrodružství se dělí do pěti částí popisujících pět klíčových míst, která postavy v průběhu dobrodružství pravděpodobně prozkoumají. Do všech pěti částí jsou rovněž vetkána událostmi spuštěná setkání. Místa a události setkání jsou určena k interakci: události řídí hrdiny k místům a věci, které hrdinové učiní, spustí události.

ČÁST I: OČAROVANÝ LES

Dobrodružství začíná, když se dobrodruzi setkávají se silnou skupinou nájezdníků ohrožujících malé městečko Drellinův Přívoz. Pod vedením drakopána Kotha se v troskách staré tvrze pohřbené v houštinách Očarovaného lesa usídlila ozbrojená skupina skurutů a goblina, která v rámci příprav na útok prozkoumává okolní krajinu. Drakopán se již připravuje k brzkému napadení Drellinova Přívozu a povražďení jeho obyvatel.

Postavy se při vyhánění nájezdníků dozvědí, že Koth je pouze vrcholkem ledovce a že na jih postupuje horda goblinů, skurutů a jejich spojenců. Rovněž se dozvědí, že nepřátele vedou fanatičtí váleční kuráti Tiamat. Drellinův Přívoz zachránit nejde, ale hrdinové mohou poskytnout obyvatelům dostatek času k útěku zničením mostu na staré trpasličí silnici, který musí horda přejít. Zde se střetnou s nejmladším z dračích šampiónů Rudé ruky, zeleným drakem jménem Ozyrrandion.

Na konci této části válka začíná. Poté postavy rozdělí své úsilí mezi zpomalování postupu hordy a maření plánů

ostatních drakopánů, jejichž činnost jinak dá hordě zdrcující výhody.

ČÁST II: TROSKY RHESTU

Cosí přerušilo Starou severní silnici v blízkosti Černé slatiny. Nikdo tudy nemůže uprchnout ani tudy nemůže obléhaným sídlům Elsirského údolí dorazit případná pomoc ze vzdálenějších měst. Během průzkumu bažin a hledání odpovědi na otázku kdo a proč silnici přerušil, postavy potkají samotářské divoké elfy létající na sovách, známé jako Tiri Kitor. Od nich se dozvědí, že drakopán Sárwith se spojil s černým drakem jménem Regiarix a společně zřídili v troskách potopeného města Rhest líheň hrozivých dračích zplodenců. Postavy musí porazit jak drakopána, tak draka, aby zabránili tomu, aby se títo příšerní tvorové zapojili do války. Pokud to postavy zahrají dobře, dokonce mohou získat pomoc Tiri Kitor proti postupující hordě.

Na konci této části postavy odhalí hrozbu Pána duchů (viz Část III). Mezitím se horda Rudé ruky probojovává hlouběji do západních částí údolí a válka se pro obklíčené obyvatele vyvíjí špatně.

ČÁST III: VĚŽ PÁNA DUCHŮ

Když agenti Rudé ruky ukradli fylaktérium lidského kostěje druida známého jako Pán duchů a přinutili tuto mocnou nemrtvou hrozbu zapojit se do války na jejich straně, zatahl tak Azarr Kul do boje nového vražedného spojence. Poté, co postavy získají do své moci ukradené fylaktérium, cestují do Pustiny trnů a v kostějově lvím doupeti jdou bojovat s drakopánem Ulwai Bouřevolající. Nakonec se postavy musí střetnout se samotným kostějem a buď ho zničit (nemalý úkol), nebo si zajistit jeho neutralitu výměnou fylaktéria za mír. V době, kdy postavy odradí kostěje od spojení svých sil s Azarrem Kulem, horda se blíží k Brindolu.

ČÁST IV: NEPŘÍTEL U BRAN

Zatímco se postavám podařilo čelit některým mimo ležícím snahám, horda nemilosrdně proniká do zemí lidí. Nyní se postavy střetnou s hlavní nepřátelskou armádou přímo v bitvě o Brindol, ve které akce postav může tvořit hranici mezi přežitím nebo zkázou lidského města. V závislosti na tom, jak moc úspěšné byly postavy v předchozích částech dobrodružství, může boj dopadnout jakkoli od tvrdě vybojované remízy po katastrofální porážku. V obou případech bude po boji zjevné, že nejlepším způsobem, jak vyhrát válku, je úder skupiny chrabrych záškodníků do srdce skurutích zemí a stětí hlavy hordy zničením velení.

ČÁST V: SVATYNĚ TIAMAT

Postavy napadnou pevnost Nejvyššího drakopána, Svatyni Tiamat, v hloubi Hor dýmajícího draka. Azarr Kul kvůli momentálnímu zastavení postupu v bitvě o Brindol hledá pekelnou pomoc v Devíti peklech a vyvolává jak ďábly, tak pekelné tvory, včetně samotného aspektu Tiamat, aby zlomily poslední lidský odpor. Postavy bojují zoufalou bitvu v temném chrámu a nakonec se střetnou se samotným Nejvyšším drakopánem Azarrem Kulem v srdci Svatyně Tiamat.

NÁMĚTY PRO POSTAVY

Máš několik dobrých možností, kterak postavy hráčů zaplést do *Rudé ruky zkázy*. Část I předpokládá, že jako námět použiješ Pokladnici Vrátské tvrze (viz níže), takže pokud zvolíš odlišný, budeš muset provést příslušné úpravy začátku dobrodružství.

Pokladnice Vrátské tvrze: Postavy se v pokladu již dříve poražené nestvůry dostanou ke staré mapě (nebo ji dostanou od sponzora či patrona). Mapa ukazuje umístění Vrátské tvrze a naznačuje, že skrytá pokladnice ukrývá velký poklad. Když se postavy dostanou do blízkosti Drellinova Přívozu, zjistí, že hledání pokladů by mělo počkat, protože nájezdníci usazení v troskách tvrze terorizují městečko. Použij text Začátek dobrodružství nacházející se v části I a začni setkáním Útok nájezdníků (strana 16).

Válečné bubny v kopcích: Lord Jarmát z Brindolu zaslechl od poutníků pověsti, že kmeny goblinů a skurutů se začínají shromažďovat pod charismatickým vojevůdce. Najme proto postavy, aby zvěsti ověřily, ale ve chvíli, kdy dorazí do Drellinova Přívozu zjistí, že skuruti jsou ve skutečnosti už na pochodu a nájezdníci již obklíčili městečko. Začni setkáním Útok nájezdníků (strana 16).

Znamení zkázy: Kněz vysoké úrovně, patron nebo sponzor postav, dostane mocnou vizi války sestupující pod zástavou rudé ruky se spáry na údolí Elsir. Pošle postavy do Drellinova Přívozu, aby zabránili předpovězené katastrofě. A postavy dorazí právě ve chvíli, kdy je může potkat Útok nájezdníků (strana 16).

Doručení dopisu: Jedna z postav přijme práci spočívající v doručení dopisu jakési Soranně Anitah do Drellinova Přívozu. Obsahem dopisu může být cokoli hodnověrného (zpráva o dědictví, dopis od tajného milence, zprávy o neobvyklé aktivitě skurutů v zemích na severu a západě). Pod doručení dopisu pro ně Soranna bude mít novou práci – zjistit, co skutečně vyvádí místní skuruti kmeny v Očarováném lese.

PRŮBĚH DOBRODRUŽSTVÍ

Rudá ruka zkázy obsahuje řadu zvláštních rysů a systémů vytvořených tobě ku pomoci věrohodněji ztvárnit naléhavost a hrdinství odporu proti velkému útoku zla. Dobrodružství také používá některé nové formáty a prezentace probírané dále v této části.

ČASOVÁ OSA

Od počátku dobrodružství bys měl pozorně sledovat plynutí času. Pohyb armád zabere nějaký čas; pokud postavy nedokáží hordu zpomalit nebo budou příliš dlouho otálet s organizací obyvatel k obraně údolí, případně důležití spojenci nebudou mít čas dosáhnout bojiště před počátkem útoku hordy.

Den	Událost
1.	Postavy se poblíž Drellinova Přívozu střetnou s nájezdníky.
7.	Horda Rudé ruky vyráží ze Spáleného kopce.
8.	Horda dosáhne mostu přes Rokli lebky. <i>Zpomalení tři dny, pokud je most zničen</i>
11.	Horda dosáhne Vrátské tvrze. <i>Zpomalení jeden den, pokud je drakopán Koth zabit</i> <i>Zpomalení dva dny, pokud zasáhnou lesní obři</i>
12.	Horda napadne Drellinův Přívoz.
19.	Horda dobude Terrelton.
26.	Horda dosáhne Nimonovy průrvy.
32.	Horda ovládne Talar.
40.	Horda dosáhne Brindolu a utáboří se.
42.	Horda zaútočí na Brindol.
45.	Azarr Kul začne tvořit portál do Avernu.
55.	Azarr Kul otevře portál do Avernu a začne přivolávat pekelné posily.
65.	Horda, posílená pekelnými tvory, zaútočí na Brindol a zničí jej. Padl-li již Brindol, obsadí Denovar a rozdrtí poslední lidský odpor v údolí Elsir.

Akce postav mohou narušit uvedenou časovou osu a dát obráncům více času. Například, pokud se postavám podaří zničit most přes Roklinu lebky do 8. dne, Rudá ruka bude muset rokli obejít. Na Drellinův Přívoz proto bude schopna zaútočit až 15. dne a nikoli 12. a k Brindolu se dostane 45. dne (za předpokladu, že se neobjeví další zdržení).

HRAJ ZLODUCHY CHYTŘE

Azarr Kul a jeho kněží Ruky zkázy nebudou sedět a nečinně přihlížet, jak jim jacísi dobrodruzi mění dobytelské plány v kůlničku na dříví. Zloduchové podniknou kroky k tomu, aby jejich dábelké úklady postupovaly dále

NEMAJÍ ČAS SE TOULAT

Po většinu dobrodružství postavy potřebují spěchat sem a tam po údolí Elsir – zvlášť pokud na počátku udělali tu chybu, že něco tvořili nebo cestovali do velkých měst nakoupit kouzelné předměty. Hráčům nemusí dojít, že někam cestovat šest sedm dní, aby něco získali, není dobrý nápad. Většina skupin postav denně po svých zvládne 20



Skuruti z hordy neznají slitování

bez ohledu na hrdinskou obranu, a pokusí se úsilí postav zabránit. Horda Rudé ruky je velmi dobře organizovaná, má řadu dobře umístěných špehů a kněží Ruky zkázy udělají vše pro to, aby se zprávy o neobvyklém odporu obratem ruky dostaly k jejich nadřízeným.

Jak bude dobrodružství postupovat, vůdcové Rudé ruky se budou dozvídat více a více o postavách a vydají svým podřízeným příslušné rozkazy k úspěšnému vyřešení problému jménem „tlupa hrdinů“. Pokud se postavy zapletou do boje s větším množstvím nepřátel nízkých úrovní, třeba gobliny nebo skurutími válečnickými, ti zareagují následujícím způsobem.

První setkání: Protože si nejsou vědomi, že postavy jsou vysoko nad průměrnými lidmi, trpaslíky atd., budou podnikat individuální útoky a snažit se je podřezat.

Setkání uprostřed dobrodružství: Protože už zjistili, že postavy patří k tuhým protivníkům, válečníci nízkých úrovní proti nim použijí taktiku založenou na spolupráci. Budou se snažit jednotlivé postavy překvapovat a likvidovat je jednu po druhé. Budou využívat akci „pomoc“ (Příručka hráče strana 186) a budou se snažit postavy obcházet ze zálohy a po křídlech k získání výhody na útok (jde o volitelné pravidlo z *Průvodce pána jeskyně* strana 251). Využívat budou i skrývání a kryptů.

Setkání ke konci dobrodružství: Protivníci na nižších úrovních se přestanou pokoušet s postavami bojovat

mil, na lehkých jezdeckých koních mohou i 32 mil a více.

Zpočátku postavy nezjistí, jak moc je tlačí čas. Na konci Části I by měli zjistit, že budou muset cestovat dost... a rychle. Pokud ne, nech jim napovědět od CP, třeba větami typu „Jak rychle se tam dokážete dostat?“ nebo „Bude to dlouhá jízda, máte dobré koně?“ Některé CP dokonce mohou postavám, pokud ty získají jejich důvěru, zdarma koně půjčit.

ostřím proti ostří, ale vrhnou se na ně ve snaze postavu uchvátit. První válečník v kole, který se o to pokusí, pravděpodobně selže a zemře, ale pokud se cílová postava neubrání a je chycena, stane se snadnou kořistí pro ostatní nepřátele. Zápas nezdolného hrdinu příliš nezraní, ale postupně znehybnění postav a zabránění jim v pohybu je vynikající taktika pro případné napadení ze zálohy.

Závěrečná setkání: Válečníci na nízkých úrovních toho o postavách slyšeli dost na to, aby se jim, pokud to je možné, vyhnuli. Do střetu je dokáže nahnat pouze silný a charismatický vůdce; jinak zdrhnou.

VELKÉ BITVY

Klíčovým rysem *Rudé ruky zkázy* je nevyhnutelný střet hordy Rudé ruky se silami dobra. Pokud se ve tvé hře nestane něco mimořádného, k tomuto mocnému střetu dojde poblíž lidského města Brindolu okolo 45. dne dobrodružství.

Místo nahazování každého úderu každého z tisíce účastníků se vojáků, vyřeš bitvu sečtením bodů vítězství získaných stranou dobra a porovnej to s oddílem Body vítězství nacházejícím se v části Bitva o Brindol (strana 84). Hrdinové získají body vítězství díky svému chování na bitevním poli a hlavně před začátkem bitvy samé úspěšným splněním různých misí. Například pokud hrdinové zničí most přes Roklinu lebky v Části I, zpomalí hordu o tři dny – a to má hodnotu 2 bodů vítězství. Podobně, pokud hrdinové přesvědčí tirikitorské elfy, aby pomohli v boji lidem, jde o čin hodný 5 bodů vítězství.

Čím více misí hrdinové před bitvou úspěšně splní, tím spíše se u Brindolu síly dobra udrží. Vezmou-li postavy nohy na ramena nebo při plnění misí neuspějí, Brindol padne – pohroma pro lidi, elfy a trpaslíky Elsirského údolí. Přestože to je zlé, neznamená to nutně konec neúspěšného dobrodružství, hrdinové stále ještě mohou zvrátit vývoj v Části V, jen je mnohem hrdinštější úspěšně ubránit Brindol a pak zničit Svatyni Tiamat.

ODMĚŇOVÁNÍ POKLADY

Jelikož dobrodružství funguje v časovém presu, postavy nebudou mít příliš příležitostí proměnit nalezené poklady na konkrétní kouzelné předměty, které by získali prodejem a nákupem předmětů ve velkých městech. Ani nebudou mít čas vyrábět vlastní kouzelné předměty za pomoci příslušných dovedností.

Abyste tyto obtíže překonaly, *Rudá ruka zkázy* funguje v režimu dosti agresivního rozdělování kouzelných pokladů. Jen hrstka bojovníků 5. úrovně má *rukavice zlobří síly*, ale řada bojovníků na 8. – 9. úrovni má nějaký sílu zvyšující kouzelný předmět. Proto poklady nalézané v průběhu dobrodružství obsahují řadu předmětů posilujících vlastnosti, vysoce kvalitních zbraní a zbrojí, mocné předměty s omezeným počtem použití a škálu různých dalších užitečných kouzelných předmětů. V tomto dobrodružství některá z tvých postav nebude muset šetřit na +1 *ostrou plamennou obouruční sekeru* – měla by ji najít v chladnoucích spárech protivníka, kterého právě v tuhém boji zabila.

Rozhodně bys měl upravit poklady nalézané postavami dle jejich přání a potřeb. Pokud je postava zdatná ve vojenských zbraních, nenechávej v dračím pokladu +2 *dýku*; vyměň ji za *dlouhý meč*. Pokud je sesilatelem v družině čaroděj, nech ho nalézt *plášť charismatu* a nikoli *čelenku intelektu*.

V ideálním případě by 75 % hodnoty pokladu ve zlatácích mělo být ve formě předmětů, které by byly použitelné pro družinu, pokud se družina bude vybavovat z kořisti. Zbytek by měl být v předmětech, které by si postavy asi nekoupily, ale měly by je mít. *Divotvorná figurka* nebo *pláštěnka šarlatána* nemusí být zrovna to, co by si postavy vybraly, ale neobávej se ponechat takové předměty v seznamu pokladů. Občas je pro postavy dobré, když se naučí používat to, co mají, místo aby používaly to, co používat umí.

POPIS SETKÁNÍ

Každý popis setkání začíná následujícími standardními zápisy.

Časová osa: Kdy je dobré setkání použít – v případě setkání vyvolaného událostmi.

Světlo: Zdroj a intenzita osvětlení (je-li nějaké) v místnosti. Pokud zde není žádný zdroj světla, hrdinové uvidí jen to, co jim odhalí jejich vlastní zdroj světla (nebo vidění ve tmě).

Tvorové: Zmínka o čemkoli oživlém, co se nachází v místnosti.

Navíc k obvyklým zápisům nalezitelným v setkání *Rudá ruka zkázy* obsahuje množství komentářů, rámečků a zvláštních instrukcí. Zde se nachází vysvětlení, co komentáře a rámečky znamenají.

TEXT K HLASITÉMU PŘEČTENÍ

Text psaný tímto stylem nacházející se v popisu setkání, obvykle poblíž jeho začátku, jsou informace, které můžeš hráčům přečíst nahlas nebo je parafrázovat dle své potřeby.

POZNÁMKY AUTORŮ

V rámečku, jako je tento, budeme mluvit přímo k tobě, takže uvidíš, co jsme zamýšleli, jak je zamýšleno odehrát mazané setkání nebo jak bys mohl rozvinout něco, co jsme jen naznačili.

–James a Rich

ODDÍLY STATISTIK

Nejprve jsme zamýšleli dát všechny bloky statistik do každého setkání, ale zjistili jsme, že bychom museli mnohokrát opakovat stejné informace. Například mnich Pěsti zkázy se objevuje v několika různých setkáních a my jsme se prostě nemohli dívat na to, že by byl daný blok statistik znovu a znovu otiskován. Takže nalezněš statistiky nestvůr a postav v Příloze 1.

Pokud nejsi nadšen listováním sem a tam knihou, zajdi si na náš web a stáhni si soubor „Nepřátelé a spojenci v Rudé ruce zkázy“. Můžeš si ho vytisknout a mít ho odděleně od knihy, takže nebudeš muset otáčet stránky, respektive si můžeš vytisknout jen konkrétní tvory. Rovněž jsme dali na internet většinu map. Podívej se na www.wizards.com.



POPIS ÚDOLÍ ELSIR

Prostředím dobrodružství je údolí Elsir, slabě osídlené lidské pohraničí obklopené divočinou. Údolí se táhne skoro 250 mil (400 km) z východu na západ, severojižní šířka je zhruba 70 mil (110 km). Jeho hranice tvoří několik malých pohoří a husté lesy.

Pokud hraješ v herním prostředí *Forgotten Realms*, zjistíš, že údolí Elsir se perfektně hodí na místo Mlžného údolí a Amtarského hvozdu. Bude to chtít změnit pár jmen prvků terénu a sídlišť; například Brindol se stane Rethmarem, Pustotvrzké kopce odpovídají Obroštítům a Nekonečné pláně se shodují se Shaarem. Také můžeš dobrodružství umístit do jižního cípu Kessenty nebo na pomezí Impilturu, Damary a Narfellu (byť zde bude třeba učinit klima podstatně chladnější a vlhčí než je popsané, a měl bys příslušně upravit popisy).

Hraješ-li v herním prostředí *Eberronu*, můžeš umístit dobrodružství na východní hranici Brelandu do blízkosti Nového Kyre. Také můžeš položit dobrodružství do oblastí mezi hranicemi Karnathu a Talentských rovin, do západní části Eldínských rovin nebo do jihozápadního cípu Thrane.

Vývoj

Setkání s neobvyklými důsledky nebo místy, která se výrazně změnila po odchodu hrdinů, mají svůj rámeček z názvem Vývoj. Ten může rovněž poskytnout návrhy pro situaci, kdy se hráči rozhodnou použít neobvyklou taktiku nebo jdou nepředpokládaným směrem.

Pro hráče v herním prostředí *GREYHAWK* doporučujeme umístit údolí Elsir na hranice mezi Sterič, Geoff a Granmarku nebo možná do východní části Nyrondu. Bude potřeba udělat trochu více úprav, ale vše, co skutečně potřebuješ, je hornatý či kopcovitý region,

kde může vzniknout zlá horda, a vcelku lehce osídlené a odlehle pohraničí poblíž, které by horda mohla ohrožovat.

KLIMA A TERÉN

Údolí Elsir leží v subtropickém pásu. Léta jsou horká a suchá (byť přerušovaná příležitostnými intenzivními bouřkami), zimy jsou teplé a deštivé. Velké části území jsou poměrně aridní a údolí samo je lemováno rozlehlými savanami táhnoucími se na míle a míle daleko od údolí. Lesy táhnoucí se po většině severní hranice údolí jsou v létě dusné a horké k padnutí, kdy zde není ani závan větru zmírňující tísnivý žár.

POČASÍ

Dobrodružství je umístěno doprostřed horkého suchého léta. Standardní teplota pro období je horko (30°C–45°C) během dne a teplo (15°C–30°C) během noci. Pokud používáš Tabulku 3–23: Náhodné počasí (Průvodce pána jeskyně strana 109), pak vlny horka zvyšují přes den teplotu na kruté horko a představují jisté riziko nebezpečí způsobovaného horkem (*Průvodce pána jeskyně* strana 110). Pokud se jím nechceš zatěžovat, nepoužívej tabulku; počasí je zkrátka horké nebo teplé každý den. Občas řekni hráčům, jak moc zpocená a zaprášená jejich postavy jsou, zejména ty ve zbroji nebo těžkém a neprodyšném oblečení, abys podpořil atmosféru.

Jsmo v údolí v období sucha, takže déšť je nepravidelný – ale když přijde, je velice prudký. Bouře a tornáda jsou docela časté.

PRŮCHODNÝ TERÉN

Pokud typ terénu uvedený na mapě není jasný, obecně sestává ze směsi pastvin, kopců, řídkých lesů a křovin. Pokud potřebuješ vědět, jak vypadá bezprostřední okolí hrdinů, hoď k% a podívej se do tabulky níže.

k%	Terén
01–15	les (řídký)
16–20	les (středně hustý)
21–30	rovina (pole)
31–60	rovina (pastvina)
61–80	křoviny (považuj za řídký les s 30% přítomností hustého podrostu)
81–100	kopce (pozdvolné)

OSÍDLENÉ OBLASTI

Jeden z typů terénu uvedený na Mapě 1 je „osídlené oblasti“. Jedná se o pole v okolí vsí nebo městeček. Dvory a usedlosti se nachází roztroušené mezi rozsáhlými poli proloženými občas kopcem nebo leskem. Čím blíže k vesnici, tím blíže u sebe se nacházejí farmy a dvory. Považuj osídlené oblasti za roviny (obdělávané).

HISTORIE ÚDOLÍ

Po kraji roztroušená lidská městečka a vesnice vrostly podél Cesty úsvitu, důležité východozápadní silnici spojující hustě osídlené země ležící na severozápadě za Nekonečnými pláněmi s exotickými královstvími a zbožím pobřežních zemí nacházejících se na jihovýchodě. Většina Cesty úsvitu je dílem pradávného trpasličího království nacházejícího se před milénium v Dýmačkách a Obroštítech. I když trpaslíci jsou dávno pryč, jejich silnice, mosty a nádrže na vodu se používají dodnes. Po zmizení trpasličí říše mohly nestvůry a nájezdníci po roky kontrolovat nevelký provoz po Cestě úsvitu. Během těchto let, kdy se jen pár karavan odvážilo dlouhé a nebezpečné cesty, žila v údolí jen hrstka lidí, převážně roztroušená sídla druidismus vyznávajícího lidu, po kterém nezůstalo nic víc než travou porostlé mohyly a kamenné kruhy na vrcholech kopců.

Před pěti stoletími nedaleké město Rhest ovládlo údolí a stejně tak velký pás země severně od Obroštítů. Jeho vojáci zajišťovali bezpečí na cestě po Dennovar i dále a podpořili tak obnovu obchodu. Po Cestě úsvitu putovalo stále více lidí a království Rhestilor bohatlo z poplatků vybíraných od procházejících kupců. Pod ochranou království rovněž vyrostla z droboučkových vísek nebo odlehklých vojenských strážnic v kvetoucí lidská sídla městečka kolem cesty jako Brindol, Talar, Terrelton, a další.

Království Rhestilor nakonec padlo v důsledku občanských nepokojů, vpádů nestvůr a magických nákaz. Před skoro dvěma staletími bylo město Rhest vypáleno divokou hordou z Hor dýmajícího draka. Přestože obránci pozabýjeli hromadu goblinů a jejich příbuzných, město bylo nakonec opuštěno a již tak oslabené království padlo. Přehrad a kanály v okolí města zpustly a trosky pohltila Černá slatina.

V letech následujících po pádu města se o sebe musela sídliště v údolí postarat sama. Většina místních vládců, jako třeba lord Jarmát, stále používá tituly odvozené ze starého království. Přestože všichni vědí, že staří rhestilorští králové jsou dávno mrtví, žádné nové království v údolí nevzniklo.

HLAVNÍ SÍDLIŠTĚ

Kromě v této části popsaných sídlišť se po kraji nachází roztroušené slušné množství osamocených usedlostí (a více než pár už dlouho opuštěných).

Brindol: Brindol, jedno z největších sídlišť v údolí, je prosperující zemědělskou komunitou a karavanní zastávkou na Cestě úsvitu na jižním břehu řeky Elsir. Sady jablek a broskví lemují břehy klikatící se řeky, zatímco město obklopují na velkou vzdálenost do všech směrů rozsáhlá pole. Brindol je domovem lorda Kerdena Jarmáta a jeho malá pevnost a městské hradby jsou jedinými opevněními mimo Dennovar.

Brindol je místo, kde se obyvatelé údolí pokusí postavit hordě Rudé ruky. Vnější hradby města nejsou v dobrém stavu, ale lord Jarmát je nechá zkvalitnit hned, jakmile se dozví o blížící se hordě. Čím více času hrdinové dokáží pro údolí získat, tím lepší bude obrana.

BRINDOL (VELKÉ MĚSTO)

Přesvědčení ND, ZkZl; limit 15 000 zl; majetek 6 300 000 zl; obyvatel 8400; smíšený (81 % lidi, 8 % půlčlci, 5 % trpaslíci, 3 % půlorkové, 2 % gnómové, 1 % elfové).

Vůdčí osobnosti: lord Kedren Jarmát (ND člověk muž veterán), lord Brindolu; lady Verrasa Kál (ZkZl lidská žena zvěd), hlava kupeckého domu Kál, které, zdá se, každý dluží peníze nebo laskavosti

Významné postavy: kapitán Lars Ulveth (ZkD člověk muž rytíř), velitel Lví stráže; Immerstal Rudý (ChD člověk muž mág), nejvýznamnější kouzelník města; Rillor Paln (NZL člověk muž zvěd), šéf Černých nožů, gangu loupežníků a hrdlořezů se základnou v Brindolu, tajný spojenec domu Kál; Eldrema Topůrková (ZkN trpaslice drsňák/zvěd), obchodnice a zásobovačka najímající žoldnéře jako strážce karavan; zářící služebnice Tredora Zlatočelá (ZkD aasimar žena Pelorův kněz), nejprominentnější kněz ve městě

Lví stráž: Lví stráž je armáda lorda Jarmáta; udržují pořádek ve městě, jsou posádkou v pevnosti a hlídají okolo města. Tvoří ji 40 válečníků 3. úrovně, 50 válečníků 2. úrovně a 110 válečníků 1. úrovně.

Brindolští lvi: Nejdovednější a nejzkušenější příslušníci Lví stráže za odměnu dostávají titul „Brindolský lev“. Brindolští lvi, pokud nemají zvláštní posláni od lorda Jarmáta, vedou Lví stráž. Je tu jeden veterán, čtyři strážce s 20 životy a tučet strážní s 11 životy.

Stráž rodu Kál: Soukromá armáda lady Verrasy zahrnuje pět veteránů, dva špehy, tři zvědy s 20 životy, čtyři zvědy se 17 životy, šest zvědů s 15 životy, 11 strážní s 20 životy, 16 strážní s 15 životy a 22 strážní s 11 životy.

Elitní stráž rodu Kál: Tito schopní sloužící prověřené oddanosti, odpověď na Brindolské lvy, slouží lady Verrase jako osobní strážci nebo důvěryhodní vyslanci. Tvoří ji jeden veterán a čtyři strážce.

Domobrana: Tvoří ji zhruba 800 lidí, z toho 40 prostých obyvatel s 10 životy, 120 prostých obyvatel se 7 životy, 440 prostých obyvatel se 4 životy, 20 veteránů, 60 strážní s 15 životy a 160 strážní s 11 životy.

Dauth: Ospalá drobná víska na půl cesty mezi držbami Kladivové pěsti a Brindolem, domov asi 200 obyvatel. Je proslulá Unaveným obrem, hostincem a výčepem ve vlastnictví Galadana Ryethrešera (ZkD muž půlčlč tulák 4). Rhestilorští šlechtici, kdysi zde vládnoucí, vymřeli před dvěma generacemi a Dauthská tvrz, jejich

pradávný domov, se proměnila ve vypálenou skořápku nad sídlištěm. Vesnici nyní vede rada starších.

Dennovar: Dennovar, obchodní město rozkládající se na březích jezera Ern, je největším sídlištěm v údolí El-sir. Je východní vstupní branou do údolí, prvním úlomkem civilizace, který potkají unavení poutníci po překročení Zlatých plání. Titulárním vládařem je lady Yisel Bristeir, ale ve skutečnosti město vede Kupecká rada, mocní oligarchové, jejichž prvořadým cílem je dál mít z města dobré místo pro obchod. Dennovar je rovněž proslulý tucty malých i velkých chrámů, které lemují jeho ulice. Na jejich aktivitu dohlíží Chrátová rada složená z nejvyšších kněží bohů, kterým jsou chrámy zasvěceny.

Pokud Brindol padne, je Dennovar dalším cílem hordy. Je to poslední místo v údolí dostatečně silné na odrazení Azzara Kula. Pokud vojevůdce dosáhne města a ovládne ho, jeho dobytelské tažení bude dokončeno.

Drellinův Přívoz: Pokud je Dennovar východní vstupní branou do údolí, pak je malé městečko Drellinův Přívoz západní vstupní branou. Kdysi se zde klenul přes řeku Elsir trpaslíky vybudovaný most, ale zničila ho asi před stoletím mimořádně silná záplava. Od té doby poutníci po Cestě úsvitu používají přívoz, po kterém je městečko pojmenováno.

Drellinův Přívoz je podrobněji popsán v Části I.

DENNOVAR (VELKÉ MĚSTO)

Přesvědčení N, ZkN; 15 000 zl limit; majetek 8 700 000 zl; 11 600 obyvatel; smíšení (81 % lidí, 10 % půlčků, 4 % trpaslíky, 2 % půlorků, 2 % gnómů, 1 % elfů).

Vůdčí osobnosti: Nejvyšší radní Nindel Thorn (N muž šlechtic), vůdce Kupecké rady a fakticky vládce města, prelátka Barila Harrasková (ZkN lidská žena kněz Sv. Gisberta), nejvyšší kněžka Sv. Gisberta v údolí a hlava Chrátové rady.

Významné postavy: zářící služebník Derth Trinn (ChD muž půlelf Pelorův kněz), člen Chrátové rady, dalekochodkyně Terise Whellin (N lidská žena Dálnamílův kněz), členka Chrátové rady, lady Yisel Bristeir (ChD lidská žena), titulární vládkyně Dennovaru, díky síle Kupecké rady s malou faktickou mocí, Aragathos (ChZl muž člověk mág), nejmocnější mystický sesilatel ve městě, který získal bohatství pronajímáním svých schopností obraně města před kouzelnými útoky, kapitánka Čepelí Jelšara (ND půlelfka rytíř), velitelka Dennovarských čepelí.

Dennovarské čepel: Dennovarská armáda se zodpovídá Kupecké radě. Skládá se z jednoho rytíře, tří veteránů, osmi stráží s 25 životy, 22 bojovníků stráží s 22 životy, 50 stráží s 18 životy, 60 stráží s 15 životy a 140 stráží s 11 životy.

Domobrana: Jakmile bude jasné, jaké nebezpečí představuje horda, Kupecká rada povolá domobrany. Dvacátého dne má domobrany sílu 1000 mužů, včetně 30 prostých obyvatel s 10 životy, 110 obyvatel se 7 životy, 580 obyvatel se 4 životy, 30 veteránů, 50 drsňáků a 210 stráží.

Přechod Elsiru: Přechod Elsiru, malé městečko ležící na brodu přes řeku, je proslulé svou papírnickou výrobou a dřevorubectvím. Město řídí samozvaný „baron“ Hargil Trask (NZl muž člověk bojovník 7) a z jeho pověření zbytek jeho mizerného klanu. Lord Jarmát nemá pro barona Traska žádné využití a rád by jeho i jeho partičku z města nějak vypudil. Městečka v údolí mezi

sebou ovšem dlouhodobě nebojují a Jarmát má nechuť k mocenskému zásahu do záležitostí jiného města, dokonce i když by to znamenalo vyhnání domyšlivého bandity typu Hargila Traska. Sám o sobě je Hargil Trask natolik chytrý, aby držel své hrdlořezy mimo vlastní zemi, takže ho i jeho nafoukané syny jeho poddaní (a sousedé) tolerují – prozatím. Trask si přeje ke svému „baronátu“ přidat Marthon nebo Rudý Kámen, a jednoho dne možná i Brindol.

Držby Kladivové pěsti: Vysoko na úpatí Hor číhající veverny se nachází držby Kladivové pěsti, půltucet klanových sídel trpaslíků, která čas od času obchodují s lidmi z údolí. Každá z držeb je víska nebo vesnice, domov stovky nebo více trpaslíků. Pokud si budeš přát rozšířit dobrodružství, můžeš vést postavy tímto směrem, aby se pokusili získat pro svou věc trpaslíky. V rámečku najdete charakteristiky vztahující se na držby jako celek.

Hlídky na Kopci: Tato zaprášená napodobenina vsi se nachází v západní části Hnědých kopců a primárně ji obývají ovčáci a honáci. Není zde žádný hostinec nebo hospoda; poutníci většinou zůstávají v domě Jerossila Indy, zámožného dobytkaře, který si vydělává pár mincí navíc ubytováním cizinců na noc nebo dvě. Hlídky není v nebezpečí až do pádu Brindolu (pokud padne) a tažení hordy na Dennovar.

DRŽBY KLADIVOVÉ PĚSTI (MALÉ MĚSTO)

Přesvědčení ZkD; 3000 zl limit (12 000 zl týkající se zbraní a zbrojí); majetek 8 710 000 zl; 2900 obyvatel; izolovaní (96 % trpaslíků, 2 % gnómů, 1 % lidí, 1 % půlčků).

Vůdčí osobnosti: Othrek Kladivopěst (ZkD trpaslík rytíř), vůdce klanu Kladivové pěsti

Významné postavy: Thárdin Železná ruka (ZkD trpaslík Moradinův kněz), nejvyšší kněz, Uldrina Ohněvláska (ChD trpaslice zvěd), kamenopěvec klanu, cechmistr Derra Mědipěst (N trpaslík špeh), nejbohatší obchodník klanu.

Kladivová stráž: Othrekova elitní stráž je známa jako Kladivová stráž. Skládá se z jednoho rytíře, šesti veteránů, 17 stráží s 18 životy, 22 stráží s 15 životy a 26 stráží s 11 životy.

Shromáždění klanu: Trpaslíci dokáží postavit domobrany složenou ze dvou mágů, pěti kněží s 35 životy, 11 kněží s 30 životy, 16 kněží s 27 životy, 55 stráží s 18 životy, 105 stráží s 15 životy a 240 26 stráží s 11 životy.

Marthon: Toto městečko ležící ve stínu Marthského hvozdu prosperuje z těžby dřeva a zásobování poutníků na Cestě úsvitu. V kopcích poblíž se nachází nespočet prastarých mohyl a kamenných kruhů dávno zmizelého lidu vyznávajícího druidismus. Marthonu vládne lord Erethral Rethrew (N člověk muž), starý lakomec, který na své poddané uvalil těžká cla.

Nimonova Průrva: Droboučká víska umístěná na místě, kde Cesta úsvitu sestupuje z Nimonových vrchů, vyrostla okolo velkého opevněného hostince jménem Šilhavý zříc. Zdejší obyvatelé pěstují v sadech chráněných pod kopci jablka, hrušky a ořechy, kdežto na kopcích pasou svůj dobytek.

Prosser: Prosser, vesnice nacházející se na půl cesty mezi Brindolem a Hlídkou na Kopci, je tiché malé místo, kde před několika lety odešla na odpočinek skupina dobrodruhů známá jako Šest čepelí. Bývalí dobrod-



Údolí Elsir před příchodem Rudé ruky – klid před bouří

ruzi vyčistili les od řady problémy dělajících nestvůr a přinesli městečku novou prosperitu. Kouzelník Sardith (ChD člověk muž) je uznáván jako vůdce družiny, ale obvykle ponechává většinu záležitostí v rukách Deillyry Hvdzoplášťové (ND půlelfka žena tulák 2/ bojovník 5). Deillyra vede městský výčep a slouží jako vrchní konstábl, soudce a řešitel problémů.

Rudý Kámen: Bohaté žíly měděných rud nakonec daly vzniknout divokému hornímu městečku Rudý Kámen. Vedle těžby mědi se zde také zastavují zálesáci, lovci a prospektoři toulající se po jižní straně hor. Žije zde řada trpaslíků a půlorků, mezi kterými je nemálo zlé krve.

Talar: Talar, malé městečko západně od Brindolu, spravuje lady Celira Nesten (ChD lidská žena hraničář 5), která se nedávno vrátila převzít úřad po svém zesnulém otci. Její impulzivní nápady brzdí stará konzervativní městská rada, jejíž členové se důkladně seznámili s řízením města během dlouhého umírání lorda Nestena.

Terrelton: Západní konec údolí Elsir je sušší a mnohem řídkěji osídlený než konec východní. Terrelton je prašné město žijící z dobytka a koženého zboží; východně od města se nachází několik velkých a odpudivě páchnoucích koželužen. Město řídí Kupecká rada, skrz naskz prosáklá konexemi band lupičů a loupežníků, ale potulná klerička jménem Leille (ZkD lidská žena klerik Sv. Gisberta 6) pracuje na vyčištění rady odhalením a zveřejněním zločinné činnosti jejích členů.

Čarodějčin Přechod: Tuto velkou vesnici ležící na brodu přes Čarodějčinu říčku zdánlivě vede rada starších, která ovšem nic nerozhodne bez konzultace s kruhem druidů obývajících Očarovaný les jménem Strážci Ethu. Mluvcím čili vůdcem kruhu je Adranna Mladší (ND lidská žena druid 8).

ZAJÍMAVÁ MÍSTA

Trosky hrádků, vypálené strážní věže a občas opuštěný statek zdobí vnitrozemí údolí Elsir a krajinu okolo jezera Rhestin a upomínají na zaniklé království Rhestilor. Lze zde sem tam najít i ještě starší trosky, náležející až do časů pradávne trpasličí říše nebo lidských druidů.

Černá slatina: Východní břeh jezera Rhestin se obtížně vymezuje, protože jezero postupně přechází do širokých mokřin známých jako Černá slatina. Jedná se spíše o močál než bažinu – to znamená, že většinu plochy tvoří bezlesé bludiště vodních kanálů, rákosin a promáčených travnatých ostrůvků ukrývajících bezpočet vodního ptactva. Osamělé pahorky a ostrůvky pokrývají husté křoviny a hvozd. Ve dnech Rhestiloru byly močály mnohem menší, protože je zadržovala stavidla a kanály, ale od jeho zániku se podstatně rozrostly. Napůl potopené statky, polorozpadlé stodoly a boudy a páchnoucí ploty z polního kamení vypráví příběh o zvolna se potápějící a opuštěné osídlené zemi.

Populace nestvůr pozvolna roste, ale její rozmach je pozorně omezován několika malými skupinami divokých elfů známých pod společným jménem Tiri Kitor. Tito elfové byli správci země před vzestupem Rhestu a i staletí po jeho pádu spolehlivě plní své poslání. Nyní, když se jejich otcovská země tak dramaticky zvětšila, pozvolna rozšiřují své území a svou moc. Elfové střeží Černou slatinu za pomoci obřích sov a v noci používají lucerny svítící bledě zelenými věčnými plameny. Od lidí, kteří občas rybaří na hranicích močálu, se drží obezřetně dál. Jejich tábory, vzaté dohromady, mají charakteristiky v rámečku.

Černá slatina je mnohem podrobněji popsána v Části II dobrodružství.

Trpasličí silnice: Asi 20 mil severně od Rokliny lebky se Cesta úsvitu dělí na Starou severní silnici vedoucí podél západního břehu jezera Rhestin na Nekonečné pláně a do severských měst, a na Trpasličí silnici, šplhající do Hor dýmajícího draka a do zemí na západě. Kdysi byla tato trasa karavanami mířícími východozápadním směrem preferovanější, ale vzrůstající hrozba divokých kmenů a hladových nestvůr v Dýmačkách vedla prakticky k opuštění silnice. Většina poutníků jde po rozbité polní cestě běžící s ní rovnoběžně o 30 mil severněji nebo po stezce obcházející Pustinu trnů na jihu; v obou případech to je hezky daleko od gobliny zamořených hor.

TÁBORY TIRI KITOR (MALÉ MĚSTO)

Přesvědčení N, ZkN; limit 800 zl; majetek 68 000 zl; 1700 obyvatel; izolovaní (97 % elfové, 3 % půlelfové).

Vůdčí osobnosti: mluvčí Sellyria Hvězdopěvec (ND elfka druid), vůdce kmene Tiri Kitor.

Významné postavy: Nejvyšší pěvec Trellara Nocistín (ND elfka zvěd s 25 životy), kmenový historik, válečný lovec Kiliar Rychlošíp (ChD elf viz str. 124), vůdce kmenových lovců, Illian Sněhoplášť (ChD elf Corellonův kněz).

Tiri kitorští lovci: Elfové dokáží postavit 260 válečnicků, včetně čtyř zvědů s 22 životy, 11 zvědů s 20 životy, 15 zvědů s 20 životy, 22 zvědů s 18 životy, 30 stráží s 18 životy, 65 stráží s 15 životy a 110 stráží s 11 životy.

Řeka Elsir: Hlavní řekou regionu je Elsir, široká, ale pomalá řeka napájená řadou přítoků. Po většinu své délky má šířku v průměru 200–400 yardů (182–365 metrů) a hloubku uprostřed koryta 20–40 yardů (18–36 metrů). Malé městečko Přechod Elsiru, asi 150 mil (240 km) proti proudu od Brindolu, je prvním místem, kde ji lze přebrodit; dřevěný most je v Brindolu, přívozy v Drellinové Přívozu a Talaru.

Nekonečné pláně: Severně od hor na okraji údolí leží velké větrem čeřené moře suché trávy táhnoucí se po stovky mil na východ, západ i sever. Pláně ve skutečnosti nepostrádají orientační body, země zde má slušné množství stoupání a klesání a koryta podrostem a šípem zadušovaných potoků vyrývají do luk hluboké strouhy. Osamělé hájky vysokých a tvrdých stromů pokrývají savanu. Žijí tu kočovná lidští barbaři, kmeny gnollů a stáda divokých kentaurů.

Svatyně Tiamat: V údolí Saiga v srdci Hor dýmajícího draka stojí Svatině Tiamat. Svatině je korunou slávy kultu Ruky zkázy, centrem Tiamatiny moci mezi kmeny Kulkor Zhul. Ti, kteří zahlédli citadelu, vypráví pověsti o masivní dračí hlavě vytesané do stěny horského srázu.

Svatině Tiamat je důkladně popsána v Části V dobrodružství.

Obroštitý: Obroštitý, chránící údolí Elsir před drsným počasím Nekonečných plání, je nízký hřbet aridních a dosti zerodovaných vrcholků. Severní svahy jsou neplodným, suchým a kamenitým domovem řady nebezpečných nestvůr. Jižní svahy jsou poněkud pohostinnější, pokryté řídkým borovicovým lesem a zbrzděné roklemi mnoha



Skuruti Rudé ruky čhají v úkrytu na svou další oběť

malých sezónně tekoucích potoků. Houf odloučených statků a zemědělských usedlostí ukrytých v jihozápadní části hřebene představuje poslední pozůstatky druidského lidu kdysi obývajících celé údolí.

Zlaté pláně: Východně od údolí Elsir se rozkládá rozsáhlá vyschlá stepní oblast rychle přecházející do skalnaté pouště. V sousedství Dennovaru jsou Zlaté pláně suchou, plochou loukou, ale po pár tuctu mil trávu vystřídá kamenitá pustina plná rovin a stolových hor – bezvodá neobyvatelná divočina představující pro karavany jdoucí po Cestě úsvitu hrozivou zkoušku.

Jezero Rhestin: Toto mělké a močálovité jezero se táhne od severu k jihu v délce skoro 100 mil. Jeho břehy kdysi hostily vesnice a zámky Rhestiloru, ale ve stoletích následujících pád království lidé staré srdce království víceméně opustili.

OBSAZENÍ POSTAV

Hlavní postavy dobrodružství jsou následující osoby.

Abithriax, rudý dračí poradce Azarra Kula

Azarr Kul (Nejvyšší drakopán Azarr Kul), Nejvyšší drakopán hordy Rudé ruky

Pán duchů, kostěj z Pustiny trnů

Hravek Kharn (Generál Kharn, Drakopán Kharn), skurutí drakopán, velitel hordy Rudé ruky

Immerstal Rudý, kouzelník z Brindolu

Jorr Natherson, místní průvodce, nenávidí gobliny

Kedren Jarmát (Lord Jarmát), Lord Brindolu

Killiar Rychlošíp, válečný lovec tiri kitorských elfů

Koth (Drakopán Koth), gobí drakopán Očarovaneho lesa

Lars Ulveth (Kapitán Lars), kapitán Lví strážce z Brindolu

Norro Wiston (Mluvčí Wiston), mluvčí Drellinova Přívozu

Ozyrrandion, zelený dračí strážce mostu přes Roklinu lebek

Regiarix, černý dračí spojenec Sárvitha

Sárvith (Drakopán Sárvith), gobliní drakopán Rhestu

Sellyria Hvězdopěvec, mluvčí (vůdce) a historik tiri kitorských elfů

Soranna Anitah (Kapitánka Soranna), kapitán stráže Drellinova Přívozu

Tredora Zlatočelá, brindolská nejvyšší Pelorova kněžka

Trellara Nocistín, Nejvyšší pěvec tiri kitorských elfů

Tyrgarun, modrý dračí strážce Svatině Tiamat

Ulwai Bouřevolající (Drakopání Ulwai), skurutí drakopání Pustiny trnů

Variantian, behir polodřas, dočasný partner drakopání Ulwai

Verrasa Kál (Lady Kál), vůdce Kupecké rady v Brindolu.

Marthský hvozď: Jedná se o drsný a divoký les táhnoucí se po jižním úpatí Obrošřtů. Lidé do něj vyjma jihozápadního cípu zřídka vkročí. V jeho nižších polohách se nachází staré mohyly a kamenné kruhy pradávňého druidského lidu, který kdysi vládnul údolí. Vyšší části jsou hájemstvím kmenů lidských barbarů – neorganizovaných shluků nezkrótných zuřivců, zřídka se vyskytujících mimo les.

Rhest: Toto kdysi prosperující město, centrum království Rhestilor, je nyní napůl potopenou ruinou zvolna se propadající do Černé slatiny. Rhest je podrobněji popsán v Části II dobrodružství.

Pustina trnů: Jižně od Dýmaček leží rozsáhlá pustá země známá jako Pustina trnů. Toto bludišře rozlámaných kopců, trnīm zarostlých úvalů a suché prašné kleče postupně ustupuje stále většim oblastem skutečné poušře na jihu a západě. Pustina trnů je již dlouho doménou lvů, hierakosfing a dalších hladových nestvůr. V pustině se stále ukrývají rozvaliny ztracené, tisíce let staré říše hadů.

Pustina trnů je podrobněji popsána v Části III dobrodružství.

Vrátská tvrz: Tato tvrz, původně držená a obývaná mocnou rodinou válečníků známou jako Vrátové, sice přežila pád Rhestiloru, ale později padla za oběť nesmyslnému sporu s místními lesními obry. Mnoho let už je z ní pouhá ruina. Tato melancholická stará pevnost je popsána podrobněji v Části I dobrodružství.

Západní hlubina: V hlubinách tohoto hustého hvozdu žije několik xenofobních elfských kmenů, které se vyhýbají kontaktům s většinou ostatních obyvatel. Elfové z Černé slatiny k nim kdysi patřili, ale před staletími se se zbytkem svých příbuzných rozešli a vyrazili na východ, aby se nakonec usadili v Černé slatině.

Očarováný les: Obecně se věří, že v něm straší neklidné duše kdysi zde sídlícího pradávňého druidického lidu. Jinak jde o bujný a vlhký les s bažinatými místy v okolí velkých řek. Je podrobněji popsán v Části I dobrodružství.

Hory dýmajícího draka: Toto pohoří drsných kopců a nízkých hor dostalo své jméno po několika aktivních sopkách; poutníci, kteří zahlédli chocholy kouře a popela, občas se zdvihající z vnitrozemí kopců, věřili, že je za to odpovědný velký rudý drak. Dýmačky jsou domovem množství kmenů goblinů, skurutů a gobrů, nyní sjednocených pod zástavou Azarra Kula, vojevody Kulkor Zhul.

Hory jsou podrobněji popsány v Části V dobrodružství.

Hory číhající vyverny: Jižně od údolí Elsir leží Hory číhající vyverny, odporlivé pohoří vysokých a strmých hor s hrstkou průsmyků vedoucích na druhou stranu. Oddělují údolí Elsir od mnohem hustěji osídlených a civilizovanějších pobřežních oblastí dále na jihu. Pohoří překračují pouze nejdohodlanější poutníci; většina jich hory raději obejde z východu nebo ze západu.

Nad mírumilovným městečkem Drellinův Přívoz se vznáší znepokojení



ČÁST I: OČAROVANÝ LES

Rudá ruka zkázy začíná tažením plným zoufalých šarvátek proti nájezdníkům předcházejícím hordu Rudé ruky. Pod vedením drakopána Kotha silné válečné tlupy goblinů, skurutů, gobrů a nestvůřů sužují malé lidské městečko Drellinův Přívoz. Postavy rychle zjistí, že divocí nájezdníci zamořující Očarovaný les jsou pouze předsunutá stráž mnohem větší armády, což přemění šarvátky s drakopánovými nájezdníky v zoufalý zápas o získání času nutného k útěku obyvatel Drellinova Přívozu.

ZAČÁTEK DOBRODRUŽSTVÍ

Zde předložený úvod pro hráče předpokládá, že používáš námět Pokladnice Vrátské tvrze (strana 7). Dáš-li přednost jinému způsobu zaangažování postav, budeš potřebovat příslušně upravit tento úvodní článek.

Když budeš připraven, začni hlasitým přečtením nebo parafrázováním textu níže.

Odpolední slunce vás spaluje, vzduch je horký a stojatý. Řídce osídlená území údolí Elsiru jsou se svými nekonečnými řadami zaprášených městeček čím dál monotónnější. Pár mil před vámi leží Drellinův Přívoz. Jedná se o sídlo na hranici Očarovaného lesa a nejlepší místo, odkud začít průzkum lesa.

Nechť se hráči zeptají, na co budou potřebovat, nebo provedou jakékoli přípravy před tím, než se bude pokračovat. Předpokládá se, že před začátkem jejich výpravy měli možnost nakoupit nebo vyrobit kouzelné předměty a doplnit knihy kouzel, takže bude dobré umožnit důkladnou přípravu. Jakmile dobrodružství začne, postavy těžko najdou k takovým činnostem čas. Když jste všichni připraveni, začni dobrodružství následujícím setkáním.

ÚTOK NÁJEZDNÍKŮ

Okolo městečka krouží krvežízniví nájezdníci a hlídají do něj vedoucí silnice. Našli si dobré místo asi 5 mil (8 kilometrů) od města a plánují přepadnout kohokoli, kdo projde kolem.

Časová osa: 1. den, začátek dobrodružství

Světlo: Jasně (denní)

Tvorové: První vlna: šest skurutů, dva pekelní ohaři, Zarr (skurutí kněz), Uth-lar (čepelník); druhá vlna (dorazí na konci 4. kola): šest skurutů (uprav jejich počet dle požadované obtížnosti)

Mapa: Setkání lze odehrát na herním plánu zobrazujícím stejnou oblast jako je zobrazena na malé zde otiskované mapce. Úvodní pozice nájezdníků je na mapce: R znamená řadové skurutí válečníky, H pekelného ohaře, C skurutího kněze a B čepelníka. Dej figurky nebo žetony představující hráče do stínované části malé mapky: každou alespoň 4 čtverečky daleko od severozápadního rohu. Dej figurky nebo žetony představující nájezdníky na čtverečky odpovídající hrubému umístění symbolů na malé mapě a ujist se, že každý skurut je na čtverečku se stromy (poskytují tvorům kryt).

Skuruti první vlny se skrývají na východním okraji malého hájku, odkud sledují silnici. Skuruti druhé vlny jsou o 100 yardů (90 metrů) dále po silnici (mimo jižní okraj mapy).

Nájezdníci mají na své straně kryt, kde se mohou skrýt, takže postavy musí uspět v ověření vnímání oponovaném ověřením nenápadnosti skurutů (proved' jeden hod pro všech šest skurutů), aby si jich všimli. Pokud nějaká z postav neuspěje v ověřování vnímání, bude v 1. kole boje překvapena (PPH strana 183).

Pokud si postavy útočnicků všimnou nebo skurutí past sklapne, začni setkání následujícím textem.

Silnice překračuje malé stoupání a sestupuje do prašného háje ve velkém mělkém úvoze. Na jedné straně stojí opuštěná usedlost, částečně viditelná nad stromy. Již jste minulí tucty podobných míst, ale tady je něco špatně. Pak zahlédnete záblesk kroužkové košile v křoví na straně cesty. Číhají zde divocí válečníci – vysocí, vlasatí humanoidi s širokými ústy a plochými tvářemi.

Terén: Lesní čtverce na bitevní mapce jsou pokryté řídkým podrostem (těžký terén), který poskytuje poloviční kryt. To samé platí pro nízké zídky u usedlosti. Vylézt na sráz vyžaduje ověření Síly (Atletiky) s SO 15 (SO 20+, pokud je postava terčem útoku). Sráz je považován za těžký terén, pokud postavy nejedou na koni. Pokud na koni jedou, budou k vyjetí srázu potřebovat ověření Ovládnání zvířat s SO 10 (SO 15+, pokud je postava terčem útoku). Při určování rychlosti pohybu však bude stále pokládán za těžký terén. Nezapomeň vyžadovat ověření Ovládnání zvířat u postav, které bojují na koni.

Boj: Vůdci této skupiny nájezdníků jsou kněz Ruky zkázy Zarr a čepelník Uth-lar. Nájezdníci napadnou postavy, jakmile se ty dostanou doprostřed střežené části silnice. Nebo jakmile to vypadá, že si přepadu všimli (v závislosti na tom, co přijde dřív). Skuruti nejprve zůstanou v lese (mají zde kryt a ukrytí) a budou postavy ostřelovat luky tak dlouho, dokud to půjde.

Druhá vlna skurutů vyrazí do boje ve chvíli, kdy zaslechne zvuky bitvy a objeví se na jihovýchodním okraji mapy na konci 4. kola setkání.



První vlna řadových skurutích válečníků (6): každý 13 žt (strana 118)

Pekelní ohaři (2): každý 45 žt (*Bestiář* strana 235)

Zarr: 36 žt (viz *Kněžské Ruky zkázy*, strana 115)

Uth-lar: 58 (viz *Skurutí čepelník*, strana 117)

Druhá vlna skurutích řadových válečníků (6): každý 13 žt (strana 118)

Dokud budou Zarr nebo Uth-lar naživu, budou řadoví válečníci bojovat zuřivě. Pokud jsou čepelník a kněz zabiti, přeživší skuruti se pokusí uprchnout směrem na sever k okraji Očarovaného lesa (cca 3 míle (5 kilometrů) daleko), kde doufají, že pronásledovatele setřesou. Pokud nemohou uprchnout, budou bojovat do posledního muže.

Taktika: Nájezdníci nemají při zahájení boje jediný důvod předpokládat, že mají co dočinění s tlupou zkušených dobrodruhů.

Zarr, Uth-lar a pekelní ohaři se zpočátku budou držet zpátky, ale jakmile začne být zjevné, že došlo k přepadení schopných dobrodruhů, Uth-lar doprovázen pekelními ohaři se zapojí do boje, kdežto Zarr na sebe použije kouzlo *neviditelnost* a bude *léčit* zraněné skuruty nebo *požehná* své následovníky.

Jiné detaily: Zarr a jeho skupina již dnes přepadli a zabili pět lidí – potulnou obchodnici s trojicí osobních strážců jedoucích na západ po Cestě úsvitu a místního farmáře, který na ně narazil. Těla nešťastníků jsou pohozena mimo dohled v troskách usedlosti (pokud postavy vstoupí do usedlosti, ihned si těl u západní zdi povšimnou).

Nájezdníci mají v hlavní místnosti stavby své hrubé tábořiště se špinavými svinutými příkryvkami, ohništi na vaření (teď vyhaslými) a dalšími nezbytnostmi, ale jinak nic zajímavého nebo významného.

Poklad: Kromě výzbroje a výstroje skuruti našli u obchodnice a jejich osobních strážců 150 zl. Vak s mincemi je momentálně mezi mrtvými těly (nalezení Vnímání SO 10), protože Zarr peníze ještě nerozdělil.

Mrtví strážci jsou oblečeni v okované kožené zbroji a mají u sebe lehké kuše a dlouhé meče, nic výjimečného.

Zarr s sebou nosí Tiamatin svatý symbol, který lze rozpoznat ověřením Inteligence (Náboženství) SO 15.

POZNÁMKY AUTORŮ

Toto setkání má vyšší náročnost, protože předpokládáme, že družina nebude znovu bojovat, dokud nedojde do městečka a neodpočine si. Měl bys ale vědět, že náročnost je uměle navýšena počtem skurutích válečníků. Protivníci nízké úrovně ve skutečnosti nikterak nepřispějí k výzvě dobrodruhům; skutečnými protivníky jsou kněz, čepelník a pekelní ohaři. Předpokládáme, že řadoví válečníci dosáhnou několika šťastných zásahů a pak se o ně postará jedna dvě ohnivé koule. Pokud družina neobsahuje sesilatele vybaveného plošnými kouzly, možná budeš potřebovat snížit počty skurutů, aby se setkání lépe hodilo pro tvé hráče.

—James a Rich

DRELLINŮV PŘÍVOZ

Na místě, kde Cesta úsvitu křížuje řeku Elsir, leží městečko Drellinův Přívoz, kdysi známé jako Trpasličí Most. Jak naznačuje staré jméno, kdysi zde řeku překlenoval pevný trpasličí most, ale před stoletím ho smetla velká voda. Podnikavý muž jménem Drellin vyrobil malý koňmi tažený převozní prám, aby zajistil překročení řeky, a okolo něj postupně vyrostlo dnešní městečko.

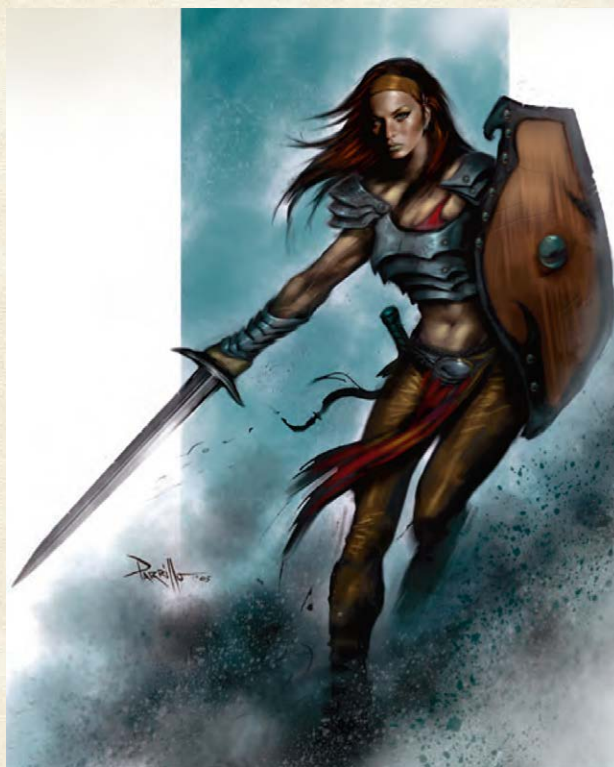
KLÍČOVÁ MÍSTA

Mezi zajímavá místa městečka patří tato následující.

1. Strážnice: Kvůli problémům s nájezdníky během několika posledních dnů zřídili obyvatelé městečka pětici strážnic u hlavních silnic vedoucích do městečka. Posádku tvoří člen městské stráže a tři příslušníci domobrany. Cizinci vstupující do města jsou zastaveni a rychle vyzpovídáni, ale pokud není nikdo ve skupině ork nebo goblinoid, mohou jít dál. Člen městské stráže má u sebe roh k přivolání pomoci.

2. Náves: Mezi středem městečka je náves, široký zelený trávník, kde si hrají děti a sedláci z venkova prodávají své zboží.

3. Dům starosty: Dům starosty Wistona je jedním z těch větších a pohodlnějších. Wiston vlastní slušné množství půdy v okolí, včetně několika sadů a lesíků, ze kterých má renty. Žije zde se svou ženou Tarou, pěti



Kapitánka Soranna Anitah z městské stráže

děti a třemi sluhy. Od počátku nájezdů nedaleko hlídkuje dvojice městských strážných – hlavně proto, aby byl Wiston rychle informován o blížícím se útoku.

4. Zelené jablko: Příjemná krčma a hostinec nacházející se na severní straně návsi se věnuje poutníkům, kteří mají poněkud méně peněz než ti, kteří zůstávají ve Starém mostě (viz číslo 10). Řada místních dává přednost poplacení zde. Majitelem je statná trpaslice jménem Tharrma, obdařená nemalým talentem vyjadřovat své názory, aniž by se jí někdo na něco ptal.

Zelená jablko je hostinec obvyklé kvality (5 st za den).

5. Morlinova kovárna: Zde pracuje Morlin Uhlokop, městský kovář. Kromě toho je také dovedný zbrojír; obyčejné kovařině se ve skutečnosti věnuje, jen když zrovna nevyrábí zbraně a zbroje. Žije v malém domku za dílnou.

Na prodej: +1 bitevní sekera, +1 dlouhý meč, +1 štít, +1 drátěná zbroj a 50 +1 šípů. Rovněž má hromadu obyčejných výrobků. Máš volnou ruku v přípůsobení nabídky konkrétním potřebám hráčů.

VÝVOJ ÚTOKU NÁJEZDŇÍKŮ

Vynikajícím nápadem je, když postavy zajmou jednoho nebo více nájezdníků, protože získají možnost vyslechnout zajatce. Zarr, Uth-lar i řadoví skurutí válečníci jsou náboženštit horlivci; většina radši zemře než by něco prozradila, ale úspěšné použití kouzla zmam osobu může zajistit, že budou mluvit. Důležité informace, které se mohou postavy dozvědět, jsou následující.

- Základna válečné tlupy je ve starém lidském hradě v lese.
- Nájezdníci slouží drakopánu Kothovi, kterého popíšou jako mocného čaroděje.

- Hlavním Kothovým důstojníkem je Karkilan, „zabiják s býčím obličejem velký jako zlobr“.
- V okolí „lidského říčního města“ loupí další válečné tlupy. Všichni se připravují na „den ničení“.
- „Dnes můžete vyhrát, tupí lidé, ale náš den se blíží! Rudá ruka vás všechny zničí!“

Zajatci mají nepřátelský postoj a nejprve zachovávají vzpurné mlčení, ale postoj lze Přesvědčováním zlepšit (SO 20, hází se s nevýhodou). Taky zastrašování bude fungovat, ale kvůli svému náboženskému zápalu se také hází s nevýhodou. Nejjednodušší způsob, jak zajatce přimět k hovoru, je blafování k podnícení zajatců k výhrůžkám, které odhalí informace.

DRELLINŮ V PŘÍVOZ (MALÉ MĚSTO)

Přesvědčení ND; limit 800 zl; majetek 46 000 zl; obyvatel 1150, smíšený (77 % lidé, 12% půlčici, 5% trpaslíci, 3% půlorci, 2% gnómové, 1% elfové).

Vůdčí osobnosti: starosta Norro Wiston (ND člověk muž šlechtic), vůdce městské rady

Významné postavy: kapitánka Soranna Anitah (ND lidská žena rytíř), velitelka městské stráže; bratr Deryn (ND člověk muž Pelorův kněz 5), nejmocnější místní kněz; Sertieren Moudrý (N půlčik muž mág), nejmocnější místní sesilatel; Delora Zann (ChD lidská žena zvěď/drsňák), dobrodruh v důchodu a členka městské rady; Kellin Stínosvah (ChD půlčik muž špeh), významný hostinský a člen městské rady; Jormel (ZkZl člověk muž šlechtic), místní držgrešle a člen městské rady.

Městská stráž: Sorannou vedená profesionální stráž obsahuje dva veterány, pět drsňáků, devět strážů 14 prostých obyvatel.

Domobrana: Tito teprve před pár dny povolání rekruti zahrnují šest prostých obyvatel s 15 životy, 15 obyvatel s 12 životy, 55 obyvatel s 10 životy, čtyři rytíři, osm veteránů a 14 strážů.

6. Pelorova svatyně: O tento malý chrám, postavený stejnou technikou hrázděného zdíva jako ostatní stavby, se stará bratr Deryn. Má k ruce dva pomocníky, kteří mu pomáhají dohlížet na svatyni a obyvatele Drellinova Přívozu. Deryn čas od času prodá poutníkům, kteří si to mohou dovolit, svitky s kouzly.

Na prodej: Svitky *zhoy zranění*, *rozptyl magií*, *nižší navrácení a ochrana před energií*. Derynho lze pověřit sepsáním klerických svitků 3. a nižší úrovně, nicméně postavy nemusejí mít dost času na něj čekat.

7. Dům Sertierena Moudrého: Starý vznešený dvorec s nádherným výhledem z útesů nad řekou je domovem

kouzelníka Sertierena. Sertieren je poněkud samotář a jeho dům má strašidelnou pověst. Kouzelník čas od času prodává svitky a malé divotvorné předměty, které vyrobí.

Na prodej: Svitky *rozptyl magií*, *ohnivá koule*, *neviditelnost a leť*, *nátepníky obrany*, *prsten ochrany +1*. Sertieren lze pověřit sepsáním svitků (mystická kouzla 3. nebo nižší úrovně). Může také vyrobit jednodušší magické předměty, nicméně postavy nemusejí mít dost času na něj čekat.

8. Stará celnice: Největší a nejpevnější budovou v městečku je stará trpaslíky postavená celnice, stále stojící na místě, kde začínal most. Celnice slouží jako radnice, soudní síň, vězení a velitelství městské stráže. Bydlí zde 20 strážných, ostatní mají vlastní domky po městě a jeho okolí.

9. Zbrojnice: Ve zbrojnici, malé kamenné věži vysoké 30 stop (9 metrů), se ukládá výzbroj městské stráže – kopí, malé dřevěné štíty, kožené zbroje, okované kožené zbroje, kožené přílby a pár starých dlouhých mečů a kuší. Většina výzbroje už skončila v rukou členů domobran.

10. Hostinec Starý most: Starý most je poněkud větší a živější než Zelené jablko. Jde o oblíbené místo kupců cestujících po Cestě úsvitu. Starý most vede rodina Stínosvahů, klan půlčiků čítající tučt členů. Patriarchou klanu a majitelem hostince je Kellin Stínosvah. Rovněž je tiše zapleten v příležitostném okrádání městem procházejících cizinců, ale obyvatele městečka neokrádá. Je dost moudrý na to, aby nechtěl okrádat tlupu krvežíznivých a schopných dobrodruhů; nechá je tedy na pokoji... pokud mu přímo do klína nepadne neopakovatelná příležitost.

Hosté a návštěvníci si zde mohou skoro každou noc zahrát dračí ante. Často hraje i Kellin, který je natolik dobrý, aby nemusel podvádět.

Starý most je hostinec dobré kvality (2 zl za den).

11. Jaretin koloniál: Hlavním městským obchodem je Jaretin koloniál. Jareta Nurt kupuje hotové výrobky jako látky, cínové zboží, lampy, olej, provazy, náradí, víno



a hračky z Brindolu a Dennovaru a nechává si je vozit po Cestě úsvitu do Drellinova Přívozu.

Na prodej: vybava pro dobrodruhy (PPH str. 144), obchodní zboží (PPH str. 151), pomůcky (PPH str. 148) a oblečení.

12. Delořiny nájemné stáje: Delora Zan je dobrodruh na odpočinku, která se usadila v Drellinově Přívozu před 20 lety. Nabízí ustájení pro koně a další oře za skromné ceny a kupuje a prodává zvířata, jak se jí naskytne. Kupci používající Cestu úsvitu na její stáje spoléhají.

Na prodej: Koně a příslušející vybavení. 1 válečný kůň (400 zl), 1 tažný kůň (50 zl) a 1 osel (8 zl).

13. Jormelovo skladiště: Jakožto město, za kterým se rozprostírá více než 100 mil (160 kilometry) dlouhá pustina, slouží Drellinův Přívoz často jako místo, kde venkovští kupci dočasně skladují zboží při čekání na správný okamžik vyrazit na západ. Jormel je starý lakomec, jehož velcí a špatně naladěni psi jsou postrachem dětí celého města.

14. Přívoz: Přes řeku se zde napínají dvě mimořádně silná lana vedoucí na obrovský dřevěný naviják. K němu je zapřažený pár tažných koní, který táhne na lanech upoutanou bárku s plochým dnem – přívoz. Je-li potřeba, na vzdálenějším břehu může pracovat i druhý naviják. Při páru koní se přívoz pohybuje rychlostí 10 stop (3 metry) za kolo a řeku překoná za 6 minut. Bárka je dlouhá 30 stop (9 metrů) a široká 10 stop (3 metry). Na břehu jsou stáje pro koně a nedaleké kolny obsahují náhradní lana a různý další materiál nezbytný k fungování přívozu.

Přívoz vede Drathgar, praprasynovec samotného starého Drellina. Zaměstnává dva tucty čeledínů ke koním, tesařů a nosičů, kteří se starají o provoz přívozu. Ceny jsou 1 st za pěšího a 3 st za jezdce. Dle staré tradice Drathgar dvakrát za den daného obyvatele městečka převezde zdarma.

15. Trpasličí most: Trosky starého trpasličího mostu se skládají z řady starých kamenných pilířů sahajících do výšky 10–20 stop (3–6 metrů) nad hladinu vody. Městská rada uvažuje o využití solidních trpasličích pilířů jako podkladu nového dřevěného mostu, ale jakýmkoli pokusům postavit nový most zuřivě odporují majitelé přívozu.

16. Gauslerův pivovar: Pivovar okupuje stará kasárna, ze kterých rhestlorští vojáci sřežili most. Pivovar vede půlork Gausler.

17. Jendarovo skladiště: Toto místo slouží stejně jako Jormelovo skladiště (viz číslo 13) kupcům převážejícím po Cestě úsvitu zboží. Jendarovy ceny jsou podstatně menší než Jormelovy, a tak mu přebíral dost slušnou část zákazníků.

18. Sterrelův koloniál: Ben Sterrel se stará o kupce a karavany procházející po Cestě úsvitu; prodává postroje, jídlo a další zboží užitečné pro lidi cestující na dlouhou vzdálenost.

Na prodej: jezdecktí koně (75 zl jeden), uzdy a postroje (PPH str. 151), tažná vozidla nejsou k dispozici, kromě jednoho vozu (35 zl), veslice (50 zl jedna).

19. Stařici: Na malé mýtině v lese na západním břehu Elsiru se nachází starý kruh menhirů známý mezi obyvateli města jako Stařici. Kruh již dlouho slouží jako druidské svaté místo, o které se momentálně stará druid Avarthel. Je ochotný poskytnout postavám ve službách Drellinova Přívozu léčení (nebo jiné druhy seslání kouzel) za poloviční cenu.

Na prodej: Lektvary kůrokůže, léčivý lektvar, nižší navrácení a neutralizuj jed. Avarthela lze pověřit výrobou

druidských lektvarů 3. a nižší úrovně, nicméně postavy nemusejí mít dost času na něj čekat.

VÝZNAMNÍ OBYVATELÉ

Drellinův Přívoz a jeho okolí obývá přes tisíc lidí. Někteří z významnějších obyvatel, se kterými mohou postavy interagovat, jsou popsáni níže. Město je řízeno městskou radou složenou z pěti členů: starosty Wistona, kapitánky městské stráže Soranny, hostinského Kellina, majitelky stájí Delory a majitele skladu Jormela. Starosta Wiston je jakožto předseda městské rady rovněž hlavním představitelem městečka.

Avarthel: Avarthel (ND půlelf muž druid, člen druidského kruhu Očarovaneho lesa Strážci Ethu, je mladý a vážný. Dohlží na to, jak obyvatelé Drellinova Přívozu využívají (či zneužívají) okolní les. Při podporování zodpovědného hospodaření dává přednost přesvědčování a logice, ale je známo, že pokud je třeba tvrdší přístup, propadá divokému hněvu.

Delora Zan: Delora (ChD lidská žena špeh), kdysi členka proslulého Společenství zlatého draka, se usadila v městečku před několika lety. Je vysoká, širokých ramenou, přímé mluvy, rozumná. Své plavě šedé vlasy nosí sčesané v jednom copu. Je přítelkyní Soranny Anitah; na její zdravý rozum a bystrou všímavou povahu spoléhají jak Soranna, tak starosta Wiston.

Bratr Dery: Městským knězem je bratr Dery (ND člověk muž Pelorův kněz), statný starý muž. I přes svou nabubřelost, časté poučování a rozválnost je v srdci dobrým a vlídným člověkem, který odbočí ze své cesty, aby mohl pomoci méně šťastným lidem.

Jormel: Jormel (ZkZl člověk muž šlechtic), bohatý statkář zasedající v městské radě přes třicet let, je sobecký mrzout, jehož nevrle chování a legendární zarputilost způsobila už mnoho problémů. Jde o vysokého muže s aureolou ze zcuhaných bílých vlasů, který šilhá a mračí se na všechny neznámé tváře. Když se k městečku bude blížit horda, bude se dlouho a tvrdě hádat, že je třeba se jí postavit a „chránit naše domovy před divochy“, jelikož nesnese pomýšlení na ztrátu majetku, pokud bude městečko vyrabováno.

Jareta Nurt: Jareta (ChZl lidská žena špión/ Erzynulův kněz), tmavovlasá jižanka, která přišla do městečka a koupila od předchozího vlastníka obchod se smíšeným zbožím, má temné tajemství. Jakožto tajná ctitelka Erzynula je zodpovědná za hrstku nevyřešených vražd, které se od té doby objevily. Má dobré styky na různé tlupy lapků operujících na opuštěných místech Cesty úsvitu, které jí znají jako Paní Dyku. Vedení obchodu jí umožňuje sledovat poutníky a jejich pohyb po Cestě úsvitu a dávat zprávy pobertům. Jareta vidí příchod hordy jako příležitost k plenění a vraždění, co jen si bude přát, a pak unikne ve zmatku.

Kelin Stínosvah: Kelin (ChD půlčik muž drsník), hlava klanu Stínosvahů, je přívětivý hnědovlasý půlčik oblečený do volné vesty. Kelin je dovedný v uklidňování ostatních, ale je mnohem ostřejší, než jak vypadá, a je vždy dobře informovaný o událostech v údolí.

Morlin Uhlkop: Morlin (ZkD trpaslík muž Moradinův kněz), kovář a zbrojř jisté proslulosti, se nešíří o tom, že je kněz. Ostatní trpaslíci v městečku to samozřejmě vědí a často hledají jeho pomoc. Morlin je pragmatický a otevřený a shodou okolností je také veterán dávných bojů s gobliny. Může ve prospěch družiny sesílat věštecká kouzla, ale je hodně nepravděpodobné, že by tak učinil, pokud nebude v družině alespoň jeden trpaslík.

Norro Wiston: Městský starosta (ND člověk muž šlechtic) je vysoký plešatějící muž okolo padesátky s dobře upraveným vousem barvy soli a pepře. Jakožto bohatý majitel půdy, jehož rodina ve městečku zastává významné postavení již po generace, je tvrdě pracujícím podnikatelem, který se ke svému majetku dopracoval více či méně legálními způsoby. Jakožto starosta (hlava městské rady) působí už skoro 10 let, a během této doby zažilo městečko období klidu a prosperity. Řešení hrozby hordy je ovšem něco, k čemuž je jen málo způsobilý (a ví o tom), ovšem váhá s předáním práva vládnout městečku někomu jinému.

Sertieren Moudrý: Městským čarodějem (N půlčik muž očarovávač) je vysoce vážený půlčik středního věku nosící brýle a rozčuchané šedobílé vlasy. Jakožto skromný učenec neváhá použít svou magii pro blaho sousedů. Je ochotný poskytnout sesilatelenské služby postavám ve službách města za polovinu obvyklé ceny. Rovněž má menší množství svitků a malých divotvorných předmětů, které je ochoten prodat.

Kapitánka Soranna Anitah: Soranna (ND žena, rytíř, strana 123), velitelka městské stráže, kapitán domobrany a purkrabí, je vysoká žena silných kostí, která za nevlídným chováním skrývá svou přirozenou pohlednost. Jakožto velitelka městské stráže zasedá v městské radě, ale věnuje se výhradně záležitostem města a bez otázek se podřizuje vedení starosty. Coby bývalá velitelka karavanních stráží, která před svým usazením v městečku hodně cestovala, má velice dobrou představu, jaké problémy se na městečko valí, a dělá jí to velké starosti

PŘÍJEZD DO MĚSTA

Když postavy dorazí do městečka (předpokládá se poté, co porazili skurutí nájezdníky v setkání u opuštěné usedlosti), naleznou jeho obyvatele připravující se na obranu před napadením.

Časová osa: Když postavy dorazí do městečka (den 1, později téhož dne)

Světlo: Různé dle denní doby

Tvorové: Čtveřice lidí

Silnice sestupuje do malého městečka postaveného v okolí široké pomalé řeky. Z vody se tyčí šestice starých kamenných pilířů, naznačujících, že zde kdysi dávno stával most. Místo něj se přes řeku pne dvojice velice tlustých lan, upevněných na převoznický prám. Městečko obklopují hnědá pole a zelenající se sady.

Na stráži stojí čtveřice ozbrojených obyvatel – jeden v kroužkové zbroji, zbývající v kožené – a ostražitě vás pozorují. „Zastavte se a sdělte, co ve městě chcete, cizinci,“ ozval se jeden z nich.

Boj: Zdejší stráž nemá v zájmu vyvolat střet s dobře ozbrojenou skupinou dobrodruhů, kteří nevypadají jako orkové, skurutí, gnolové nebo jiný nestvůrný lid. Pokud z nějakého důvodu propukne boj, rohem vyšlou varování a zavolají pomoc. Pokud je budou protivníci převyšovat silou, pokusí se při boji ustoupit k celnici.



Starosta Norro Wiston chce najmout postavy k prozkoumání problémů sužujících městečko

Seržant Hersk: viz Stráž s 18 žt (*Bestiář* strana 350)
Lidská domobrana (3): viz Stráž (*Bestiář* strana 350)

Interakce: Hlídce velí seržant Hresk. Jedná se o hřmotného muže v šupinové zbroji se zakrouceným navoskovaným knírem. Postavy mohou seržantu odpovědět prakticky cokoli, protože dokud netasí nebo nebudou ošklivě vyhrožovat, s radostí je pustí dál, neb zjevně nejsou tlupou skurutích zabijáků. Hresk je trochu nevrlý, ale obecně se jedná o rozumného muže.

Počáteční Hreskův postoj k postavám je indiferentní; pokud bude požádán, nasměruje cizince k jakémukoli řemeslníkovi, obchodníkovi nebo službě, k němuž budou chtít. Pokud se stane přátelským (například za pomoci přesvědčování nebo dobrého hraní rolí), bude otevřenější.

Pokud postavy pronesou některé z následujících sdělení nebo otázek, Hresk zareaguje tak, jak je napsáno.

- *Nemáme ti co říct!* „Není třeba být hned nezdvořilý! Doporučuji, abyste se během pobytu v Drellinově Přívozu zamysleli nad svým chováním a vyhýbali

CO KDYŽ JE DRUŽINA NETYPICKÁ?

Pokud družina zahrnuje nestvůrné hrdiny nebo hráči projev nepřiměřeně nepřátelství obyvatelům nebo hlídce, Hersk bude trvat na tom, aby zůstali na místě, a pošle

pro kapitána Sorannu, aby rozhodla, zda jim povolit vstup do města. Když Soranna dorazí (doprovázená púltuctem strážných), vyzpovídá postavy důkladněji a pak – pokud neukáží slovy nebo činy, že by to byl špatný nápad – jim povolí vstup do města.

se problémům. Pelor ví, že jich máme dost i bez raubřů a špatně vychovaných hulvátů snažících se vyvolat další.“

- *Jdeme prozkoumat starý hrad v Očarováném lese.* „Pořídte si výbavu.“ Je-li přátelsky naladěn, přidá: „Ovšem měli byste být, přátelé, opatrní – les se hemží gobliny. Výpravu vám nedoporučuji.“
- *Právě jsme bojovali s tlupou skurutů.* „Opravdu? Kde? Tlupy těchhle zabijáckých divochů číhají okolo města už pár dnů. Jste šťastlivci, že se vám vůbec podařilo projít!“
- *Kde se můžeme ubytovat?* „Starý most je přímo vpředu vlevo. Nebo pokud byste dali přednost, zkuste Zelené jablko na druhé straně náměstí. Já sám mám radši Jablko.“
- *Můžeme vám pomoci s problémy?* „Eh, nepopřu, že máme problémy, a vy vypadáte docela schopně. Jděte ke Staré celnici – to je ta velká kamenná budova tamhle – a ptejte se po kapitánci Soranně.“

Úprava zkušenosti: Pokud postavy dobře zapůsobí na stráž, odměň je zkušeností, jako by zvládli setkání s nebezpečností 2.

STAROSTA

Zpráva, že se objevila družina dobrodruhů, dorazí ke starostovi Wistonovi nedlouho poté, co dorazí do města. Wiston se za nimi přijde podívat do hostince (pokud se rozhodnou zůstat ve městě) nebo je při zařizování svých věcí odchytí na ulici – Přívoz není natolik velké, aby po pár minutách vyptávání nedokázal nalézt skupinku cizinců.

Časová osa: Hodinu nebo dvě po příchodu postav do města (den 1 večer).

Tvorové: Dva lidé.

Text určený k hlasitému přečtení předpokládá, že se postavy ubytovaly v hostinci; pokud ne, příslušně ho uprav.

Sotva jste se nastěhovali do svých pokojů, ozvalo se zaklepání na dveře. Za nimi stojí na chodbě vysoký plešatějící muž zhruba okolo padesáti a schopně vyhlížející šermířka. „Omlouvám se, že vás obtěžuji, poutníci, ale rád bych si zabral pár minut vašeho času,“ říká muž. „Jmenuji se Norro Wiston a jsem starostou Drellinova Přívozu. Toto je naše kapitánka městské stráže, Soranna. Půjdu rovnou k věci: máme hromadu problémů a já doufám, že se mi podaří vás přesvědčit, abyste nám pomohli.“

Starosta chce postavy najmout do služeb města, nejlépe apelací na jejich lepší stránky – ale bude-li to potřeba, klidně jim zaplatí.

„Naše město je napadeno,“ starosta začíná. „Skurutí nájezdníci už pár dní obtěžují naše území. Napadají a zabíjejí lidi v odlehlých dvorech a přepadají poutníky na Cestě úsvitu.“

Kapitánka Soranna dodává: „Už jsme s nimi měli nějaké problémy dříve – rychlé nájezdy na usedlosti na západním břehu řeky, obvykle nijak závažné – ale dnešní situace je odlišná. Vypadá to, jako by z Dýmaček sestoupil velký agresivní kmen. Upřímně, bojím se, že by mohl být dost početný na vyrabování města.“

„Kromě bezprostředního ohrožení našich domovů, cesta je zdrojem našeho živobytí,“ pokračuje starosta. „Pokud se skurutům podaří zneprůchodnit na západě Cestu úsvitu,

zastaví se obchod a to bude náš konec. Tedy, potřebujeme nejenom nájezdníky odehnat od města, ale také udržet silnici otevřenou. Můžete nám pomoci?“

Setkání: Pokud postavy učiní na seržanta Herska na strážnici dobrý dojem (nebo k němu byly zdvořilé), jsou vůči nim starosta i kapitán přátelští. Jinak jsou indiferentní a dívají se na celou výměnu jako na prostý obchodní návrh. Wiston je více než ochotný být s postavami tak zadobře, jak jen je možné, a poctivě zodpoví postavám prakticky jakoukoli otázku. Pokud postavy pronesou některé z následujících sdělení nebo otázek, starosta zareaguje tak, jak je napsáno.

- *Jaká bude odměna?* „Pokud si poradíte s problémem, pomůžeme spoustě lidí.“
- *Bez vytáček, jaká bude odměna?* „Pokud dokážete vyhnat skuruty, každému můžeme zaplatit až 300 zl.“
- *Zaplatte nám víc.* „Víc zaplatit nemůžeme.“ Pokud je ovšem starosta naladěn přátelsky: „Vyjednávejte tvrdě... dobrá, 500 zl každý a každému ku pomoci nějaký malý kouzelný předmět.“
- *Co skuruti chtějí?* „Naše životy, naše zlato, naši zemi. Odhaduji, že si nemyslí, že jsme dost silní na to, abychom jim zabránili vzít si, co chtějí.“
- *Velký kmen? Odhadem, jak velký?* „Nejsme si jistí. Možná stovka válečníků.“ Pokud je starosta přátelský: Jsou zde alespoň tři různé válečné tlupy zároveň, každá o síle 15 – 20 válečníků, takže jich je nejméně 50.“
- *Proč se o to nepostaráte vy?* „Pokoušeli jsme se. Poslali jsme tučet strážných západně po silnici, aby našli doupe skurutů, ale pár mil v lese je něco rozsekalo na cucky.“ Je-li přátelský: „Skurutí proti nám používají děsivé nestvůry a zlou magii. Dokud jste se neobjevili, neměli jsme žádné hrdiny, kteří by se jim mohli postavit.“
- *Nestvůry? Jaké?* „Odpudivé psy vydechující oheň, dračí muže, dokonce i pár mantikor!“
- *Jak se dostaneme do Očarováného lesa?* „Překročte řeku a jděte po Cestě úsvitu na západ. Silnice prochází celým lesem. Nebo můžete vyrazit přímo na sever a jít Čarodějčinou stezkou, ale tudy chodí málo lidí.“
- *Slyšeli jste o Vrátské tvrzi?* „Samozřejmě. Jedná se o starý hrad v troskách nějakých 15 mil západně u Cesty úsvitu.“ Pokud je přátelský: „Hmm... je docela dobře možné, že si ho skurutí zabrali jako svou pevnost. Předpokládá se, že tam straší, ale jim je to asi jedno.“

Pokud postavy se starostou vyjednávají zisk malého kouzelného předmětu, Wiston vyjedná u Sertierena, bratra Deryho a Avarthela svitky nebo lektvary v hodnotě 1000 zl k poledni příštího dne.

Když konverzace pomalu končí, Soranna nabídne – pokud postavy byly dostatečně zdvořilé – ještě jednu radu.

„Pokud vyrazíte do Očarováného lesa, doporučuji, abyste vyhledali Jorra. Nemůžete najít nikoho jiného, kdo by znal les lépe než on. Jeho chata leží mimo cestu, ale může se to vyplatit. Pokud půjdete Čarodějčinou cestou, odbočte na první křižovatce doleva; Jorrova chata je asi sedm mil daleko. Pokud půjdete po Cestě úsvitu, odbočte asi po osmi mílich na stezku vpravo. Jorrova chata je poblíž Černovody.“

CO DÁL?

Po setkání se starostou Wistonem a kapitánem Sorannou by postavy měly směřovat k Očarovanému lesu – nejspíše brzy ráno 2. dne, a pokud se rozhodnou nechat si ve městě vyrobit nějaký malý kouzelný předmět, rozhodně ne později než brzy ráno 3. dne. Pokud budou postavy okounět po městě bez toho a nevyrazí několik dní, přejdi rovnou na setkání Nájezd goblinů na straně 36.

OČAROVANÝ LES

Ať už na západ vyrazí proto, aby zahnali nájezdníky nebo našli trosky tvrze ukrývající ztracený poklad, postavy vyrazí do Očarovaného lesa brzy po svém příchodu do Drellinova Přívozu.

Očarovaný les je teplý les tvořen směsí dubů, subtropických vzdyzelených keřů a stromů s hustým podrostem. Družina prosekávající se lesem bez toho, že by následovala stezku, se pohybuje poloviční rychlostí a má vysokou šanci, že se dočista ztratí (viz Ztracení se, PPJ strana 111).

A. CESTA ÚSVITU

Obchodní silnice prochází západní částí lesa po zhruba 40 mil (65 kilometrů). Obecně je široká, rovná a čistá. Co pár mil se na čistině nachází primitivní úkryty z klád, které postavili vozkové jedoucí po cestě. Nachází se podél ní roztroušených několik starých srubů dřevorubců a zálesáků, případně dávno opuštěných usedlostí; zhruba co dvě tři míle (dva čtyři kilometry) je jedna.

Na cestě úsvitu stojí již několik století několik pevných trpasličích kamenných mostů přes potoky a bažinatá místa

B. ČARODĚJČINA STEZKA

Tato lesní pěšina vede z polí severně od Drellinova Přívozu na Starou lesní silnici vysekanou několik mil severně. Očarovaný les je protkán hrstkou starých stezek. Ty většinou před lety před lety vysekali lovci, dřevorubci, zálesáci nebo cestovatelé, kteří mířili k jedné ze starých trosek nebo do dolů v lesích či na úpatí Dýmaček. Pokud se chtějí postavy vyhnout beznadějnému bloužení, měly by být natolik moudré, aby se držely stezek.

Cesta nemá žádné mosty ani přístupové cesty, ale postavy mohou občas narazit na padlý kmen. Překročit padlý kmen vyžaduje ověření Ovládnání zvířat SO 10, pokud postava jede na koni, nebo Obratnosti (Akrobacie) SO 5, pokud jde pěšky.

C. JORRŮV SRUB

Samotářský lesník Jorr žije zde, v malém srubu nad Černovodou – velkým pásem zatopeného lesa a bažinatého terénu uprostřed Očarovaného lesa.

Světlo: V závislosti na denní době.

Tvorové: Tři psi, jeden člověk.

Stezka vede za malým srubem na skrytém lesním palouku. Zchátralou verandu v průčelí pokrývá rybářské náčíní a rámy na sušení kůže. Chata shlíží na temnou tůň či jezero se starými, šedivými, mechem porostlými cedry vyrůstajícími z vody. Ke břehu je přivázán starý lehký



člun a nad komínem ze sbíraného kamení se vznáší slabá stužka kouře.

Jorr má tři velké lovecké psy, kteří nejsou vůči cizincům přátelští. Momentálně leží na verandě. Když se postavy dostanou do vzdálenosti 60 stop (18 metrů), ověř jejich Moudrost (pasivní Vnímání) SO 15 nebo jim umožní ověření Vnímání SO 10 (pokud provádějí průzkum). Pokud uspějí, všimnou si na verandě loveckých psů. Pokud si psi všimnou blížících se cizinců, s hlasitým vytím na ně vyběhnou. Zastaví se asi 10 stop (3 metry) od postav, a pokud se zastaví i postavy, budou jen divoce vrčet a řífat. Pokud se postavy pokusí dostat blíže k chatě, otočí se a začnou utíkat nebo budou psy nějakým způsobem ohrožovat, psi zaútočí.

Když postavy dorazí, je Jorr v chatě. Když zaslechne, že psi začali výt, přesune se k zavřenému oknu se špehýrkou a prozkoumá situaci. Bude ostřelovat kohokoli, kdo napadne jeho psy. Pokud cizinci nejsou goblinoidi a nevyprovokují psy k útoku, otevře okno a vykloní se, aby je odvolal.

Terén: Srub je stavba o rozloze asi 200 stop čtverečních (19 metrů²). Půda okolo ní je vyčištěná od podrostu až do vzdálenosti asi 50 stop (15 metrů); dále se nachází řídký podrost. Jezero je u břehu hluboké asi 3 stopy (90 cm), v nejhlubším místě pak 40 stop (12 metrů).

Boj: Psi zaútočí ihned, pokud je někdo bude dráždit nebo se pokusí dostat za ně. Ber, že mají nevstřícný postoj k ověřování zacházení se zvířaty. Pokud se do boje zapojí Jorr, bude střílet šípy ze srubu střílnami v okenicích s výhodami třičtvrtěčného krytu (+5 OČ).

Jorr Natherson: 16 žt (viz *Zvěď Bestiář* strana 352).

Jorrovi psi (3): 5 žt každý (viz *Mastif Bestiář* strana 326)

Propukne-li vážný boj, bude Jorr zadržovat družinu tak dlouho, jak to jen půjde, a pak se pokusí utéct zadním vchodem.

Interakce: Pokud postavy nezabijí žádného z Jorrových psů nebo s ním nezačnou bojovat, mohou se pokusit zajistit si jeho průvodcovské služby. Jorr je větrem ošlehaný padesátník.

Dveře chaty se otevřely a na verandu vykročil hubený lesník neurčitelného věku. Jeho tvář a ruce jsou vrásčité, k jednomu stehnu má připoutánu pochvu s velkým zahnutým nožem. „Sem nepřichází mnoho návštěvníků,“ zaskřípěl jeho hlas. „Kdo jste a co mi chcete?“

Počáteční Jorrův postoj k postavám je indiferentní; pokud špatně zacházejí s jeho psy, je nevstřícný. Pokud ho postavy dokážou obměkčit, mohou získat jakoukoli z níže uvedených informací.

VÝVOJ JORROVY BOUDY

Pokud si ho postavy najmou nebo prokáží, že jdou proti goblinům (které Jorr vůbec nemá rád), Jorr jim poslouží jako průvodce. Zná všechny stezky v lese a bude se sám bránit, pokud se postavy dostanou do nebezpečí. Jorr je ochotný doprovázet postavy během jejich dobrodružství v a okolo Očarovaného lesa, ale není ochotný opustit les – radši zůstane doma a bude vést válku jednoho muže proti goblinům a skurutům, kteří se odváží vstoupit do „jeho“ lesa.

Pokud postavy oznámí svůj záměr zatočit s gobliní hrozbou (první útržek rozhovoru uvedený níže), Jorrův postoj se, pokud ho postavy nějak jinak neurazí, automaticky zlepší na nápomocný. Jorr souhlasí se svým najmutím jako průvodce pouze, pokud je nápomocný.

- *Chceme zastavit nájezdy goblinů a Soranna řekla, že znáte les.* „Goblini! Nemůžu je vystát! Les se jimi zrovna jen hemží. Dobře, jsem váš muž.“
- *Kde můžeme najít gobliny?* „Viděl jsem jezdce na vrrcích a potíživisty všude kolem, zejména podél Cesty úsvitu.“

- *Kde mají goblini své doupě nebo pevnost?* „Žijí táhle ve Dýmačkách, ale vypadá to, jako bychom měli v lese velkou válečnou výpravu. Možná sestoupili po Staré lesní silnici nebo mohli sejít přes Rokli lebký. Můj tip je Rokle.“
- *Víte, kde je Vrátská tvrz?* „Jistě, nejsem pitomec. Jděte na západ po velké silnici; tvrz může být osm mil severně odsud. Nepřekvapovalo by mne, kdyby se tam schovalo pár goblinů. Je to přesně ten druh věcí, kteří ti zatracení goblini dělají.“
- *Chceme vás najmout jako průvodce.* „Dobrá. Chci 5 zlatých na den, případně, pokud máte na mysli jít na nějaké nebezpečné místo, 10 zlatých.“

Poklad: Kromě svého vybavení toho Jorr moc nevlastní. Pod prknem podlahy (Vnímání SO 15) chaty ukrývá malý váček zlatých mincí (celkem 86).

Úprava zkušenosti: Pokud postavy dokázaly získat Jorrovu pomoc, odměň je, jako by zvládly setkání s nebezpečností 5. Pokud dokázaly získat pouze nějaké užitečné informace, odměň je, jako by zvládly setkání s nebezpečností 4.

D. ČERNOVODSKÁ HAŤ

Cesta úsvitu zde prochází velkou oblastí zaplaveného lesa.

Časová osa: Horda, pokud tomu postavy nezabrání svou činností, dosáhne hať 11. dne. Viz Blížící se zkáza, strana 35.

Světlo: Záleží na denní době.

Tvorové: 1 hydra.

Les v tomto mělkém údolí zaplavila temná voda. Tu a tam se z vody stále tyčí stromy, ale většina plochy vypadá jako řasami naplněná jezírka. Vzduch naplňuje kvákání žab a bzučení hmyzu. Lesní silnice sestupuje přímo ke břehu zaplaveného území na vratce vypadající hať vyrobenou z tlustých prken spojených mechem porostlými lany. Hať je dlouhá několik desítek metrů a nachází se jen asi 30 centimetrů nad hladinou vody.

NÁHODNÁ SETKÁNÍ V OČAROVANÉM LESE

Očarovaný les rozhodně není bezpečné místo, po kterém by se dalo potulovat. Pravděpodobnost setkání závisí na aktivitě postav.

- *Cestování pěšky:* 75 % za 12 hodin
- *Cestování na koni:* 50 % za 12 hodin.
- *Táboření nebo opatrné cestování:* 25 % za 12 hodin.
- *Skrývání se:* Nech všechny postavy i CP hodit 1k20 a odečti od hodů Obratnost (Nenápadnost). Nejvyšší výsledek bude procentuální šancí na setkání v příštích 12 hodinách.

Ověřuj jednou denně a jednou za noc. Pokud se ukáže setkání, podívej se do tabulky níže. Doporučujeme, abys během dobrodružství nedal víc než jedno dvě náhodná setkání denně, bez ohledu na výsledek ověřování.

k%	Setkání
01–03	1 šedý trhač (strana 118)
04–05	1k3+1 rojů stonožek (<i>Bestiář</i> strana 339)
06–08	2k3 dryády (<i>Bestiář</i> strana 84)
09–14	1k3+1 větevní sněti (<i>Bestiář</i> strana 274)
15–20	1 trávivec (strana 119)

k%	Setkání
21–28	1k3 pavoukovci (<i>Bestiář</i> strana 233) plus 1k3 Obří pavouci (<i>Bestiář</i> strana 333)
29–34	1k4+1 obří vosy (<i>Bestiář</i> strana 335)
35–40	1 giralón (strana 114)
41–50	1k4+1 gobliní vrrčí jezdci (strana 114)*
51–55	1k2 mantikory (<i>Bestiář</i> strana 187)
56–63	1k2 sovodvědi (<i>Bestiář</i> strana 275)
64–69	1 tlející valivec (<i>Bestiář</i> strana 287)
70–75	1 barghest (strana 113)
76–80	1k2 trollové (<i>Bestiář</i> strana 289)
81–92	1k6+8 strig (<i>Bestiář</i> strana 279)
93 – 97	1 obří kanec (<i>Bestiář</i> strana 330)
98–100	1 nosorožec (<i>Bestiář</i> strana 328)

* Tito goblini na vrrcích jsou odloučení průzkumníci a nájezdníci v předvoji hordy; po lese je roztroušena řada takových skupin.

balvany a v troskách severozápadní z nich se nachází zhoroučená kostra ohromného humanoida. Stále má na sobě zničené zbytky usňové zbroje a vedle jedné její kostnaté paže leží velký kyj.

Pokud se postavy přiblíží k tvrzi do jedné hodiny po západu slunce, úspěšné ověření Vnímání SO 10 nebo pasivního Vnímání SO 15 odhalí oblak kouře vystupující z jižní části tvrze; kouř vychází z táborového ohně v místnosti 8. Pokud se postavy přiblíží k tvrzi za noci, přidej k popisu výše následující text.

V druhém patře zničené věže se mihotá mrtvolně žlutozelené světlo a lze odsud zaslechnout děsivé kvílení.

PŘÍBĚH TVRZE

Vrátská tvrť má nešťastnou historii, jak ostatně naznačují trosky a kostěné ostatky. Obchodníci procházející Očarováným lesem po staletí využívali Cesty úsvitu a vojáci usídlení ve Vrátské tvrzi byli primárními ochránci oblasti.

Pár let před pádem Rhestu zdědil vládu nad tvrzi ambiciózní mladý muž jménem Amery Vráť. Poté, co se království Rhestilor zhroutilo, Amery vznesl své nároky na celý Očarováný les a pokusil se své nové panství zbavit špatné pověsti. Hlavním cílem se staly Zkroucené kly, kmen lesních obrů obývajících hlubiny lesa. Většinu času se sice zajímali jen o své záležitosti, ale čas od času napadali kupce jedoucí po Cestě úsvitu.

Unáhlený mladý pán shromáždil působivou skupinu žoldnů a dobrodruhů a brzy ráno jednoho letního dne vyvedl své síly proti Zkrouceným klům. Bitva byla zuřivá, ale nakonec vyhráli Ameryho lidé a donutili obry uprchnout do hor. Vojáci důkladně vypálili obří usedlost a vrátili se vítězně do tvrze.

Jejich vítězství ovšem mělo krátkého trvání. O týden později se přeživší obři vrátili a napadli tvrť během

neskutečně silné bouře. Obři po celou noc na tvrť vrhali balvany a ostřelovali ji velkými otrávenými šípy. Když však vyšlo slunce, mezi troskami tvrze leželi čtyři mrtví obři – z vojáků a obyvatel však nezůstal nikdo. Přeživší byli odvedeni pryč, aby se na oslavě vítězství stali jídlem pro obry; výjimkou byl Amery. Mladý pán se stáhl po zranění otráveným šípem do pokladnice tvrze, kde doufal, že unikne smrti, jen aby pomalu zemřel na jed. Kolují pověsti, že Ameryho duch v troskách straší a ti, kteří okolo cestovali za noci, říkají, že občas zaslechnou bolestivý křik vycházející odkudsi z podzemí.

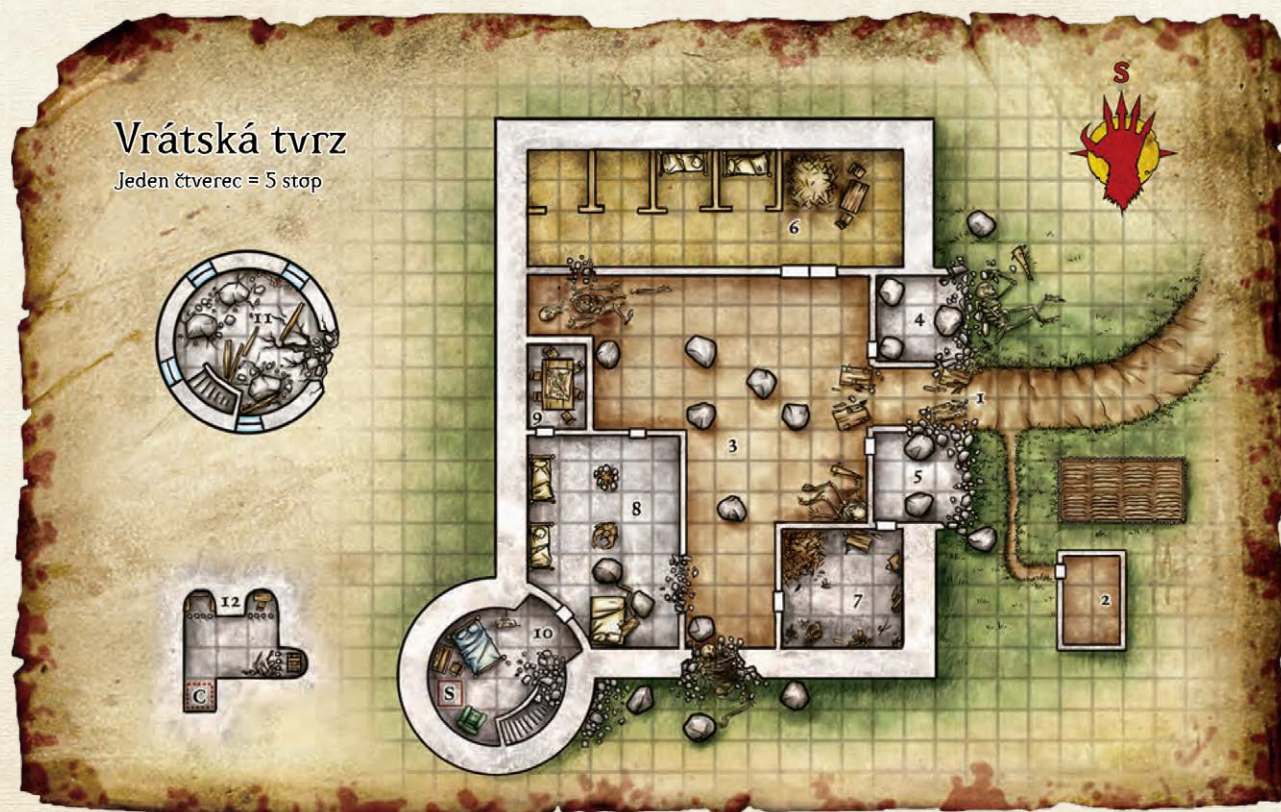
CO VÍME O TOMHLE MÍSTĚ ?

Postavy s bardskými znalostmi nebo se zdatností v Historii (Intelligence) mohou o tvrzi vědět trochu víc. Pro postavy z údolí Elsir je příběh Vrátské tvrze samozřejmě známý (SO 10 Historie). Pro postavy, které nejsou odsud, je mnohem skrytější (SO 20 Historie). Pokud postavám slouží jako průvodce Jorr a postavy ho požádají o pomoc, příběh tvrze jim převypráví.

Koth o těchto pověstech věděl. Do trosek tvrze zavedl před několika týdny malou skupinu svých skurutů a goblinů. Ti zabili dvojici zde sídlících sovodvědu a zřídili si zde velitelské stanoviště. Strašidelná pověst jim dobře posloužila – dokud sem nevstoupí postavy, nemuseli nic dělat se zvědavými dobrodruhy.

DETAILY TVRZE

Tvrť dost utrpěla pod útokem obrů. Ačkoli většina zdí stále stojí, jsou v nich pukliny, zářezy a díry. Šplhání po zdech vyžaduje ověření Síly (Atletika) SO 10. Hradební zdi mají výšku 15 stop (4,5 metru), ve výšce 10 stop (3 metru) je na vnitřní straně ochoz. Jednu stopu (30 cm) vysoký stupeň a zděné cimbuří umožňují středně vysokým



strážím snadno ostřelovat cíle mimo tvrz s tříčtvrtečním krytem (+5 OČ).

Dveře ve tvrzi jsou dřevěné, které vydrží poškození o výši až 20 životů (OČ 15). Na jejich vyražení je potřeba ověření Síly (Atletika) SO 23 nebo je možné je vypáčit s SO 25 (většina však není ani zamčená ani zavřená na závoru).

Tvorové: Většina Kothových skurutů nezůstává v tvrzi, ale hlídkuje v Očarováném lese nebo prozkoumává přilehlé lidské země a zhruba jednou týdně podává svému veliteli zprávy. Skupina, se kterou postavy bojovali na počátku dobrodružství, je jednou z tuctu takových skupin. Sám Koth tráví většinu času studiem map regionu, čtením zpráv a tréninkem svých po všech koutech posbíraných skurutích válečníků. Kromě drakopána zde je dvojice jezdců na vrrcích se svými oři, čtveřice skurutích veteránů, Kothův pobočník minotaur jménem Karkilan a mantikora. Ti všichni obývají různé části tvrze, ale jakmile zjistí přítomnost postavy, rychle vyvolají poplach.

Naštěstí pro postavy nechybí Kothovi a jeho válečníkům sebedůvěra. Příliš spoléhají na odlehlost tvrze a její zlověstnou pověst, takže dokonce ani nepostavili hlídky. Na druhou stranu Koth nechal vyrobit na věž falešného ducha, který by u poutníků procházejících v dáli podpořil pověsti o strašení. Při úvodním průniku k tvrzi by měly být postavy schopné provést bezproblémový průzkum.

Pokud si obyvatelé tvrze uvědomí, jaké problémy se na ně valí, nejprve zareagují jezdci na vrrcích. Nasednou na oře a během 1k4 kol budou chránit oblast 3; po 10 minutách se vrátí domů. Po stejnou dobu budou místnost chránit i skurutí pravidelní vojáci. Pokud někdo zahlédne postavy, vyvolá poplach a zaútočí. Bez ohledu na to, kde k útoku dojde, Koth a Karkilan dorazí jako poslední, protože dávají přednost tomu, když si s nepřáteli nejprve poradí jejich válečníci.

1. TROSKY STRÁŽNICE

Světlo: Záleží na denní době.

Tvorové: Žádní.

Strážnice tvrze již zažila lepší dny. Strážní věže po obou stranách jsou částečně zhroutilé a povaluje se v nich několik balvanů. Na zemi se na hromadě valí hniijící zbytky dvou velkých dřevěných vrat.

Pokud nejsou postavy neobvykle hlučné nebo nenesou zdroj jasného světla za tmy, pravděpodobně si jich při prvním přiblížení nikdo nevšimne, protože goblinoidi jsou uvnitř tvrze.

Postava, která se zastaví prozkoumat zem, při úspěšném ověření Přežití (SO 14) nalezne množství stop vedoucích do a z tvrze (velcí vlci, goblini, skurutí a nejméně jednoho blíže neidentifikovatelného velkého humanoida). Kritický úspěch (přirozená 20) nebo hod převyšující 20 znamená, že postava pozná, že stopy velkého humanoida patří minotaurovi).

2. ZAHRADNÍKOVA BOUDA

Světlo: Záleží na denní době.

Tvorové: Žádní

Na východ od tvrze se u přerostlé plochy plevele, která kdysi mohla být zahradou, nachází malá dřevěná bouda.

V této nyní prázdné a na pokraji kolapsu se nacházející boudě žil zahradník tvrze. Pokud budou postavy trvat na průzkumu, velmi snadno mohou dokončit práci času a shodit si ji na hlavy. Postava prověřující stav budovy může ověřit buď Inteligenci (Pátrání) SO 15 nebo Vnímání SO 15 a odhalit hrozbu zřícení.

Sešlá bouda: Na konci každého kola, kdy se v boudě nachází alespoň jeden tvor, musí bouda hodit alespoň 10 na k20, nebo o kolo později spadne.

Pokud bouda v hodu neuspěje, nestabilní strop a zdí se zřítí. Jakýkoliv tvor v boudě musí uspět v záchranném hodu na Obratnost (Akrobacie) SO 15, jinak utrpí 22 (4k10) zranění. Při úspěšném záchranném hodu utrpí polovinu. Podlaha bude plná sutin a stane se z ní těžký terén. Zvuk kromě toho zburcuje nepřátele v oblasti.

3. NÁDVOŘÍ

Světlo: Záleží na denní době.

Tvorové: Žádní.

Nádvoří tvoří udusaná hlína a má zneklidňující nádech zkázy. Do nádvoří zabořené zubaté balvany vypadají, jako je sem někdo shodil nebo hodil z velké vzdálenosti; v mnoha zdech jsou velké pukliny a zářezy na místě, kde snad do nich mohly balvany nabourat. Na opačných koncích nádvoří leží dvě ohromné kostry, jedna opřená

VÝVOJ VRÁTSKÉ TVRZE

Pokud jsou postavy nucené se z tvrze stáhnout a později se vrátí, mohou narazit na obyvatele připravené. Pokud je někdo z obyvatel zabit, je každý den pravděpodobnost 50 %, že se z průzkumu vrátí nějaká skupina a nahradí ztráty. Na hradbách nyní hlídají dva skurutí veteráni, na úbočích kopce hlídají oba jezdci na vrrcích.

Pokud postavy napadnou tvrz podruhé a opět se budou muset stáhnout, Koth se rozhodne kvůli většímu bezpečí opustit své velitelství. Kromě toho potřebuje ohlásit nadřazeným přítomnost takto silných dobrodruhů. Společně s přeživšími se stáhne na sever, aby se připojili k hordě.

Je slušná šance, že postavy zajmou alespoň jednoho z Kothových služebníků. Dokud si myslí, že je Koth naživu, skurutí a goblini nejsou ochotní vůbec spolupracovat (bojí se víc Kotha než postav) a Zastrasování i Přesvědčování se hází s nevýhodou. Pokud se podaří postoj zajatce zlepšit nebo ho nějak podvést, může prozradit jakoukoli informaci

vedenou v rámečku na str. 17, stejně jako následující informace.

- Drakopán Koth je zodpovědný za sbírání informací o obraně regionu kvůli přípravě velkého útoku na Drellinův Přívoz.
- Ve věži není skutečný duch; vše je divadlo, aby se nevítaní návštěvníci udrželi mimo tvrz.
- Výše v Dýmačkách, kdesi na vzdálenější straně Rokle lebky, se shromažďuje velká armáda.
- Tvrz navštívil třikrát zelený drak; pokaždé hovořil s Kothem a nikým jiným. Goblini vědí, že se drak jmenuje Ozyrrandion a že slouží Rudé ruce jako poslíček a zvěd. Nikdo z goblinů neví, kde drak žije nebo o čem s Kothem mluvil.
- Je určeno, že k útoku na Přívoz dojde brzy. (Pokud půjde vše dle plánů, dojde k němu v 12. dne, buď „devět dní ode dneška“ nebo „osm dní ode dneška“ v závislosti na dni ve tvé časové ose...)

o strážní věž a druhá svíjející se na vzdálenějším konci u stavby, která mohla být stájemi. Na jihu, kde část vnější hradby spadla, leží třetí, částečně zasypaná kostra.

Postava zde hledající stopy má stejné pravděpodobnosti a výsledky jako v oblasti 1.

4. SEVERNÍ VĚŽ

Světlo: Záleží na denní době.

Tvorové: Žádní.

Tato částečně zhroutčená věž neobsahuje nic zajímavého. Při návratu postav do tvrze, pokud nezabily Kotha, zde bude na postavy čekat jeden z vrřích jezdců z oblasti 6.

5. JIŽNÍ VĚŽ

Světlo: Záleží na denní době.

Tvorové: Žádní.

Stavba neskrývá nic zajímavého. Pokud postavy napadly tvrz a pak se stáhly, při návratu tu na ně budou čekat dva řadoví válečníci z oblasti 8.

6. VRRČÍ STÁJE

Světlo: Záleží na denní době.

Tvorové: 2 gobliní jezdcí a 2 vrrci

Velká dřevěná budova má přes podlahu slabou vrstvu suché rozpadající se slámy. Na východě obsahuje otevřená plocha polorozpadlou zaprášenou kovárnu a velkou hromadu plesnivě slámy. Ve středu místnosti stojí otlučený stůl se čtyřmi židlemi. Západní část místnosti dělí čtveřice koňských stájí.

Pokud postavy nevyvolaly ve tvrzi poplach, umožní jim ověřit naslouchání (SO 5) jakmile se přiblíží ke dveřím, zda uslyší vrřčí jezdcé hrát hru „napíchni brouka“. Dvojice vrřích jezdců, bydlících zde i se svými oři, slouží Kothovi jako poslíčci. Vrrci obývají dvě nejzápadnější stáje, jejich jezdcí si zabrali zbývající a vybavili si je lůžky ukradenými z kasáren (místnost 8). Vrrci většinou spí, goblini hrají u stolu hru zahrnující brouky a dřívka, ke kterým jsou připevněni ježci. Hráči se snaží na střídačku nabodnout na ježka puštěného z výšky minimálně 30 centimetrů protivníkovy brouky; vítěz má právo vyhrané brouky sníst.

Gobliní vrřčí jezdcí (2): 16 žt každý (strana 114).

Vrrci (2): 26 žt každý (*Bestiář* strana 343).

Taktika: Pokud budou jezdcí překvapeni bez svých ořů, nebudou ve svém živlu. Proto je jejich prvním činem v boji snaha dostat se ke svým vrřkům na vzdálenější straně stájí, které současně volají k sobě, aby se s nimi sešli napůl cesty. Jakmile jsou v sedle, pokusí se postavy vytlačit na nádvoří, vše za současného řevu a vřískotu majícího vyvolat poplach. Jelikož stáje odděluje od dalších dvou budov se spojenci vzdálenost 40 stop (12 metrů), musí skurutí uspět v ověřování naslouchání s SO 20, zda zaslechnou volání o pomoc; SO poklesne na 5, pokud jsou skurutí na nádvoří.

Goblini mají dobrý výcvik; pokusí se uprchnout až ve chvíli, kdy jim nebo jejich ořům klesne počet životů na 5. Pokud budou zahnáni do kouta, vzdají se.

7. HNÍZDO PLNÉ TRNŮ

Světlo: Záleží na denní době.

Tvorové: Jedna mantikora.



Kosti dávno mrtvého obra poskytují improvizovaný kryt před ostřelováním mantikorou

Je nejasné, čím kdysi mohla být tato zaneřáděná budova. Veškeré vybavení bylo roztrženo napadrt a severozápadní roh místnosti zabírá hromada větví, kostí, odpudivě zapáchajících kusů zvířat a dlouhých slabých trnů z jakéhosi černého materiálu. Díra ve střeše v jihovýchodním rohu umožňuje pohled na hvězdy na nebi.

Ve dnech slávy tvrže tato místnost sloužila jako hlavní kasárna. Dnes byla místnost předána k užívání mantikoře, se kterou se Koth spřátelil díky příslibu jídla a bohatství plynoucí z nadcházejících bitev. Mantikora do místnosti vstupuje dírou ve stropě; ta se nachází přímo nad vstupními dveřmi otevírajícími se do oblasti 5.

Mantikora není s Kothem dlouho a neměla příliš kontaktů s goblinoidy pod drakopánovým vedením. Pokud zaslechne, že v přílehlých prostorách vypukl boj, vyšplhá se na střechu a bude boj sledovat. Zapojí se do něj jen, bude-li napadena nebo jí to Koth přikáže.

Mantikora není příliš bystrá, a pokud se s ní postavy potkají dříve, než vypukne boj, bude předpokládat, že pracují pro drakopána a jen zabloudili. Bude na ně vrčet hlubokým hlasem hrubou obecnou řečí a nařizovat jim, aby vypadli a šli si promluvit s Kothem. Na dotaz, kde Koth je, je pošle do věže.

Mantikora: 68 žt (*Bestiář* strana 187).

Taktika: Pokud boj vypukne v místnosti, mantikora vylétně dírou ve stropě a usadí se na vrcholu zdi, odkud bude z ocasu vystřelovat trny dolů na všechny protivníky, které uvidí. Pokusí se udržovat boj na dálku, dokud nedojdou trny (po 24 salvách). Pak vylétně na střechu místnosti 8 a pokusí se údery tlap varovat Kotha a skuruty, že dorazily problémy. Teprve pak slétně k postavám a pustí se do boje nablízko. Pokud jí životy klesnou na 10 a méně, ulétně do hor na západě a už se nevrátí.

Poklad: Koth mantikoře platil za její oddanost slušně a její hnízdo je poseto těmito dary zlata a šperků. 216 zl a špinavý hedvábný váček vyšívaný stříbrem a zlatem v hodnotě 150 zl (bude-li řádně vyčištěn).

8. KASÁRNA

Světlo: Záleží na denní době.

Tvorové: 4 skurutí veteráni, 1 minotaur.

Vnitřek této kamenné budovy je prostorný a otevřený. Střechu podírají dřevěné sloupy a je vidět, že místnost kdysi rozčleňovaly vnitřní zdi. V podlaze na jihu, poblíž velké díry v jihovýchodní zdi, jsou zaraženy dva velké balvany. Trosky vzniklé jejich dopadem nyní tvoří ohraničení hrubého ohniště. Poblíž západní zdi jsou přistřeny čtyři postele se špinavými pokrývkami. Další postel, větší, je u jižní stěny, částečně zakrytá těžce poškozenou dřevěnou zástěnou. Nad středem místnosti se tyčí špatně vycpaný sovodvěď.

Zde se ubytoval osobní doprovod skurutích veteránů drakopána Kotha. Strhl vnitřní dřevěné zdi, aby se zvětšil prostor a budova mohla sloužit ke shromážděním. Pozůstatky zdi posloužily za palivo. Oheň k vaření je povolen jednou denně, hodinu po soumraku, takže tvrž vypadá neobývaně. Vycpaný sovodvěď představuje Kothův pokus o amatérskou taxidermii; když Koth a jeho skuruti dorazili do tvrže, našli zde sídlit sovodvědy.

Během dne skuruti po směnách po dvojicích spí a jsou k ruce Kothovi; v noci jsou vzhůru všichni čtyři a krátí si čas kostkami a elfími vtipy.

Zástupcem velitele této skupiny je minotaur jménem Karkilan. Tento zjizvený drsný surovec slouží Kothovi od chvíle, co si ho poprvé povšimnul Azarr

Kul. Jakožto Kothův nejuvěrnější následovník očekává od svých podřízených naprostou poslušnost. Potřebuje jen krátké zdřímnutí, a jakmile sebere svou sekeru, kterou má vždy po uce, je připravený k boji.

Karkilan, minotaur

muž: 76 žt (*Bestiář* strana 193).

Skurutí veteráni (4): 16 žt každý (strana 118).

Taktika: Pokud budou skuruti překvapeni, ti bdící vstanou, popadnou meče a následující kolo se vrhnou na postavy. Pokud budou mít příležitost, jeden zavolá na dvůr pro pomoc ke goblinům a mantikoře. Mantikora není příliš nadšená bojem, ale vylétně na střechu a bude střet sledovat – v případě napadení se do boje přidá.

Spící skuruti se hlukem boje v místnosti probudí, ale bude jim trvat 2 kola, než seberou své meče, nasadí si štíty a zapojí se do boje (OČ 13 a jenom štít). Pokud je probudí rámus jinde v tvrzi, dostanou čas si navléknout zbroj, ale jen rychle (OČ 16). K boji budou připraveni za 12 kol.

V obou případech se při prvních známkách problémů Karkilan přesune do oblasti 10, aby varoval Kotha, a zůstane s ním do chvíle, než drakopán vstoupí do boje.

Poklad: Skuruti si nosí své vybavení s sebou, Karkilan má svůj poklad, vak s 230 zl, pod svou postelí.

9. HLAVNÍ STAN

Světlo: Žádné.

Tvorové: Žádní.

Místnost vyplňuje velký stůl stěží ponechávající dost místa pro půl tuctu židlí na svých okrajích. K desce stolu je dýkami přibodnuta ohromná mapa oblasti.

Zde se Koth setkává se zvěď a špehy. Mapa obsahuje značnou část jejich práce; když Koth zjistí, že je tvrž napadena, jedním z jeho prvních počínů bude vběhnout do místnosti, složit mapu a uklidit ji do bezpečí pytle beztíže (celé to zvládne za 5 kol).

Na mapě je načmáráno bezpočet poznámek v goblinštině. Postava, která rozumí jazyku a bude mapu studovat alespoň 5 minut, zjistí, co Rudá ruka plánuje udělat s regionem. Jmenovitě: velká skupina skurutů



Drakopán Koth osnová zkázu Drellinova Přívozu pro větší slávu Rudé ruky



se shromažďuje na severu v místě zvaném Spálený kopec; po kraji je rozmístěna řada špehů, kteří zjistili, že Drellinův Přívoz lze snadno získat. Na mapě není napsáno, jak silné jsou síly shromažďující se u Spáleného kopce, ale poznámky („horda“) naznačují, že se jedná o takové množství, že nepočítají s výraznějším odporem během postupu na Drellinův Přívoz.

Jinou důležitou informací, kterou mohou postavy z mapy získat, je skutečnost, že Rudá ruka identifikovala možný problém při pochodu na Přívoz. S vojáky u Spáleného kopce vede nejkratší cesta k Přívozu přes starý most klenoucí se přes Rokli lebek. Rudá ruka poznala, že se může jednat o problém, a mapa naznačuje, že je v plánu nechat most hlídat silnou posádkou, aby nepadl do rukou nepřátel. Každý, kdo si prostuduje mapu, pozná, že pokud bude most zničen, hordu to dost zpomalí.

10. MÍSTNOSTI DRAKOPÁNA KOTHA

Světlo: Žádné.

Tvorové: Drakopán Koth.

Tato kruhová místnost je vybavena směsí nábytku, do kterého patří velký pracovní stůl, kompletně čalouněné křeslo, ohromná postel s nebesy a velký malířský stojan s velkým plátnem zakrytým rouškou. Podél jižní stěny vede nahoru točité schodiště; na jeho úpatí je navršena slušná hromada sutí pocházející z díry ve stropě.

Tuto místnost si zabral drakopán Koth, velitel této skupiny skurutích vojáků. Ze čtyř současných drakopánů je Koth nejmladší. Proto považuje za nutné prokázat Rudé ruce své schopnosti a dobrovolně se nabídl, že povede zvědy a špehy do lidských zemí.

Koth zde ve svém pokoji tráví slušné množství času procházením zpráv od zvědů a špehů, kterým velí.

Koth netuší, že má v pokoji tajné dveře vedoucí do podzemí do pokladnice. Tyto padací dveře lze najít úspěšným ověřením Vnímání SO 20.

Drakopán Koth, gobr muž čaroděj: 45 žt (strana 107)

Taktika: V tom nepravděpodobném případě, že se postavám podaří překvapit Kotha v jeho pokoji, aniž by předtím vyvolaly poplach, ho najdou při studiu dokumentů. Dává přednost úteku, ať už nahoru do oblasti 11 nebo ven do oblasti 8 pro pomoc (v závislosti na tom, odkud se postavy budou blížit). Pokud mu nezůstali žádní spojenci, vypije svůj *lektvar létání* a odlétne do bezpečné vzdálenosti. Zde použije svitek k vytvoření oře a odjede na sever k mostu přes Rokli lebky, aby varoval zdejší vojáky.

Pokud postavy vyvolaly poplach, Koth na sebe sešle *mágovu zbroj* (OČ se zvedne na 13 + opravu Obratnosti) a odběhne do oblasti 9 sbalit zdejší mapu (zabere mu to 5 minut). Pak vyhledá Karkilana a spolu s ním se stáhne zpět do místnosti; bude důvěřovat, že skuruti a goblini problémy vyřeší. Jakmile utichnou zvuky boje, půjde prozkoumat tvrz, buď aby poděkoval podřízeným k dobře provedené práci, nebo aby dokončil obranu tvrze.

V bitvě na sebe sešle *štít* (zvýší OČ o 5) a zahájí boj sesláním *slepoty* nebo *hluchoty* na postavu nechráněnou zbrojí nebo v lehké zbroji (při troše štěstí zneškodní sesilatele nebo tuláka). *Paprsek slabosti* použije proti bojovníkům nablízko. Pokud dokáže dostat za sebe alespoň dvě postavy, použije *blesk*.

V boji nablízko Koth spoléhá spíše na svou *hůlku magických střel* než na svůj kropáč. I když si dost věří, není to úplný blázen, pokud mu životy klesnou na 10 a méně, vypije *lektvar létání* a stáhne se k Rokli lebky tak, jak je popsáno výše.

11. FALEŠNÝ DUCH

Světlo: Záleží na denní době.

Tvorové: Žádní.

Střecha této kruhové místnosti se na jihovýchodě částečně zhroutila. Masivní trámy z krovu se sesunuly na zem.

Ohromnou dírou ve východní zdi věže proniká do místnosti do místnosti čerstvý vánek. Ta má ve zbývajících stěnách ještě čtyři okna. Na podlaže v záplavě prasklin a trhlin leží tři velké balvany.

Nějaké tři metry od díry se nachází jakási humanoidní postava s pozvednutýma rukama, připevněné na rámu z dřevěných trámů. Zdola vycházející záře postavu osvětluje bledým světlem. Místnost naplňuje zápach hničícího masa.

Postava je tělem farmáře, kterého goblini zabili před nějakou dobou. Koth nechal tělo připevnit na rám, osvětlil ho kouzlem věčný plamen ze svítku a umístil ho zde. V noci tělo vydává – za pomoci pověřeného skuruta – hrůzostrašný kvil.

12. VRÁTSKÁ POKLADNICE

Světlo: Žádné.

Tvorové: Žádní.

Toto malé sklepení je umístěno hluboko pod Vrátskou tvrzí. Lze ho dosáhnout 5 stop (1,5 m) širokou kolmou šachtou vybavenou rezavým, ale stále pevným železným žebříkem sestupujícím 40 stop (12 metrů) pod oblast 10.

Stěny tohoto malého sklepení jsou z opracovaného kamene a strop je tři a půl metrů vysoký. Vzduch je těžký, zatuchlý a páchne trochu po kouři. Do zdí jsou vytesány tři výklenky, dva na severu a jeden na východě. Každý z nich je uzavřen železnou mříží zajištěnou řetězy a velkým visacím zámkem. V jednom výklenku je ne méně než deset malých železných truhel. V druhém se nachází malý psací stolek do výšky zarovnaný knihami a papíry a židle. Ve třetím stojí jediný velký kufr.

O mříž východního výklenku leží opřená lidská kostra. Je oblečena v potrhané drátěné zbroji, v ruce slabě svírá jiskřící meč bastard a mezi žebry má ohromný šíp.

Pokud postavy přitáhne do regionu hledání domnělého bohatství Vrátské pokladnice, tak ho právě našly. Tělo opřené

o bránu na jihu nepatří nikomu jinému než Amery Vrátovi. Jeho kosti nepředstavují pro postavy žádné nebezpečí.

Klíče k branám se dávno ztratily; postavy musí zámky buď vypáčit pomocí zlodějského náčiní (SO 25), nebo vylomit tyče ověřením Síly (Atletika) SO 25

Železné mříže: síla 2 palce (5 cm); (60 žt, OČ 18)

Poklad: Ameryho kostra stále nosí rukavice zlobří síly a u boku jí leží +1 ledový bastard. Meč trvale jiskří zrníčky světla; pokud ho nosí živý tvor, vydává měkké modré světlo intenzity pohodně.

První výklenek obsahuje deset zamčených (otevírání zámků SO 20) železných truhel nesoucích znak Vrátské tvrze (stylizované V). Šest z nich skrývá mince: celkem 1500 st a 1100 zl. Tři další chrání úvěrové zápisy (dávno bezcenné) a v poslední se skrývá vlastnický list k Vrátské tvrzi – kdo ho vlastní, je legálním pánem tvrze. Poté, co postavy jednou a provždy porazí hordu Rudé ruky, mohou chtít získat tvrz jako své vlastnictví, a tento dokument jim k tomu může dosti napomoci.

Druhý výklenek používal Amery k odpočinku a schraňování písemností. Po pročtení zde mohou postavy získat většinu dříve uvedených informací o tvrzi, s pochopitelnou výjimkou konečného tragického útoku lesních obrů (je ironií, že poslední je Ameryho zápis plný uspokojení nad trvalým řešením obřího problému).

Třetí výklenek ukrývá pouze velký kufr. Ukládaly se v něm největší poklady a trofeje tvrze. Je tu lebka mladého černého draka, dva tucty zubů lesních obrů na šňůrce, +1 mitrilová drátěná košile kdysi patřící skurutímu náčelníkovi, léčivá berla se 7 zbývajících použitími a obrovská +1 trnitá rukavice.

Léčivá berla je mocný předmět, držený rodem Vráto pro případ nouze. Naneštěstí pro rodinu přišel konečný útok tak náhle, že nedokázali předmět vyzvednout a použít. Berla je vyrobená z bílého dubu a vyřezávaná tak, aby připomínala spletené větvičky jemlé a dubu, na jednom konci omotané okolo rohu jednorozce. S dostatkem použití na sedm seslání uzdrav nebo dvě seslání uzdrav a jednou vzkříšení může berla pomoci postavám se vzpamatovat z alespoň jednoho katastrofálního boje.

VÝVOJ DRAKOPÁNA KOTHA

Pokud postavy dokáží zajmout Kotha živého, mohou mít klíčového zajatce. Jeho postoj je dle očekávání nepřátelský, takže k úspěšnému výsledku jsou třeba kouzla, jako *zمام osobu, odhal myšlenky a sugesce*.

Koth je jedním z velitelů sil Rudé ruky, ale současně je nováčkem. Azarr Kul mu ještě příliš nedůvěřuje, ale i tak může Koth poskytnout postavám při správných dotazech řadu informací. Zcela jistě poskytne stejné informace jako kterýkoli zajatý goblin nebo skurut (strana 31). Navíc zná následující fakta.

- Rudá ruka se shromažďuje na Spáleném kopci a připravuje se vyrazit na Drellinův Přívoz. Horda se skládá z několika tisíc goblinoidů pod velením fanatických kněží Tiamat.
- Rudou ruku vedou čtyři velitelé čili drakopáni: Koth, gobliní hraničář jménem Sárviith, skurutí bardka jménem Ulwai Bouřevolající a skurutí spár Tiamatin jménem Hravek Kharn. Koth ví, že Sárviith byl vyslán na speciální misi do trosek Rhestu a že hordě samé velí Kharn, ale není si jistý, kde je Ulwai ani co dělá. Nejvyšší drakopán, pán jich všech, je děsivý drakovitý humanoid jménem

Azarr Kul, mocný kněz Tiamat. Kul dlí v mohutném chrámu v srdci hor, ale Koth nezná přesné umístění.

- Rudá ruka obsahuje tucty gobliních, skurutích, gobřích a zlobřích kmenů z Hor dýmajícího draka.
- Azarru Kulovi slouží několik draků jako rádci a podvelitelé. Koth má styky jen s jedním z nich – zeleným drakem jménem Ozyrrandion.
- Klíčovým místem při sestupu hordy z hor je most přes Rokli lebky. Zničení mostu zpomalí hordu o několik dní.
- Místem, kde dojde k napadení údolí Elsir, je Drellinův Přívoz. Koth má v úmyslu vést útok osobně; při jeho absenci předpokládá, že útok povede Ozyrrandion nebo jiný náčelník či šampión. Odstranění Kotha město nezachrání.

Výslech není jediným způsobem, kterak se postavy mohou dozvědět informace. Hojně poznámky, zprávy, mapy a další dokumenty uložené v Kothově pokoji mohou postavám poskytnout stejné informace. Poznámky jsou psané v infernálnítině a navíc kódované. Postava schopná číst infernálnítinu po úspěšném ověření Inteligence (SO 20) může kód rozlomit a po 1k3 + 1 hodinách práce si může přečíst všechny výše uvedené informace.

Rukavice byla vytvořena ze zubu a spáru bulvy a i přes svou magii vyhlíží dost primitivně. Na zadní straně je vytepán symbol vypadající poněkud jako zamračená ústa s kly. Kdysi patřila náčelníkovi klanu Zkroucených klů, zabitému Amorym. I když je nejspíše příliš velká pro kteroukoli z postav, mohou rukavici prodat v Brindolu nebo podobném místě s přiměřeným ziskem. Nejlepším použitím ale bude dát ji jako přátelský dar starému Warklegnowi.

POZNÁMKY AUTORŮ

Poklad ve Vrátské pokladnici je pro postavy této úrovně významný, a to dokonce i bez léčivé berly. Je to zcela záměrné: v této části dobrodružství se kromě výstroje drakopána Kotha a jeho pochopů nikde jinde nedá nalézt větší množství pokladů. Vrátská pokladnice je tak jediným řešením, jak vyrovnat nedostatek pokladů jinde. Pokud to vypadá, že by postavy mohly pokladnici přehlédnout, měl bys je nenápadně povzbuzovat, aby se kolem sebe pořádně rozhlédly dřív, než odejdou.

Léčivá berla zde slouží jako pojistka. Postavy během dobrodružství nebudou mít příliš času hledat kněze vysoké úrovně a v západní části údolí jich ani mnoho není. Poskytnutí životodárné berly hned na začátku dobrodružství je způsob, kterak postavám pomoci přežít drsné výzvy ležící před nimi. Pokud si myslíš, že postavy nebudou potřebovat tolik pomoci, nahraď berlu hůlkou zhojení zranění s 20 použitím.

–James a Rich

F. STARÁ LESNÍ CESTA

Tato vozová cesta byla vysekána před staletími lidmi ze starého Rhestiloru. Východním směrem se klikatí skrze les k Čarodějčinu Přechodu, sledující víceméně tok Čarodějčiny říčky. Západním směrem šplhá do Dýmaček a nakonec končí u Svatyně Tiamat. Je dost neschůdná – kvůli tomu horda jde Trpasličí silnicí a pak Cestou úsvitu.

G. ZAŠLÁ FIGURINA

V tomto bodě se Cesta úsvitu nejvíce přibližuje starému klanovému území klanu Zkroucených klů, kmeni obrů, kteří kdysi ovládali většinu lesnatého území mezi Cestou úsvitu a západními horami.

Jak Cesta úsvitu proniká stále hloub do lesa, okolí se stává stále zlověstnějším. Dostali jste se na místo, kde z ní na západ odbočuje široká stezka. Stojí zde jakýsi mohutný panák, čtyři a půl metru vysoká humanoidní figura ze ztrouchnivělého a mechem porostlého dřeva. Vypadá skoro jako hrubý obří kostlivec. V ohromném sudu, sloužícím jako její hlava, hnízdí ptáci.

Úspěšné ověření Inteligence (Příroda) SO 11 rozpozná figurínu jako jistý druh teritoriálního mezníku kmene obrů. Pokud úspěch přesahuje SO o 6 a více, postava odhalí, že jde o dílo lesních obrů, byť poněkud hrubší na obvyklé dovednosti obrů. Široká stezka vedoucí k oblasti H se dá i po letech snadno sledovat.

H. STARÝ WARKLEGNAW

Tyto trosky budovy, kdysi sídla klanu lesních obrů, slouží jako domov pro jednoho osamělého a trochu sešlého starého lesního obra jménem Warklegnow.

Časová osa: Když postavy dorazí.

Světlo: Záleží na denní době.

Tvorové: Jeden ctihodný lesní obr.

Stará stezka náhle končí ve stínu skutečně velkého kopce tyčícího se nad okolním lesem. U jeho úpatí stojí trosky kdysi ohromné a pravděpodobně dost působivé dřevěné pevnosti. Na zdi byly použity celé kmeny stromů; dnes ale ze stavby nezůstalo víc než velká hromada mechem porostlých hnijících klád. Z ohniště uprostřed starých zdí se k nebi zdvihá slabý proužek kouře; na rožni velikosti dřevce se zde s prskáním peče ohromný kanec.

U ohně sedí obr, otáčí rožněm a mumlá si vlastním jazykem. Je mimořádně vysoký a hubený, má nahrbená ramena, hnědožlutou kůži s nezdravě červenými skvrnami a divoce se kroutící hřívu zelených vlasů a vousů. I když sedí, má určitě přes tři metry.

Amery Vráť a jeho žoldněři zničili tuto usedlost lesních obrů skoro před dvěma stoletími a donutili tak zbylé obry k ústupu zpět do hor. Obři se pomstili nedlouho poté zničením Vrátské tvrze, ale většina přeživších radši zůstala žít výše v horách a nevrátila se sem, na místo nyní považované za prokleté.

Většina, to jest kromě starého Warklegnawa.

Tento patriarcha lesních obrů je posledním pamětníkem dob, kdy Amery Vráť napadl tuto usedlost. Později se účastnil odvety vůči tvrzi a v bitvě ztratil pravé oko. Po pádu tvrze zatvrzele odmítal odejít s přfbuznými do hor; narodil se tady, ve stínu Holého kopce (tak ho obři nazývají) a hodlá zde žít až do své smrti.

Dnes je starý Warklegnow jednou nohou v hrobě. Je starý a nemocný, nepředpokládá se, že by se dožil další zimy. Právě teď trpí červenkou (nemocí najdeš v *Průvodci pána jeskyně* na str. 256), díky čemuž má na kůži nezdravě rudé skvrny a bolestivě oteklé prsty a tvář. Z okolních lesů získává všechno jídlo, které dokáže, ale už není tím lovcem, kterým býval.

Když postavy dorazí, Warklegnow právě nadšeně vaří svůj poslední úlovek – lítého kance. Úspěšné ověření Vnímání (SO 5), příslušně upravené za vzdálenost, umožní postavě zaslechnout, co si mumlá (v obecné řeči): „Sice nejsi tak dobrý jako sovodvěd, ale pro takový starý pytel kosti jako já jsi dobrý dost“; „Vař se, ty prase mizerný! Warklegnow má hlad!“, „Všichni jsou pryč, všichni umřeli, až na mne. Ubohý starý Warklegnow!“; a podobně. Na svém vrásčitém čele nese dobře viditelné tetování vypadající jako zamračená ústa s kly.

Jakmile si všimne postav, unaveně se s mumláním – „Vý mrňaví červi mne nedostanete! Zabili jste mé přátele a příbuzné, mne ale nedostanete!“ – zvedne a chytí svůj kyj. Přes svá slova je Warklegnow starý a unavený a pokud nebude sám napaden, nezaútočí; jeho počáteční postoj je nevstřícný. Pokud ho někdo dokáže uklidnit (třeba šikovným použitím předstírání), troufalí malí lidičkové ho pobaví a pozve je na oběd (který se ukáže být překvapivě chutným). Pokud mu postavy nabídnou darem *trnitou rukavici* z tvrze, postava pokoušející se o vyjednávání dostane výhodu na ověření Charismatu (Přesvědčování) SO 15.

Starý Warklegnaw: 105 žt (strana 123).

Taktika: Pokud se postavy rozhodnou napadnout Warklegnawa, měly by být opatrné. Sice je starý a nemocný, ale pokud zasáhne, stále to je jako když kopne kůň. Jakmile začne boj, prastarý obr bojuje až do smrti – nemá žádnou touhu prodloužovat svůj život.

Úprava zkušenosti: Pokud se postavám podaří získat Warklegnawovu pomoc ve válečném úsilí, odměň je zkušeností, jako by zvládli setkání s nebezpečností 7. Dokonce i jen zlepšení jeho postoje k postavám na indiferentní (a tedy vyhnout se boji) bude mít za následek zkušenost za setkání s nebezpečností 6.

VÝVOJ WARKLEGNAWA

Warklegnaw hodlá prožít svých posledních pár let zde, v troskách svého starého domova. Ovšem pokud mu postavy řeknou o hrozbě Rudé ruky, mají šanci získat mocného spojence brzy na začátku tažení.

Pokud si ho postavy dokáží naklonit nebo pokud ho jinak přesvědčí o potřebnosti jeho pomoci (pouhá idea, že někdo může potřebovat nebo chtít jeho pomoc, ho může pohnout), slíbí, že vyhledá v podhůří Dýmaček na západě přeživší příbuzné a požádá je o pomoc při odrážení Rudé ruky.

I. MOST PŘES ROKLINU LEBKY

Most přes Rokli lebky momentálně ovládají síly Rudé ruky. Pokud je postavy dokáží odehnat, zpomalí postup hordy o tři dny. Jak se postavy blíží k místu setkání, umožní jim ověřit Vnímání (SO 10), zda si všimnou, že se blíží k bezlesé ploše.

Časová osa: Horda dosáhne mostu na konci 8. dne dobrodružství.

Světlo: Závisí na denní době.

Tvorové: Jeden mladý zelený drak, dva pekelní ohaři, devět skurutů.

Terén několik posledních mil stoupal a nakonec zmizel les. Vpředu je pás pusté země široký asi 20 metrů a končí rokli. Rokle, zhruba 30 metrů široká v nejužším místě, strmě klesá do rychle tekoucí říčky v hloubce. Prastará Cesta úsvitu překračuje trhlinu po kamenném mostě, na obou stranách ukotveném velkými kamennými věžemi s pětiúhelníkovým půdorysem. Most i přes zjevné stáří stále vypadá pevně. Zcela jasně to je jediný snadný způsob překročení rokle, protože ta sama se táhne na východ

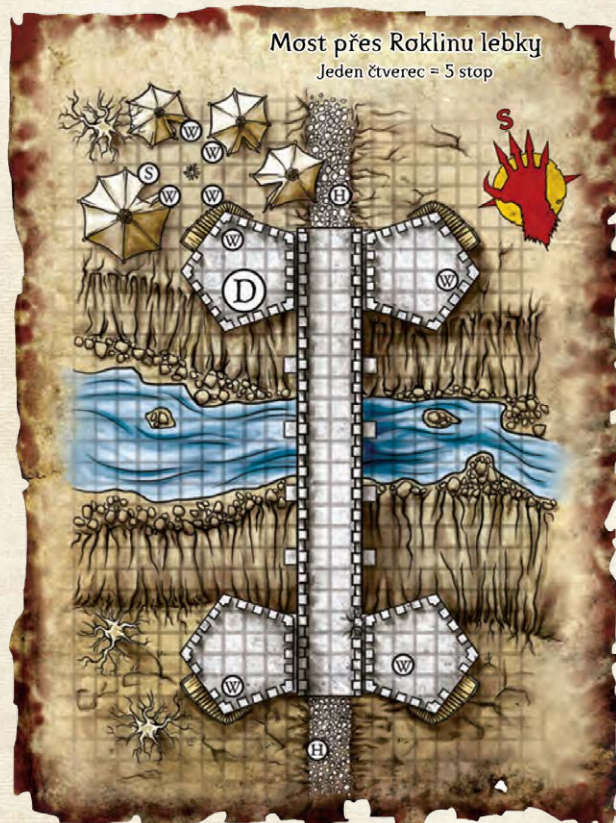
POUŽITÍ MAGIE PROTI MOSTU

Zde jsou nějaké rady pro posuzování účinků konkrétních kouzel na most. U kouzel a efektů zde neuvedených použij svůj nejlepší odhad. Obecně, kouzla 1. a 2. úrovně mostu příliš neublíží, kouzla 3.–5. úrovně ho dokáží poškodit a kouzla 6. a vyšší úrovně dokáží způsobit značnou škodu.

Rozklad: Toto kouzlo naprosto vymaže 10 stop krychlových mostnice a způsobí tak ihned její zhroucení.

Pohni zemí: Toto kouzlo nepůsobí na opracovaný kámen a nejde tak použít na most. Ovšem pokud se použije na půdu pod některou z věží, kouzlo způsobí 1k4x10 bodů zranění každému pětistopému úseku zdi nad plochou kouzla.

Tvaruj kámen: Každé seslání kouzla odstraní z jednoho



i západ, kam až lze dohlédnout. Čtveřice kamenných věží ukotvujících most je vysoká 2 metrů každá. Kolem každé se vine úzké dřevěné schodiště, končící na nezastřešené hlídkové plošině na vrcholu.

Když se postavy poprvé vynoří z lesa (za předpokladu, že na sebe neupozornili stráž mostu), přečti postavám také následující.

Poblíž severní strany mostu se tísni malý tábor půl tuctu stanů. Kouř stoupající z táborových ohňů dokládá jakousi aktivitu. Na vrcholku každé věže stojí jedna humanoidní postava s dlouhým lukem v ruce. Poblíž každého z konců mostu ostražitě sedí jeden mocně stavěný ohař s rudě zářícíma očima a krátkou rezavou srstí. Ovšem nejpůsobivější přítomnou postavou je elegantní a hrozivý zelený drak, sedící na střeše severozápadní věže na vzdálené straně mostu. Leží a vyhřívá se na slunci, ale jeho jasně žluté oči jsou zaměřeny na most.

pětistopého úseku mostu několik palců kamene, čímž zmenší počet životů dané části o 50 za seslání.

Případně, chytrý sesílatel může použít kouzlo k vytvoření spáry v mostovce. Pro celou šířku mostu vznikne 6 palců (15 cm) široká spára, v případě pětistopého úseku vznikne spára široká stopu (30 cm). Sice to most nezničí, zato způsobí ztrátu 45 životů každému zasaženému úseku (nebo 90 žt jednomu úseku). Pokud bude kouzlo namířeno na slabé místo (viz text), způsobí zhroucení mostu.

Proměň skálu (Xanatharův průvodce vším): Má stejné účinky jako pohni zemí, jen poškození je 2k4x10 bodů.

Roztřštění: Hlasitý zvuk může narušit statiku mostu. Jeden 1,5metrový úsek poškodí za 3k8.

Zemětřesení: Zemětřesení je natolik silné kouzlo, že most se okamžitě zhroutí.



Váš úkol: zničit dobře strážžený most přes Rokli lebky dříve, než jej dokáže překročit armáda Rudé ruky

Velitelé Rudé ruky vědí, že most je kritickým místem, a tak sem postavili malou stráž, aby dohlédla, že se před přechodem hordy nic nestane. Most je ve skutečnosti tak důležitý, že Azarr Kul požádal mladého draka Ozyrrandiona, aby se zdržoval poblíž a dohlížel na věci. Rovněž tu je dvojice pekelných ohařů a jednotka osmi skurutích veteránů vedená seržantem. Původní rozmístění obránců mostu je naznačeno na mapě mostu přes roklinu lebky: W značí skurutího veterána, H pekelného ohaře, S skurutího seržanta a D draka.

Díky ukrytí poskytovanému podrostem se pravděpodobně postavy přiblížili na dohled mostu bez toho, že by si obránci něčeho všimli. Každá postava, přející si zůstat skryta, může ověřit skrývání oponované vnímáním strážců (Ozyrrandion +7, pekelní ohaři +5, skurutí strážce naslouchání +1).

Pokud se postavy snaží přiblížit pod pláštíkem noci nebo neviditelnosti, nezapomeň, že drak má vidění ve tmě s dosahem 120 stop (36 metrů) a skuruti s pekelnými ohaři 60 stop (18 metrů), a že pekelní ohaři také dokáží nalézt neviditelné protivníky do vzdálenosti 30 stop (9 metrů) díky jejich schopnosti čichu.

Kdokoli mimo podrost nemá ukrytí ani kryt a pozorný drak, nejbližší pekelný ohař a dva nejbližší skuruti si ho

ihned všimnou. Pokud si Ozyrrandion, některý ze skurutů nebo pekelných ohařů všimne postav, ihned vyvolá poplach a napadne vetřelce tak, jak je to popsáno v Taktice níže. Skurut na severozápadní věži, jakmile je zburcován přítomností postav, bude střílet šípy do tábora, aby zburcoval seržanta.

Ozyrrandion: 136 žt (strana 110)

Pekelní ohaři (2): každý 45 žt (viz *Bestiář* strana 235)

Skurutí seržant: 39 žt (strana 118)

Skurutí veteráni (8): každý 26 žt (strana 118)

Taktika: Jakmile si někdo všimne postav, věci se dají do pohybu. Bude se jednat o komplexní boj, takže taktika každého protivníka je popsána samostatně.

Pekelní ohaři: Ohaři se zapojí do boje nablízko s postavami tak rychle, jak to jen půjde, a v případě potřeby použijí k překročení mostu akci běh.

Skurutí strážce: Skuruti na věžích stráví celý boj ostřelováním postav z dlouhých luků. Každý má k ruce malý sud se 40 šípy, takže se nemusí bát nedostatku střeliva. Zraněný lučištník vypije následující kolo *léčivý lektvar* (každý má k ruce tři). Pokud si hlídky všimnou kohokoli manipulovat s mostem, zaječí varování a začnou ho ostřelovat.

VÝVOJ MOSTU PŘES ROKLI LEBKY

Obránci mostu vědí, že u Spáleného kopce, jeden den pochodu odsud, se shromažďuje armáda. Skuruti rovněž vědí, že neúspěch při obraně mostu znamená rozsudek smrti na Tiamatině oltáři, takže dokud seržant nebo Ozyrrandion žijí, z boje neutečou. Pokud jsou seržant a drak mrtví a postavy nadále útočí, skuruti a pekelní ohaři utečou do lesa. Pokud je most zničen, obránci opustí místo a pokusí se informovat Nejvyššího drakopána. V tomto

případě se postavy pravděpodobně znovu střetnou s Ozyrrandionem v části V. dobrodružství.

Pokud se postavy stáhnou nebo pokud se po porážce protivníků nebudou pokoušet zničit most, o 8 hodin později začnou přicházet posily. Posily se skládají z jednotky osmi řadových skurutích válečníků, skurutího seržanta a pekelného ohaře. Po 8 hodinách dorazí další, stejně silné posily, a tak to bude pokračovat tak dlouho, dokud most nebude zničen nebo horda nepřejde.

Skuruti v táboře: Jakmile pětice skurutů (čtyři veteráni a seržant) v táboře ví o postavách, popadne výzbroj; bude jim trvat celé kolo, než se dostanou ke zbraním. V druhém kole se přesunou k okraji rokle a budou odsud ostřelovat postavy. Pokud bude jasné, že zbraněmi na dálku postavy nezasáhnou nebo pokud postavy začnou útočit na most, naběhnou do boje nablízko. Pokud na ně někdo použije ohnivou kouli nebo jinou plošnou magii, lučičníci stráví kolo pitím *léčivého lektvaru*, pak se rozejdou na větší vzdálenost a obnoví ostřelování.

Ozyrrandion: Zelený drak je nejnebezpečnějším protivníkem, kterému budou postavy v boji čelit. Ozyrrandion zahájí boj použitím dechu ve spolupráci s obletovým útokem (kteroužto kombinaci obvykle shledává dostatečně účinnou k zahnání obtížných vetřelců). Pokud útok nesrazí žádnou z postav ani je nezažene na útěk, pochopí, že se jedná o mnohem náročnější protivníky a vrátí se spět na svůj hrad vypít *lektvar zvětšení* (lektvary skládaje v malé díře ve střeše severozápadní strážní věže; nalézt je lze ověřením prohledávání SO 12).

Jak boj pokračuje, je jeho oblíbenou metodou zasáhnout dechem tolik postav, kolik jen půjde. Během čekání na obnovu dechu bude kroužit okolo postav mimo dosah zbraní pro boj na blízko a kouzle krátkého dosahu. Pokud postavy pokročí ve snaze zničit most, Ozyrrandion se vrhne dolů v pokusu zatlačit postavu a pokusí se ji shodit z mostu. Na dno to je 45 metrů a padající má pravděpodobnost 50 %, že dopadne do tekoucí vody a ne na skály (pravidla pro pád viz PPH strana 177).

Pokud Ozyrrandionovi poklesnou životy na polovinu a méně, vylétne zpět na věž vypít zbylé dva lektvary (*neviditelnost*, pak *léčivý lektvar*) a pak se kradmo vrátí udeřit na tu postavu, která nejvíce ohrožuje most. Pokud zde není jednotlivý cíl, objeví se na místě, odkud může napadnout nejvíce postav (pravidla pro neviditelné útočníky viz PPH strana 286).

Zničení mostu: Most je docela pevný, ale také starý. Aby postavy zamezily jeho použití, musí zničit buď dva přilehlé 1,5 m široké díly tvořící šířku mostu (obtížný úkol – zejména v boji) nebo najít slabé místo mostu.

Mostnice: Mostnici tvoří těžké kamenné bloky dovedně sesazené k sobě. Postavy mohou do mostu tlouci zbraněmi (vzhledem k tvrdosti mostnice a počtu životů pomalý proces) nebo ho ostřelovat kouzly (poškození elektřinou a ohněm za polovinu a chladem pouze za čtvrtinu); některá kouzla ovšem nabízejí mnohem účinnější způsob zničení mostu (viz rámeček).

Mostnice (1,5m úsek): síla 3 stopy (90 cm); 270 žt; OČ 17

Slabé místo: Postava, která věnuje čas prohlídce mostu, může nalézt slabé místo. V místě styku mostu s jihovýchodní věží staletí eroze a působení počasí vytvořily zranitelné místo. Lze ho najít a identifikovat ověřením Vnímání (SO 17) nebo Inteligence (SO 13). Stačí zde 5 stop (150 cm) širokému úseku způsobit pouhých 40 bodů poškození (OČ 17), aby se celý zřít.

Strážní věže: Tyto čtyři věže slouží jako kotvy spojující most se stěnami rokle. Most lze zničit zničením obou věží na jednom konci. Ke zničení věže musí být odstraněno

alespoň pět 5stopých (1,5m) úseků. Věže jsou postaveny ze zesíleného zdiva. Tato taktika je výhodná ve chvíli, kdy se postavy zbaví všech nepřátel a mají spoustu času.

Strážní věž (1,5m úsek): síla 1 stopa (30 cm); 180 žt; OČ 17.

Když se postavám podaří v ničení mostu uspět, most se zhroutí během pouhého jednoho kola. Během něj mají postavy nárok na volné ověření pasivního Vnímání (SO 5), zda zjistí, že zhroucení hrozí okamžitě (postavy, zejména bojující nablízko, budou rušeny a mají tak postih –5 na ověřování). Postavy stojící u jednoho z okrajů rokle mají nárok na záchranný hod na Obratnost (SO 15), že se jim podaří zachytit; jinak spadnou na dno rokle. Zranění z pádu je 1k6 bodů, pokud se postava nachází nad šikmými stěnami (dopadne na ně v polovině a pak se sklouzne na dno) nebo 15k6 bodů, pokud je ve střední části (postava zde má pravděpodobnost 50 %, že se trefí do tekoucí vody – postava bude zraněna natvrdo jen za 11k6 bodů, ale ocitne se v řece, která ji odnáší pryč).

Úprava zkušenosti: Zničení mostu je významným úspěchem. Pokud postavy dokáží zničit most, odměň je zkušeností jako za porážku nestvůry s nebezpečností 8.

Poklad: Kromě bojové výstroje, kterou s sebou mají Ozyrrandion a skuruti, drak má v šupinách vložených šest perel, každou v hodnotě 100 zl.

POZNÁMKY AUTOR⁷

Bitva o most přes Rokli lebky je zamýšlena jako vrcholné setkání Části I. Pokud je družina velmi silná, může se rozhodnout, že Ozyrrandion je dospělý zelený drak. Buď ale opatrný, protože terén podporuje létající tvory a lučičníky.

Jde o velmi náročné setkání, takže pokud se postavám nebude dařit a budou nuceny k ústupu, měl bys jim to umožnit. Měly by mít šanci nabrat své síly a vrátit se lépe připraveny na střet s nepřáteli. Zdejší nestvůry konečkonců jsou strážci mostu a nečeká se od nich, že budou postavy honit po kraji.

–James a Rich

J. SPÁLENÝ KOPEC

Azarr Kul shromažďuje svou armádu u Spáleného kopce, den pochodu západně od Rokle lebky. Postavy se tuto důležitou informací mohou dozvědět studiem Kothovy mapy (Spálený kopec je zde zřetelně označen) nebo výsledkem drakopánových skurutů zajatých ve Vrátské tvrzi nebo u mostu.

Postavy se mohou dostat překročením mostu a následováním Cesty úsvitu. Pokud zničily most, mohou jít podél jižní hrany rokle 10 mil (16 kilometrů) východně, kde překročení rokle není tak těžké. Jorr o tomto místě dobře ví.

Sešplhání dolů do rokle, překročení rychle tekoucí vody a vyšplhání po drolícím se svahu nahoru je riskantní záležitost a Jorr bude velmi důrazně proti. Pokud na tom

CO DÁL?

V ideálním případě postavy při sledování hordy pocítí strach, děs a malost a následně utečou. Objev shromažďující se hordy nebude mít žádný význam, pokud

nezvládnou varovat obyvatele údolí Elsir.

Pokud se postavy rozhodnou přepadnout odloučenou hliďku nebo se infiltrovat do tábora, použij k řešení výsledných setkání události Útok nájedníků (strana 19), Nájezd goblinů (strana 45) nebo Do hordy (strana 59).

budou postavy trvat, každý šplhající musí uspět v ověření šplhu (Síla (Atletika) SO 25). Rozbouřená voda vyžaduje ověření plavání (Síla (Atletika) SO 20; neúspěch znamená, že plavajícího strhne proud). Vyšplhání po protější straně je stejně obtížné (Síla (Atletika) SO 25).

Časová osa: Rudá ruka se shromažďuje u Spáleného kopce až do 7. dne dobrodružství; pak vyrazí na jih.

Stežka, kterou následujete, se táhne na rozeklaný hřeben, řidce porostlý větrem ošlehanými borovicemi. Z hřebene hledíte přes široké údolí na kulovitý kopec, možná menší horu, na druhé straně. Cesta úsvitu prochází údolím jako stužka ze světlých kamenů vedoucí za tyčící se kopec. Údolí vyplňuje ohromný tábor. Stovky nahrubo udělaných stanů jsou posety po dně údolí. Mezi nimi neohrabané obléhací stroje, skupiny vozů a ohrady pro tažná zvířata. Kamkoliv se podíváte, vidíte minimálně stovky válečníků. Po obvodu tábora hlídají tlupy goblinů jezdců na vřrcích. Prapory skurutů se za třesku ocele a válečného ryku účastní cvičných bitev. Z místa na místo se trmácejí mohutní obři, a dokonce vidíte, jak nad hlavami válečníků poletuje šarlatově zbarvený drak. Díváte se na tábor čítající tisíce bojovníků.

Dokud zůstávají postavy dostatečně daleko a drží se z dohledu, nehrozí jim nebezpečí. Pokud postavy doprovází Jorr, rázně doporučuje odejít dřív, než si jich někdo všimne, a jít varovat Drellinův Přívoz tak rychle, jak jen bude možné.

NÁVRAT

DO DRELLINOVA PŘÍVOZU

Jakmile postavy získají Kothovu mapu a poznámky, respektive spatří hordu shromažďující se u Spáleného kopce, mělo by být jasné, že musejí varovat obyvatele Drellinova Přívozu před blížícím se útokem.

BLÍŽÍCÍ SE ZKÁZA

Horda dosáhne Drellinova Přívozu 12. dne dobrodružství – pokud postavy nedosáhly v Očarováném lese některých úspěchů. Přestože město zachránit nelze, postavy mohou získat pro jeho obyvatele více času k útěku a pro obyvatele údolí více času shromáždit armádu u Brindolu.

Spojenci z klanu Zkroucených klů: Pokud se postavám podařilo sprátelit se se starým Warkleglawem a přesvědčit ho, aby pomohl, bude hordu při postupu Očarováním hvozdem obtěžovat skupina dvou tuctů lesních obrů (většinou Warkleglawových vnuček a jejich přátel). Hordě sice příliš neublíží, ale zdrží její postup o dva dny

Porážka Kotha: Pokud bude drakopán Koth zabit nebo zajat, drakopán Kharn stráví jeden den čekáním na jeho příjezd a podání nejčerstvějších zpráv.

Zničení mostu přes Rokli lebky: Zničení mostu donutí generála Kharna vést hordu 20 mil (30 kilometrů) dlouhou oklikou úzkými a špatně schůdnými stezkami, nevhodnými pro přesun většího množství tvorů, čímž se postup zpomalí o další tři dny.

Tyto opravy se počítají, pokud tedy postavy uspějí ve všech třech případech, horda dosáhne Přívozu teprve 18. dne.

ZÁCHRANA MĚSTA

Drellinův Přívoz je odsouzen ke zkáze a je to jen otázka času. Jakmile obyvatelé uvěří v pravdivost zpráv přinesených postavami, obrátí se na postavy s žádostí o pomoc při rozhodování, jak se na hrozící útok připravit. Hráči by se měli sami zamyslet, co by postavy (a obyvatelé města) měly učinit a pak obhajovat ústy postav správný postup.

Postavy dostanou šanci obhajovat své názory na Zoufalé radě (strana 37).

Zůstat a bojovat: Nikdo duševně přičetný se nemůže pokoušet zastavit tisícovky dobře vyzbrojených humanoidů pár tucty členů domobrany a tlupou potulných dobrodruhů, ale tví hráči si mohou myslet, že je to to, co se od jejich postav očekává. Jedinou výhodou tohoto plánu je, že řeka Elsir zadrží hordu na několik hodin a obránci budou tak mít dostatek času na odhad síly nepřátel, načež se rozhodnou pro útek.

Evakuace bezbranných a pak boj: Tato možnost je o trochu lepší než předchozí. Tím, že se včas pošlou děti, staří a nebojující pryč z města, získá většina obyvatel na hordu náskok.

Snaha o mír: Drakopán Hravek Kharn nemá o vyjednávání zájem. Když se budou postavy snažit jednat o příměří, odehraj událost Snadná šarvátka (stana 42). Pokud v první šarvátce zvítězí, příští hlídka se rozhodne je dovést přímo do středu tábora před samotného drakopána; viz Do hordy (strana 47). Generál Kharn bude urážet postavy jako bezpáteřné slabochy, ale poznamená, že budou vynikajícím cvičením pro jeho katy. Nabídne jim, že polovinu nechá jít, pokud druhá polovina zůstane a poslouží jako oběť Tiamat (obchod hraje na jeho zákonně zlé přesvědčení a pokřivený smysl pro humor). Za předpokladu, že postavy odmítnou, nařídí zajmout celou skupinu. Tato mela zcela jistě bude znamenat smrt nebo uvěznění všech postav, ale v budoucnu budou moci uprchnout; viz Zajati! (strana 46).

Evakuace města: Tohle je zdaleka nejlepší možnost. Pokud obyvatelé dostanou šanci k brzkému odchodu, budou schopni uprchnout na východ podél Cesty úsvitu a udržet se před hordou. Když bude město evakuované, odehraj událost Další postup postav (strana 40).

ŠPATNÉ ZPRÁVY

Když se postavy vrátí do Drellinova Přívozu, je starosta Wiston přirozeně dychtivý vyslechnout, co zjistily

CO KDYŽ SE POSTAVY VRÁTÍ PŘEDČASNĚ?

Je možné, že postavy umožní Kothovi uniknout se svými mapami a poznámkami a před návratem do Přívozu nepůjdou k mostu přes Rokli lebky nebo ke Spálenému kopci. V tomto případě městští vůdci, zneklidnění stále se stupňujícími gobliními útoky podél silnic, postavám naznačí, aby opět vyrazili ven a opět se porozhlédli kolem, jak zastavit přepady.

Mezitím proved' setkání Nájezd goblinů (strana 36) a Útok chiméry (strana 37). Klidně můžeš tato setkání zopakovat (a klidně v posílené verzi), aby bylo jasné, že se něco zlého stane městu. Pokud hráči stále nepoznají nebezpečí hrozící městu, necht' jeden z vůdců nájezdu s sebou nese kopii mapy drakopána Kotha. Když postavy porazí vřrcí jezdce, padnou jim plány Rudé ruky do rukou a získají představu o rozměrech problémů, kterým čelí.

v Očarovaném lese. Pokud jeho nebo Sorannu nevyhledají ihned po svém návratu, starosta si je během hodiny najde sám.

Časová osa: Když se postavy vrátí do Přívozu.

Světlo: Záleží na denní době.

Tvorové: Tři lidé, jeden půlčík.

Starosta města, Norro Wiston, vstoupí do hostince. Následuje ho kapitánka Soranna společně s další vysokou širokoramennou ženou s šedivě plavými vlasy – Delorou Zan, majitelkou městských nájemných stájí. Starosta vypakuje ostatní návštěvníky ze sálu; Kelin, půlčík vedoucí Starý most, mu pomáhá. Pak si tyto čtyři sednou kolem vás. „Dobrá“, začne Wiston. „Co se děje? Jakým problémům čelíme?“

Toto je příležitost pro hráče, aby jejich postavy vypověděli o svých dobrodružstvích v Očarovaném lese vládcům Drellinova Přívozu. Pokud postavy stále doprovází Jorr, podpoří pravdivost událostí občasným „jo“ nebo v případě velkého přehánění zašilháním a mumláním „všechno nebylo tak zlé“.

Většina setkání se točí okolo cizích postav, které zajímají detaily a které se ptají; následuje pár pravděpodobných reakcí na prohlášení postav.

- *Bojovali jsme s hydrou (nebo jinou nestvůrou).* „To mne nepřekvapuje – temná místa Očarovaného lesa jsou nebezpečná. Koukám, že jste přesto vyvázli živí!“
- *Potkali jsme lesního obra.* „Oni jsou stále v lese Zkroucené kly? Mysleli jsme, že už dávno vymřeli!“
- *Vyčistili jsme Vrátskou tvrz.* „Vynikající! Museli jste tedy něco udělat se skuruty, ne?“
- *Podívejte se na mapu, kterou jsme našli.* „Ano, to je naše údolí. Co říkají tyhle gobliní nápisy?“
- *Přichází ohromná horda, aby vás povraždila.* „Ale vy ji dokážete zastavit, ne? Když říkáte ohromná, tím myslíte asi tak stovku skurutů, ne? Můžeme pomoci.“
- *Ne, myslíme skutečně OHROMNÁ. S draky. A obry.* „Pelor nám pomoz! S takovou armádou nemůžeme bojovat! Co budeme dělat?“
- *Zničili jsme most přes Rokli lebký.* (úšklebek) „Museli jste to udělat? Až se věci vrátí do normálu, budeme ten most potřebovat. Dokud nepostavíme nový, nepůjde po Cestě úsvitu žádný obchod.“
- *Získali jsme vám tím nějaký čas.* „Asi máte pravdu. O těchhle věcech víte víc než já. Co myslíte, jak dlouho to bude skurutům a jejich nestvůrným spojencům trvat, než se dostanou sem?“
- *Co chcete, abychom udělali?* „Nevím. Zatím si odpočiňte, musím si promluvit s dalšími staršími města. Pošlu pro vás, abyste své zprávy zopakovali, pravděpodobně dnes večer nebo zítra brzy ráno.“

Starosta Wiston původně předpokládal, že v oblasti číhá nějakých sto skurutů a postavy s pomocí městské stráže si budou schopny si s nimi poradit. Pokud ho postavy přesvědčí, že se na ně hrnou stovky a stovky skurutů, podporovaných obry, mantikorami a draky, je jeho následující reakcí panika a nerozhodnost. Skuruti ve známé historii údolí Elsir zatím nikdy nevytvořili takovou armádu.

NÁJEZD GOBLINŮ

Jak horda postupuje, ženou se daleko před předvojem tlupy nájezdníků. Ve skrytu noci napadne odvážná skupina vrrčích jezdců odlehlé budovy na západním břehu Elsiru.

Časová osa: Jedna z nocí mezi 4. a 14. dnem. Pokud postavy opouštějí město pomalu, odehraj setkání ještě

před jejich odchodem z města; v opačném případě ho odehraj noc nebo dvě po jejich příchodu zpět.

Světlo: Šero (měsíční svit).

Tvorové: Tři gobliní vrrčí jezdci, tři vrrkové, pekelný ohař; posléze pět skurutů a zkušený válečník Kulkor Zhul.

Uprostřed noci vás vzbudil rozruch v ulicích. „Vzbuďte se! Vzbuďte se! Goblini útočí na západní břeh!“, kdosi křičí. Ze svého okna vidíte plameny vyšlehávající z budov na protějším břehu řeky a slyšíte slabý řev a prskání vzdálených plamenů.

Ve Staré celnici se kapitánka Soranna snaží rychle shromáždit hrstku svých stráží. Má v úmyslu přeplout na druhý břeh přívozem a vyhnat nájezdníky. Bude jí trvat pár minut, než vyzbrojí a vystrojí stráž, a převozníci budou potřebovat ještě trochu času navíc, aby zapřáhli koně. Pokud se postavy rozhodnou pomoci obyvatelům, přívoz a stráž budou připraveni v okamžiku, kdy postavy dorazí k přívozu. Pokud samozřejmě postavy mají jiný způsob, jak překročit řeku, budou vyzvány, aby se přes řeku dostaly po své libosti.

Když přívoz přirazí ke břehu, Soranna a stráž vyrazí proti goblinům v jednom směru a zbytek ponechá k vyřešení postavám. Bez ohledu, kam postavy vyrazí, problémy si je rychle najdou.

Jste jen asi 30 metrů od přístaviště, když zahlédnete trojici jezdců na vrrcích, kteří křičí, mávají luky a uhánějí ulicí. Po jejich boku běží robustní pekelný ohař.

Terén: Podívej se na mapu Drellinova Přívozu na straně 18. Boj se bude odehrávat na západním břehu řeky poblíž přístaviště přívozu.

Boj: Postavy stojí proti skupině krvěžiznivých nájezdníků, ochotných zabít každého, na koho narazí. Nestvůry udeří na skupinu ve dvou vlnách.

PRVNÍ VLNA

Gobliní vrrčí jezdci (3): každý 16 žt (strana 114)

Vrrci (3): každý 26 žt (*Bestiář* strana 343)

Pekelný ohař: 45 žt (*Bestiář* strana 235)

DRUHÁ VLNA

Pět kol poté, co se družina střetne s první vlnou útočníků, se na scéně objeví druhá vlna.

Zkušený válečník Kulkor Zhul: 45 žt (strana 120)

Řadový skurutí válečníci (5): každý 13 žt (strana 118)

Taktika: Vrrčí jezdci nepředpokládají, že by se střetli s vážnějším odporem, jelikož na západním břehu už nějakou dobu řádí. Nejprve proto rozloží své útoky mezi postavy. Jakmile zjistí, že čelí zkušeným protivníkům, pokusí se zkoordinovat své útoky na jednu postavu – zvlášť pokud někdo bojuje osaměle a bude ho snadné strhnout vrrky. Když dorazí druhá vlna, zkušený válečník zahájí boj *bleskem* nebo *ohnivou koulí* a pak sešle buď *ledovou bouří* na celou skupinu, nebo *Melfův kyselínový šíp* na jakéhokoliv sesilatele.

Nájezdníci mají v úmyslu způsobit co možná největší zmatek, a pokud budou vážněji poraněni, stáhnou se. Radši utečou, spokojeni se způsobených chaosem, aby mohli bojovat jindy.

VÝVOJ NÁJEZDU GOBLINŮ

Není důvod, proč bys nemohl toto setkání použít opakovaně, zvláště pokud jsou postavy ve městě nebo poblíž něj. Klidně nahraď nestvůry i cílovou část města. Například můžeš nahradit pekelného ohaře lýtým vlkem nebo zkušeného válečníka Kulkor Zhul s válečným kurátem Ruky zkázy či dvojicí zuřivců Krvavého ducha.

ÚTOK CHIMÉRY

Válečné družiny goblinů a skurutů jsou dost špatné samy o sobě, ale s hordou na pochodu začaly krajinu sužovat i nestvůry ve službách drakopánů.

Časová osa: Mezi 10. a 15. dnem (poté, co horda překročí Rokli lebky, a před tím, než dosáhne Drellinova Přívozu).

Světlo: Jasné (denní).

Tvorové: Jedna chiméra.

Odpoledne je horké a klidné, ale ozvěna hromů na západě slibuje brzkou bouři. Město kypí aktivitou, jak domobranci cvičí na cvičišti. Pak kdosi ukáže na oblohu a volá, „Veliký Pelore, co to je?“

Obyvatelé vzhlednou k obloze a po městě se okamžitě rozšíří zmatek a hrůza. Lidé s výkřiky děsu prachají, utíkají se skrýt do domů a napevno za sebou zavírají dveře a okenice. Nad městem se vznáší zlověstný okřídlený tvar – mocná trojhlavá obludnost s širokými netopýrovitými křídly. Tvor vyrazí hrůzný ječivý výkřik a pak se spustí k lidem prchajícím po trávě do bezpečí.

Text výše předpokládá, že se postavy nacházejí někde poblíž středu města – nejspíše si vyřizují své záležitosti, debatují se Sorannou nebo prostě odpočívají na verandě Starého mostu. Není důvodu, proč bys nemohl toto setkání přizpůsobit boji u nějakého menšího sídliště v údolí Elsir, pokud se rozhodneš ho nepoužít v Drellinově Přívozu.

Boj: Chiméra je hladová a dost si věří, takže nepovažuje vydrancování celého města za nic nemožného. Nestvůra není nijak zvláště chytrá nebo mazaná (to je jen pár chimér), takže zaútočí na jakýkoli cíl, který se objeví. Nestvůra začíná ve výšce 120 stop (37 metrů), což jí umožní sestoupit na zem pomocí akce Úprk.

Chiméra: 114 žt (*Bestiář* strana 148).

Dračí hlavu má bílou, takže dech je kužel s dosahem 3 sáhy zraňující za 3k8 bodů chladem (záchranný hod na Obratnost SO 15/polovic). Na svůj druh je neobyčejně houževnatá.

Taktika: Chiméra bojuje na zemi až do chvíle, kdy se setká s vážným odporem; pak se vznese do vzduchu. Ve vzduchu se vrhá na protivníky s využitím dechové zbraně a útočí na osamocené protivníky – hlavně sesilatelé.

Jakmile jí životy klesnou na 20 a méně, přestane bojovat a ulétne pryč.

ZVĚSTI O VÁLGE

Ve dnech bezprostředně předcházejících útoku hordy se objeví znepokojivé nové pověsti. Hraj toto setkání tak, abys poskytl postavám námět něčeho k prošetření v Části II.

Časová osa: Mezi 10. a 15. dnem (poté, co horda překročí Rokli lebky, a před tím, než dosáhne Drellinova Přívozu).

Světlo: Jasné (denní).

Tvorové: Jeden člověk.

Do hostince se vpotácí černovlasá žena s tváří ušpiněnou prachem cest. Přes kroužkovou košili nosí tuniku v modré a bílé barvě se stylizovaným zlatým lvem na srdci. „Pivo,“ zaskřehotá. „A pošlete pro starostu. Mám pro něj špatné zprávy.“

Žena je Teyani Sura, Brindolský lev (to jsou elitní vojáci z brindolské Lví stráže). Postavy se mohou její příběh vyslechnout jednak slušným zdvořilým přístupem nebo si mohou počkat na příchod starosty Wistona.

„Jsem ve službách Brindolského lorda. Byla jsem součástí hlídky čistící starou Rhestskou stezku. Před pěti dny jsme narazili na silniční zátaras – skuruty a ogry přepadávající poutníky na cestě do nebo z údolí ze severu. Byli pro nás příliš silní, proto jsme se stáhli. Kapitán nás několik vyslal varovat obyvatele údolí, aby stezku nepoužívali. Proto jsem tady.“

Teyani je ochotná přesně ukázat, kde hlídka narazila na zátaras (jde o setkání v Části II; viz strana 63). Popíše ho jako „čtyři nebo pět zlobrů a možná až tucet skurutů“.

Teyani Sura, Brindolský lev: 36 žt (strana 124).

Pokud jí postavy řeknou o hordě, Teyani sprostě zakleje a na jeden zátah vypije pivo. „Tedy vyrazím zpět do Brindolu,“ zamumlá. „Tyhle novinky nepočkají. Asi potřebovat čerstvého koně.“ Pokud jí postavy ukáží Kothovu mapu, řekne „Tohle musí vidět Lord Jarmát,“ a požádá postavy o její zapůjčení. Bude-li odmítnuta, přikývne a požádá o vysvětlení, co je na ní za poznámky, a poskytnuté informace si zapamatuje.

ZOUFALÁ RADA

Vzhledem ke zprávám postav z Očarovaného lesa, pokračujícím nájezdům na město a pověstem o nestvůrách blokujících silnice na sever vůdci Drellinova Přívozu svolají schůzi rady, kde se má rozhodnout o dalším postupu. Jakožto nejschopnější dobrodruzi ve městě jsou přizváni i postavy.

Časová osa: Noc mezi 10. a 18. dnem (poté, co horda překročí Rokli lebky, a před tím, než dosáhne Drellinova Přívozu) nebo jakmile se postavy budou dožadovat rozhodnutí.

Světlo: Jasné (lucerna).

Tvorové: Čtyři lidé, jeden půlčik.

Starosta Wiston povolá postavy do svého domu, kde už čekají kapitánka Soranna, Kelin (vlastník Starého mostu), Delora Zan (majitelka stáji) a Jormel (bohatý statkář).

Všichni jste se shromáždili v obývacím pokoji domu starosty. Je tu s vámi Kelin, půlčik vlastníci hostinec Starý most, kapitánka Soranna, Delora Zan, žena vlastníci městské nájemné stáje a vysoký muž kyselé tváře jménem Jormel, zjevně muž jistého významu. Společně s Norro Wistonem dotyční tvoří městskou radu.

„Všichni víme, proč jsme se tu sešli,“ řekne Wiston bez úvodu. „Během několika dní tu budeme mít armádu goblinů, skurutů a nestvůr. Co máme dělat? Bojovat? Pokoušet se vyjednávat? Opustit město a uprchnout? Nebo nedělat nic a prosit Pelora, aby tudy nešli?“

Teď je šance pro postavy předložit své vlastní návrhy a rady, která by město mělo čelit nebezpečí. Členové rady mají své vlastní názory.

Delora: Chmury. Jakožto bývalý dobrodruh Delora nemá žádné iluze o tom, jak dopadne pokus o boj nebo vyjednávání. Bude doporučovat útek – čím dříve tím lépe. „Už jsem viděla vyvražděná města dřív. Pokud tu zůstaneme, čeká nás smrt nebo otroctví. Musíme shromáždit vše, co můžeme, a utéct na východ, čím dříve tím lépe!“

Jormel: Sarkastický a prostořeký. Preferuje boj, protože nezvládá představu, že by měl opustit svůj majetek nebo zaplatit mastné výpalné. „Nemůžeme je nechat zničit všechno, kvůli čemu jsme tak tvrdě pracovali, jen proto, že nemáme kuráž postavit se té skurutí chátře!“

Kelin: Optimista, klidás. Kelin je pro vyslání emisarů ke skurutům a pokus vykoupit se vším, co budou chtít. „Chtějí poklady, ne? Tak jim je tentokrát dejme, ale posilme naši obranu. Pokud se příští rok vrátí, budeme na boj s nimi připraveni.“

Soranna: Také chmury. Její prací je vykonat všechna rozhodnutí, která rada přijme, takže nebude prosazovat žádný názor – ovšem na dotaz odpoví, že si myslí, že boj bude sebevražda. „Není na mě, abych mluvila. Pokusím se vykonat vše, o co mne požádáte, ale nemyslím si, že dokážu zastavit tisícíhlavou armádu.“

Wiston: Neklidný a nerozhodný. Starosta ve skutečnosti neví, co dělat. Kloní se k vyjednávání se skuruty, ale nemyslí si, že by tok něčemu bylo. „Hádám, že by ničemu neublížilo, kdybychom se jich zeptali, co chtějí... možná bychom měli požádat obyvatele, aby poslali vozy s dětmi a starci na východ, když stále ještě můžeme. Co si myslíte?“

Interakce: Toto setkání se nejlépe rozřeší roleplayingem. Nechtě hráči obhajují názory, jež se jim líbí. Pokud máš pocit, že je obhajují přesvědčivě, jejich názor by měl převládnout.

Jelikož postavy jsou pro řešení, které považuje za nejlepší alespoň jeden člen rady, tak stačí přesvědčit dva další členy s pevným názorem – Wiston je nerozhodný a Soranna mu svůj názor nehodlá vnucovat. Jormel je vůči postavám, které se s ním snaží dohadovat a vymluvit mu jeho názor, nevstřícný. Kelin a Delora daleko méně prosazují své postoje a vůči jiným názorům jsou indiferentní.

Konkrétní důkazy a úspěchy, které postavy předloží, mohou posílit jejich argumentaci.

- **Kothova mapa a poznámky:** Pokud postavy předloží tyto dokumenty na podporu svého názoru, dostávají bonus +2 při ověřování Charismatu (Přesvědčování) SO 20.
- **Jorrova podpora:** Pokud Jorr doprovázel postavy ke Spálenému kopci, je průvodcovo svědectví hodno bonusu +4 při ověřování Charismatu (Přesvědčování) SO 20 proti názoru „zůstat a bojovat“.
- **Městští hrdinové:** Pokud postavy pomáhaly odrazit nájezd goblinů nebo útok chiméry (viz strana 37), dostávají bonus +2 při ověřování Charis-

matu (Přesvědčování) SO 20. (pokud pomáhaly s obojím, tak +4).

Poté, co rada přijme rozhodnutí, přesuň se na setkání odpovídající rozhodnutí uvedenému níže.

Boj: Pokračuj Masakrem v Drellinově Přívozu (viz níže).

Evakuace: Pokračuj Dalším postupem postav (strana 40).

Vyjednávání: Pokud postavy nechají vyjednávání v rukách cizích postav, horda bude pokus ignorovat a zaútočí. Pokud se postavy rozhodnou řešit vyjednávání samy, měly by se vrátit do Očarovaného lesa a setkat se s hordou zde. Klidně je nech několikrát se střetnout s hlídkami hordy, následovanou rychlou audiencí u drakopána Kharna, následovanou událostí Zajati! (strana 46).

Úprava zkušenosti: Pokud dokázaly přesvědčit radu o svém řešení situace, odměň postavy zkušeností, jako by porazily nestvůru s nebezpečností 5. Pokud prosazovaly evakuaci města, odměň je o 50 % více zkušenostmi (jednoduše se jedná o nejlepší rozhodnutí za daných okolností).

MASAKR V DRELLINOVĚ PŘÍVOZU

Doufejme, že jsou tví hráči natolik moudří, aby pochopili, že existují bitvy, které prostě nemohou vyhrát. Pokud ovšem trvají na boji, zde je popsáno, co se stane.

Časová osa: Pozdě odpoledne 12. dne (plus samozřejmě všechny dny zdržení, které postavy způsobily).

Světlo: Jasně až šero (soumrak).

Tvorové: Tisíce.

Slyšíte je dříve, než vidíte – tlumený, trvalý dusot tisíců noh v botách a skřipání těžkých vozů. V dálce duní válečné bubny a pak se objeví první legie pochodující po Cestě úsvitu. Vpředu se ženou gobliní jezdci na vrrcích, podél boků skurutích šiků kráčí jako živé obléhací věže obři a okřídlené nestvůry – mantikory, vyverny, dokonce rudý drak – jim krouží nad hlavami jako zvěstovatelé zkázy.

Postavy a členové městské stráže snažící se bojovat na západním břehu budou zavaleni stovkami válečníků a nestvůr. Stále je malá šance z tohoto idiotského rozestavení uniknout: postavy, které se dokáží dostat k řece, mohou uplavat. Elixir tu je široká 150 metrů a poměrně klidná (Atletika SO 10). Skurutí lučištníci sice zaujmou pozice a budou prchající ostřelovat, ale nikdo nebude prchající pronásledovat okamžitě.

Nejllepší obranou je přetnout tažná lana přívozu, uklidit nebo zničit čluny a snažit se bránit východní břeh řeky. Elixir je mocnou překážkou a hordě bude trvat většinu dne sestavení útočných bárek ze dřeva z lesa a trosek budov.

Čelo armády se za tlukotu mečů o štítů a vzdorovitého křiku natlačilo ke břehu řeky. Nad řadami skurutích a gobřích válečníků vlají žluté zástavy nesoucí obraz

OVLÁDNUTÍ SITUACE

Zoufalá nebo netrpělivá družina může použít magii k ovládnutí Wistona (výhoda k záchranným hodům proti kouzlům), aby podporoval jejich pozici. Pokud starosta zaujme jasný postoj a bude ho vši silou prosazovat, ostatní členové rady se podvolí. Pokud ovšem bude starosta jednat

příliš podivně před jinými lidmi, budou k vyšetření kouzla, které ho ovládlo, povoláni bratr Dery nebo Sertieren Moudrý. Po odhalení jakéhokoliv pokusu o kontrolu mysli, budou postavy vyhnány a jejich pověst v oblasti bude pošpiněna. Pokud u tohoto činu bude Jorr nebo Teyani, tak skupinu znechuceně opustí.



Masakr v Drellinově Přívozu započne po přechodu Rudé ruky přes řeku. S sebou přináší vraždění a zkázu.

rudé ruky se spáry. Odkudsi ze středu hordy začínají goblini k vodě vynášet hrubě opracované klády a začínají je osekávat sekerami.

Boj: Pokud postavy nějak upozorní na svou přítomnost – třeba dalekými střelami z luku nebo pokusy vrhat přes řeku *ohnivé koule* – válečníci hordy se poněkud stáhnou a pak přijde odpověď v podobě nájezdu létajících nestvůr. Mezi tvory použitelné při útoku na východní břeh patří chiméry, mantikory, vyverny, hierakosfingy, dráčata nebo velmi mladí draci, případně zkušení válečníci Kulkor Zhul vyzbrojení létající magií.

PRVNÍ VLNA

Mantikory (3): každá 68 žt (*Bestiář* strana 187)

Skurutí čepelníci (3): každý 58 žt (strana 117).

DRUHÁ VLNA

Hierakosfingy (2): každá 67 žt (strana 114)

Wyverny (2): každá 110 žt (*Bestiář* strana 296)

Zkušený válečník Kulkor Zhul (2): každý 28 žt (strana 120)

TŘETÍ VLNA

Abithriax, mladý rudý drak: 178 žt (strana 109)

Mantikory (3): každá 68 žt (*Bestiář* strana 187)

Mniši Pěsti zkázy (3): každý 32 žt (strana 116)

Zkušený válečník Kulkor Zhul (2): každý 45 žt (strana 120)

ÚTOČNÁ BÁRKA

Zuřivci Krvavého ducha (3): každý 35 žt (strana 120)

Zkušený válečník Kulkor Zhul (2): 45 žt (strana 120)

Kněží Ruky zkázy (2): každý 36 žt (strana 115)

Pekelní ohaři (4): každý 45 žt (*Bestiář* strana 235)

Skurutí čepelníci (3): každý 58 žt (strana 117)

Skurutí veteráni (8): každý 16 žt (strana 118)

Skurutí řadoví válečníci (12): každý 13 žt (strana 118)

S těmito nestvůrami se musejí postavy utkat. Pokud přesvědčí městskou stráž a domobranu, aby zůstali a bojovali, předpokládej, že v každé vlně bude dost nestvůr na to, aby je zaměstnaly.

První vlna sestává ze tří mantikor, každé nesoucí v pařátech skurutího čepelníka. Mantikory je pustí, jakmile se dostanou přes řeku, a pak se pokusí zabít všechny obránce, na které narazí.

První vlna Soranně stačí k tomu, aby stáhla hrstku zbývajících stráží a domobranců z města a nechala prohledat město kvůli zbývajícím civilistům. Pokud se obyvatelé ještě neevakuovali, začínají prchat do kopců.

ODVETNÁ PALBA

Postavy, které budou přes břeh střílet šípy nebo vrhat kouzla, vyvolají odvetnou palbu. Hordu doprovází tucty kopcových obrů, kteří budou více než šťastní, že mohou vrhat balvany na cíle na východním břehu Elsiro. Oblasti, kde se pohybují obránci, budou také ostřelovat jedna nebo dvě setniny skurutů.

Pokud se postavy zdrží natolik dlouho, aby se střetly s útočnými bárkami, zjistí, že horda jich najednou vyslala 20. Každá bárka má výše uvedenou posádku. Řadoví válečníci ovládají vesla, zatímco veteráni opětuji palbu. Bárkám bude trvat 20 kol, než překročí řeku. Když bárky přeplují, do řeky vstoupí obří a přelétne ještě více nestvůr.

POZNÁMKY AUTORŮ

Dej postavám ještě jednu šanci k útěku, než na ně vrhneš zdrcující kombinaci nestvůr. Pokud ovšem hráči trvají na tom, že zde budou postavy bojovat až do smrti, vyhov jim. Pokud bude družina vyražděna, dáš tím jasně najevo, jak moc je situace zlá. Hráči si mohou vytvořit nové postavy a pustit se do Části II dobrodružství jako nová skupina, kterou vyšle lord Brindolu, aby něco udělala s blokadou Rhestské stezky.

Pokud zjistíš, že postavy jsou tak silné a odhodlané, že dokáží porazit cokoli, co na ně horda pošle, nejspíš nehraješ dobrodružství na patřičné úrovni postav. Pokud budeš chtít hrát dále, potřebuješ nutně navýšit hrozbu, abys zachoval strukturu a předpoklady dobrodružství, které je o vedení úsilí zastavit Rudou ruku, nikoli o tom, jak bez pomoci zmasakrovat celou hordu. Pokud se rozhodneš posílit hordu, aby představovala hrozbu, posil její řady obry, draky, zplozenci Tiamatiny a ďábly. Tucet horských obrů brodících se řekou, nad nimiž se vznášejí několik rudých draků, a obloha černající se hejny modrých abišajů by měly zahnat jakoukoli družinu postav. Pokud ovšem navýšíš nebezpečnost tady, nezapomeň posílit i setkání ve zbytku dobrodružství. Máš to teda na starosti pěknou partičku postav!

—James a Rich

DALŠÍ POSTUP POSTAV

Postavy se ještě jednou setkají s vůdci Drellinova Přívozu, aby projednali hrozbu představovanou pro údolí Elsir hordou.

Časová osa: Den poté, co se rada rozhodne evakuovat město nebo večer poté, co se objeví horda na západním břehu řeky.

Tvorové: Dva lidé.

Ať už evakuace proběhla včas nebo jako zoufalý pokus uniknout nepřátelům na prahu města, starosta Wiston a kapitánka Soranna vyhledají postavy, aby jim mohli dát rychlé sbohem.

Drellinův Přívoz je prázdný. Domy na tichých ulicích vyhlížejí prázdně. Slunce právě zmizelo za mocnou jizvou na obzoru, kterou představují Hory dýmajícího draka. Starota Wiston se zhluboka nadechne a hřbety dlaní si vytře slzy z očí. „Zdá se, že nám dochází čas,“ řekne. „Měli bychom vyrazit, jestli si chceme udržet náskok před jezdci na vrrcích.“

Kapitánka Soranna na vás kývne. „Již jste nám hodně pomohli, hrdinové. Bez vašeho varování bychom spokojeně spali, když by horda dorazila. Dnes jste zachránili mnoho životů. Za to máte můj dík. Obávám se ale, že vaše práce zde ještě neskončila. Není nic, co by hordu zastavilo, než dorazí k hradbám Brindolu.“

„Pokud můžete hordu ještě jakkoliv zpomalit, byli bychom převelice vděční,“ řekne starosta. „Osobně dohlédnu na to, aby se lord Jarmát dozvěděl, co jste pro nás udělali.“

Poté, co domluví, bude mluvíci čekat na reakci postav. Pokud mají otázky, pokusí se společně se Sorannou co nejlépe odpovědět. Některé pravděpodobné otázky a odpovědi jsou níže.

- *Dostaneme zapláceno za zpomalení hordy?* „Nemohu mluvit za lorda Jarmáta, ale je naprosto jisté, že štědře odmění vaše služby.“
- *Co teď plánujete? Co bude s obyvateli Přívozu?* „Počítám, že budeme směřovat na východ, dokud nedorazíme do Terreltonu. Brzy uvidíme, zda nás bude horda sledovat nebo ne. V nejhorsším případě projdeme Nimonovou průrvou a pak Talarem. Pokud budeme muset, poběžíme celou cestu až do Brindolu. Už jsem vyslal dopředu pár jezdců, aby šířili zprávy, varovali osady a sdělili lordu Jarmátovi tyto strašlivé novinky.“
- *Proč Brindol?* „Brindol je největší město v údolí. Má dobré hradby a stálou armádu. Pokud dokážeme rozšířit zprávu a mobilizovat zemi, mohli bychom být schopni zde Rudou ruku zastavit.“
- *Je tam hromada skurutů. Dokáže je brindolská armáda skutečně zastavit?* „Bude muset. Pokud se jim nedokážeme postavit u Brindolu, nedokážeme se jim postavit nikde.“
- *Jak bychom mohli pomoci?* „Předpokládám, že byste se mohli pokusit zůstat před hordou a bránit vrrcím jezdcům a jiným ve vraždění obyvatel sídlišť, dokud nestihnou uprchnout. Co mne ale nejvíc znepokojuje, jsou zprávy, že Stará severní silnice a Rhestská stezka jsou blokovány. Pokud dostaneme posily zvenčí, pak přijdou ze severu. Asi byste měli jít na sever zjistit, jestli se odtamtud neblíží další skurutí.“
- *Jaká je nejlepší cesta na sever?* „Normálně bych řekl Stará severní silnice. Ale právě teď ji nedoporučuji. Mohli byste doplnout po řece Rhestavě až na jezero Rhest. Jinou možností je vyrazit východně na Brindol a v Talaru nebo Brindolu překročit řeku a vyrazit na sever po Rhestské stezce. Je to na vás. Cesta po řece je pravděpodobně nebezpečnější, ale rychlejší. Pokud pojedete na východ, mohu vám dát několik koní. Pokud odsud vyrazíte na sever, klidně si vezměte některý z člunů ukotvených ve městě. Nebudeme je potřebovat.“

ZÁVĚR ČÁSTI I

Část I končí opuštěním Drellinova Přívozu (nebo jeho pádem do rukou hordy) a odchodem postav. Postavy by se během této části měly dozvědět několik klíčových informací.

- Hordu Rudé ruky není radno brát na lehkou váhu. Pokud má být zastavena, bude to v Brindolu, jediném místě údolí Elsir vybaveném nezbytným opevněním a dostatečně velkou armádou, aby proti hordě mělo šanci.
- Nestvůry blokují cestu na sever.
- Jeden z vůdců hordy se nachází v troskách města Rhest.
- Horda má v úmyslu převálcovat město východně od Drellinova Přívozu a pokračovat dál.



Noční let
nad Hvězdopěvčíným kopcem

ČÁST II: TROSKY RHESTU

Během Části I *Rudé ruky zkázy* postavy odhalily několik vodítek, které je nasměrovaly na Černou slatinu. Zaslechly pověsti o tom, že cesty směrem na sever jsou zablokovány, a pravděpodobně se dozvěděly od Drakopána Kotha (nebo z jeho poznámek), že v troskách města Rhestu je nasazený další drakopán. Pokud se postavy rozhodnou jít na sever, pokračuj oddílem Černá slatina na straně 48.

Některé postavy se ovšem mohou rozhodnout obtěžovat hordu při jejím postupu na východ a bojovat se zvědy a předsunutými úderníky a nestvůrami. Pokud se rozhodnou zůstat v údolí a postavit se náporu hordy, pokračuj oddílem Elsirská válka níže.

ELSIRSKÁ VÁLKA

Poté, co se horda silou dostala přes Drellinův Přívoz, zahájila rychlé a ničivé tažení proti zbytku údolí. Hlavní voj hordy se pomalu, ale jistě posunuje východně po Cestě úsvitu a postupně při tom dobývají Terrelton, Nimonovu Průrvu a Talar.

Zatímco se hlavní síly probíjejí cestu na východ, opuštěné vedlejší cesty a drobné státky v údolí zaplavují stovky nájezdníků. Vesnice jako Dauth, Čarodějčin Přečhod a dokonce i Prosser jsou cílem opakovaných krvavých nájezdů rychle se pohybujících jezdců na vřrcích, nestvůr ve službách hordy a tlup gobřích úderníků a zvědů. Ani ti největší hrdinové nemohou být na více místech

najednou a během desítek nájezdů při nemilosrdném postupu Rudé hordy zemřou stovky lidí po celém údolí.

Nakonec horda narazí na první skutečnou překážku: hradby Brindolu. Podívej se na Časovou osu na straně 7; nezapomeň upravit dobu příchodu hordy v závislosti na tom, jak moc ji postavy zpomalí.

ZAPOJENÍ UDÁLOSTÍ SPOJENÝCH S HORDOU DO DOBRODRUŽSTVÍ

Tento oddíl dobrodružství uvádí množství událostí, které můžeš použít k tomu, abys hráčům poskytl řadu zapamatovatelných setkání:

- Snadná šarvátka (strana 42)
- Špinaví mizerní drancíři (strana 42)
- Žoldnéřské zlato (strana 43)
- Zdaleka ne tak nemocný špeh (strana 43)
- Barghestí plenitelé (strana 44)
- Cejch smrti (strana 45)

Rovněž můžeš použít několik událostí z Části I vhodných pro zoufalé ústupové boje probíhající po celém údolí:

- Útok nájezdníků (strana 16)
- Nájezd goblinů (strana 36)
- Útok chiméry (strana 37)

Nakonec je zařazeno několik událostí spojených s konkrétními podmínkami, které mohou – ale nemusí – při hře nastat:

- Zajati! (strana 46)
- Do hordy (strana 47)

KOLIK UDÁLOSTÍ BYS MĚL ODEHRÁT?

Pokud se hráči rozhodnou vyrazit do Rhestu a pak následovat vodítka vedoucí k doupěti Pána duchů v Části III, nebudeš potřebovat odehrát mnoho těchto událostí typu „o krok před hordou“. Můžeš odehrát Špinavé mizerné drancíře nebo Zdaleka ne tak nemocného špeha, pokud budou postavy procházet údolím při návratu z Rhestu. Poté, co se postavy vrátí od Pána duchů, můžeš odehrát události Barghestí plenitelé nebo Cejch smrti.

Pokud se postavy rozhodnou přeskočit Rhest (a nejspíš i Pána duchů) a místo toho se rozhodnou zůstat před čelem hordy, měl bys v období mezi pádem Drellinova Přívozu a bitvou o Brindol na sebe navázat 10 – 12 konkrétních událostí. Můžeš použít všechny zde uvedené události (snad s výjimkou Zajeti! nebo Do hordy, jelikož hráči se nemusí dostat do daných situací).

KDY BY UDÁLOSTI MĚLY NASTAT?

Můžeš předpokládat, že jedna dvě události se stanou pokaždé, když postavy cestují po údolí za svými cíli. Pokud se postavy rozhodnou nesledovat žádnou vedlejší misi, nastane událost jednou za tři dny.

Předpokládej, že postavy mezi událostmi, které se rozhodneš odehrát, hledají zvědy a nájezdníky, reagují na falešné poplachy nebo pozorování, pomáhají uprchlíkům, tiší paniku, nabourávají lhostejnost, radí místním vůdcům a obecně se snaží být užiteční. Klidně můžeš sdílet tato východiska s hráči – ať vědí, že jejich postavy nejsou „v pohotovosti“ každou hodinu každého dne a že ty se zaměřuješ pouze na významnější scény.

POZNÁMKY AUTORŮ

Pokud se hráči zřeknou návštěvy Rhestu, zcela jistě odehraj setkání Žoldnéřské zlato. Toto setkání dává postavám příležitost zajistit pro údolí životně důležitou pomoc, která může být rozhodující v bitvě o Brindol.

–James a Rich

SNADNÁ ŠARVÁTKA

Postavy potkají bandu skurutích válečníků hledajících snadnou kořist. Ne každou bandu humanoidů potulujících se po údolí tvoří fanatičtí veteráni.

Časová osa: Mezi pádem Drellinova Přívozu a bitvou o Brindol, když družina cestuje.

Světlo: Jasně, nedlouho před soumrakem.

Chvilí před západem slunce se plahočíte po cestě. Teplota o mnoho neklesla a vše nasvědčuje, že bude horká a dusná noc. Vyjdete na nevelkou vyvýšeninu a spatříte, jak se k vám podél silnice žene tlupa skurutů!

Při odehrávání tohoto setkání na bojové mapě umístí opačné síly ne dále než 30 metrů od sebe. Obě strany si povšimnou té druhé ve stejnou chvíli, takže nikdo nemá na své straně překvapení.

Boj: Skuruti zaútočí na kohokoli, jakmile zjistí, že se nejedná o goblinoida. Většinou se jedná o válečnický na 1. úrovni a tak nepředstavují pro družinu zkušených dobrodruhů problém.

Skurutí čepelník: 58 žt (strana 117)

Skurutí válečníci (8): každý 11 žt (*Bestiář* strana 262)

Pekelný ohař: 45 žt (*Bestiář* strana 235)

Taktika: Polovina skurutů postavy z povzdálí ostřeluje ze svých dlouhých luků, ostatní, vedení čepelníkem a pekelným ohařem, se na postavy vrhne. Skurutí morálka se naprosto zhroutí, pokud budou zabiti 4 skuruti nebo čepelník a pekelný ohař.

ŠPINAVÍ MIZERNÍ DRANCÍŘI

Zdaleka ne každý v údolí se snaží pomáhat sousedům uprchnout před blížící se hordou. V této události se postavy střetnou se skupinou hrdlořezů zamýšlejících vyrabovat krčmu v opuštěném městečku.

Časová osa: Když postavy prochází evakuovaným městečkem. Pokud se bude jednat o součást bitvy o Brindol, vyřešení setkání nepřinese žádné vítězné body.

Světlo: Různé v závislosti na fázi dne.

Tvorové: Čtyři lidé.

Mapa: Setkání lze odehrát na bitevní mapě zobrazující městskou ulici s budovami na obou stranách. Vyber vhodnou velkou budovu, poslouží jako krčma, a umísti dle popisu níže figurky představující drancíře a postavy.

V (jméno městečka) zůstala jen hrstka lidí, ale náhlá rána následovaná řadou nadávek přilákala vaši pozornost k něčemu, co kdysi byla krčma pro lepší klientelu. Nyní je zjevně opuštěná a zničená. Jak se přibližujete ke vstupu do budovy, spatříte poblíž postávající čtveřici mužů v kožené zbroji. Mezi nimi se nachází zdroj rachotu – upustili na zem velký vinný regál a kolem bot se jim povalují střepy. Když si všimli, že incident přitáhl vaši pozornost, vyměnili se zlověstné pohledy.

Jeden z nich tasí krátký meč a povídá, „Jen dál, troubové! Tohle je naše strana ulice!

„Chente, klídek!“ šeptá jiný z nich. „Myslím, že to jsou ti mládenci, o kterých všichni mluví!“

Tihle hrdlořezové jsou členy místního gangu darebáků a zlodějů, který se nazývá Krvavý tygří. Každý z členů má na pravém rameni nahrubo udělané tetování tygra ve skoku. Tihle hrdlořezi, oportunisté až do morku kostí, se rozhodli zůstat a zjistit, co všechno se dá získat z opuštěných budov. Tato krčma, kde se kdysi scházeli a plánovali další eskapády, se zároveň stala i místem jejich posledního zločinu.

3 Hrdlořezové z gangu Krvavého tygra: Každý 32 žt (drsňák *Bestiář* 345)

1 Vůdce hrdlořezů: 65 žt (vůdce loupežníků *Bestiář* strana 352)

Taktika: Krvaví tygří jsou hrabiví, nikoli chrabří. Pokud po nich postavy vyjedou, převáží hrabivost a oni budou bránit svou kořist. Rozdělí se na dvě dvojice a pokusí se dvě nejbližší postavy obejít ze zálohy nebo z boku. Morálka hrdlořezů se zlomí, pokud jsou dva z nich zabiti nebo zajati.

Terén: Čtyři políčka, na nichž začínají hrdlořezové, pokrývá rozbité sklo z asi dvou tuctů skleněných lahví., které se pro účely zranění chová jako ježci; hrdlořezové se odsud vzdálí tak rychle, jak jen budou moci. Kdokoli, kdo bude na těchto čtverečcích podražen nebo padne do lehu, je ztratí 1k4 životů od 1k3–1 střepů.

Poklad: Pokud jsou postavy dostatečně otrlé, mohou dokončit to, co Tygři začali a vyrabovat krčmu. Třicetiminutové rabování každé vynese lup v hodnotě 2k6x10 zl. Pokud ovšem budou přistiženi městskou stráží (*Bestiář* strana 350) nebo (hůře) více čestnou tlupou dobrodruhů, mohou se ocitnout ve stejné pozici, jako byli Tygři.

ŽOLDNĚŘSKÉ ZLATO

Dva etinové a banda goblinů narazili při rabování vozu jedoucího do držeb Kladivové pěsti na zlatou žlu.

Časová osa: Mezi pádem Drellinova Přívozu a bitvou o Brindol.

Světlo: Jasné (den).

Tvorové: Dva etinové, pět goblinů.

Na cestě před vámi jste zpozorovali problémy. Ve stínu několika vysokých topolů byl z cesty stažen dvěma koňmi tažený vůz. Všude po voze šplhají malí goblini a výskají zlou radostí, zatímco na ně ječí a řve dvojice dvouhlavých nestvůr. Máte pocit, že jste rozeznali na straně cesty několik nehybných těl v modrých a bílých pláštích.

Terén: Cesta zde prochází prašnými poli a není se moc kde krýt. Můžeš využít prázdnou bojovou mapu, kam nakreslíš 3 metry širokou stezku naznačující silnici, a podél ní několik kmenů stromů.

Boj: Etinové a goblini jsou nadšeni pokladem a nemají zájem bojovat. Etinové potřásají výhružně kyji a hulákají na ně v jazyce goblinů a obrů urážky. Pokud se postavy rychle stáhnou, pronásledovat je nebudou, pokud se ovšem příliš přiblíží, etinové zaútočí.

Etinové (2): každý 85 žt (*Bestiář* strana 110)

Goblini (5): každý 15 žt (*Bestiář* strana 130)

Taktika: Goblini nejsou idioti; budou etiny hecovat, aby bojovali, kdežto sami se budou držet v povzdálí a podporovat je občasným výstřelem z luku. Pokud bude jedna postava oddělena od ostatních, příliš vážně zraněna nebo etiny oslabena, goblini radostně vyrazí a pokusí se to s ní skoncovat. Co se etinů týká, ti budou mlátit do všeho, co se hýbe. Pokud budou postavy útočit z dálky, etinové se pokusí zkrátit vzdálenost tak rychle, jak to jen půjde, a v případě potřeby použijí akci běh.

Poklad: Vůz převáží tři zamčené železné truhly (otevírání zámků SO 25), momentálně ležící na silnici. V každé se nachází 1000 zl a připojené drahokamy v hodnotě dalších 1000 zl; celkem se jedná o 6000 zl.

Nachází se tu čtyři mrtví strážní oblečení v barvách lorda Brindolu (modrý a bílý plášť se zlatým lvem na hrudi). Mají kroužkové košile, dlouhé meče a dlouhé luky (goblini je už začali svlékat a obírat).

Kožená taška ležící u mrtvého strážného u truhlic skrývá klíč k truhlicím a dopis. Ten je adresovaný kapitánu Ervathu Helmodrtiči ze Společnosti zářících seker, držby Kladivové pěsti. Jedná se o žoldněřskou smlouvu podepsanou lordem Jarmátem z Brindolu, který najímá Zářící sekery k obraně města a nabízí za jejich služby 6000 zl. Podle dopisu mají Zářící sekery – zkušená skupina sekerami ozbrojených trpaslíků o síle skoro 200 mužů – vyrazit k Brindolu, jakmile obdrží platbu.

ŽOLDNĚŘSKÉ ZLATO

Bez platby a dopisu upřesňujícího podmínky smlouvy kapitán Přílbodrtič a jeho Společnost zářících seker do Brindolu nepřijde. Postavy zde čelí hezkému malému dilematu: mohou si zlato lorda Jarmáta ponechat, nebo mají dohlédnout na to, aby se dostalo do správných rukou?

Pokud se rozhodnou zlato doručit, mají na výběr dvě možnosti. Mohou ho do držeb Kladivové pěsti dovézt osobně, nebo ho mohou dovézt nějaké CP, která se o něj postará, jako například kapitánka Soranna, Norro Wiston nebo jakýkoli jiný vůdce nebo význačná postava blízkého městečka. Pokud postavy prostě předají zlato někomu kompetentnímu, předpokládej, že se dostane tam, kam má, bez toho, aby ho postavy musely celou cestu doprovázet.

ZDALEKA NE TAK NEMOCNÝ ŠPEH

Když jsou postavy požádány o naložení několika zraněných a nemocných uprchlíků na vůz, z jednoho z nich se vyklube špeh Rudé ruky.

Časová osa: Kdykoli se postavy nachází ve městečku ohrožovaném hordou.

Světlo: Záleží na denní době.

Tvorové: Jedna pavoučnatka.

Dorazili jste ke smutné scéně na okraji městečka. Dva Pelorovi kněží pracují na evakuaci ošetřovny nacházející se vedle malé svatyně. Tucty zraněných a nemocných se tísní u vozů; jsou zde i velmi vyděšené děti a další lidé, nařikající strachem a bolestí na nosítkách. Zdá se, že kněží nemohou poskytnout příliš pomoci. Jak procházíte, pohlédne na vás jeden z kněží, žena okolo padesátky. „Přátelé, můžete mi poskytnout deset minut?“ zeptá se. „Potřebujeme dostat tyto ubohé lidi pryč dřív, než dorazí horda!“

Kněží potřebují pomoci s nakládáním pacientů a jejich uklidňováním. Rovněž potřebují, aby se jim obyvatelé na ulicích nepletli pod nohy.

Jedním z posledních naložených pacientů je lidská žena omračujícího vzhledu s rukou na pásce. Kněží vědí, že se jedná o pocestnou čarodějkou jménem Miha Serani. Pokud se jí postavy zeptají, odpoví, že byla napadena před pár dny opilým městským strážným; sice se byla schopná uchránit svými kouzly, ale dřív, než ho zabila magickou střelou, jí stihl zlomit ruku.

Ve skutečnosti je Miha pavoučnatka a špeh pro Rudou ruku, která má sbírat informace a rozšiřovat pověsti, které mohou oslabit morálku obránců; onen „opilec“, kterého zabila, byl ve skutečnosti strážný, který jí na to přišel. Nyní nervózně vyčkává na budoucí dění, protože sice nechce opustit svojí pozici v tak pro Rudou ruku významnou dobu, ale její zločin může být kdykoli odhalen. Naštěstí pro ni byl strážný skutečně znám jako opilec; kolegové zatím předpokládají, že při svém pravidelném flámu prostě přebral a vyspává. Zatím ho nepostrádají. Mize se podařilo místní klér obalamutit, ale s postavami nemusí mít stejné štěstí.

Zatímco budou postavy pomáhat kněžím, povol jim ověření vzhledu oponované Mihaniným klamáním, zda si povšimnou ženina neobvyklého zájmu o ně.



Pavoučnatka Miha po odhalení ruší své maskování a útočí

Miha postavy poznala a chce se dozvědět co možná nejvíc o nich, jejich úkolech, síle a slabostech. Bude-li konfrontována, bude předstírat chuť přidat se k nim, jakmile se její zranění vyléčí, a zeptá se, kde je bude moci později najít. Pokud ji postavy nebudou věřit a pokusí se jí vyslechnout, bude předstírat mdloby z bolesti v naději, že kněží zasáhnou. Ti to také udělají, pokud ovšem postavy uspějí v ověření vzhledu, budou schopni přesvědčit kněží (ověření Přesvědčování SO 13), že s ní není něco v pořádku.

Miha nemá žádné prostředky, kterak skrýt své přesvědčení, takže pokud jsou postavy schopné odhalit zlo, ihned zjistí, že je problémem; to, že pracuje pro Rudou ruku, takto zjistit nemusí. Její podvod rovněž mohou odhalit kouzla najdí myšlenky a pravdivé vidění. Pokud ji postavy konfrontují, Miha zpanikaří a pokusí se utéct.

Miha Serani: 40 žt (strana 111)

Taktika: Mihiným prvním a nejdůležitějším cílem je sběr informací užitečných pro hordu, aniž by prozradila své krytí. Při konfrontaci se pokusí z problémů vykecat. Pokud to nepůjde, pokusí se uprchnout a vše nah-

lásit výš. Při útěku se promění do podoby nestvůrného pavouka, jelikož je v této podobě mnohem rychlejší a dokáže šplhat po budovách a hradbách. Bude-li zahrnuta do rohu, promění se do hybridní podoby a bude bojovat, ovšem nikoli na život a na smrt – bude-li to vypadat, že zemře, vzdá se.

Při boji kněží nepomohou, protože už nemají žádná kouzla a navíc budou příliš zaměstnáni ochranou ostatních pacientů.

BARGHESTÍ PLENITELÉ

V tomto setkání se postavy střetnou se silnou nájezdnickou skupinou. Po stopách postav se pustí dvojice barghestů a napadne je v táboře hned po západu slunce.

Časová osa: V noci mezi pádem Drellinova Přívozu a bitvou o Brindol, kdykoli když budou postavy cestovat přes údolí.

Světlo: Žádné (bezměsíčná noc).

Tvorové: Tři barghesti, šest skurutů.

VÝVOJ ZDALEKA NE TAK NEMOCNÉHO ŠPEHA

Každá armáda potřebuje svou Matu Hari a Azarr Kul měl to štěstí, že narazil na špeha tak schopného jako je Miha Serani. Pokud Miha unikne, stane se vracející se hrozbou. Zcela jistě ohlásí výš, že se stávají místními hrdiny, a pomůže připravit léčku určenou k jejich zajetí nebo zabití (příklad viz strana 45). Postavy ji mohou potkat v různých převlecích později během bitvy o Brindol, během pozdějších bojů, může být umístěna ve Rhestu nebo doupěti Pána duchů. Pokud se jí podaří úspěšně infiltrovat do družiny, bude tvrdě pracovat na tom, aby prokázala

svou užitečnost jako dobrodružka – aby lépe získávala citlivé zprávy o lidském odporu proti Rudé ruce a byla v lepší pozici, až se rozhodne postavy zradit.

Miha se vzdá, jen pokud se útek bude zdát beznadějným. Bude-li zajata, bude předstírat rezignaci („Chytili jste mne ve férovém boji“), aby ukolébala své žaláříky, jelikož kvůli schopnosti proměnit se a sesílat kouzla i svázaná bude těžké ji věznit dlouho. O plánech Rudé ruky toho ví docela hodně a vyradí dost informací na to, aby poslala postavy do oblasti nejbližšího těžkého setkání v naději, že je nepřátelé zabijí nebo alespoň odlákají od obrany Brindolu.

Pokud družina postavila hlídky, mohou si povšimnout barghestů a jejich skurutů plížících se ke statku. Níže uvedený text určený k hlasitému přečtení předpokládá, že barghesti a jejich plenitelé zaútočí okamžitě po svém objevení.

Strávili jste perný den na cestě přes údolí. Všude se nachází známky války. Na obzoru se vznášejí pokřivené sloupy kouře vzdálených požárů a většina statků v okolí je opuštěná. Ke spánku jste se zastavili v masivním domě a zrovna hledáte, kam rozložit na noc pokrývky, když vás z odpočinku vytrhne divoký válečný pokřik.

Terén: Na bojovou mapu načrtni malý statek (řekněme 30 na 20 stop; 9x6 metrů) s alespoň dvěma dveřmi a dvěma okny. Dvůr je převážně čistý, ale přidej okolo něj jednu nebo dvě nízké kamenné zdi, za kterými se mohou útočníci ukrýt.

Boj: Pokud si skurutů nevšimne žádná hlídka, než se přiblíží na 20 metrů od statku (ověření vnímání SO 15), budou postavy překvapené. O oblékání zbroje ve spěchu viz Příručka hráče strana 140.

Barghesti (2): každý 90 žt (strana 113)

Skuruti (6): každý 11 žt (*Bestiář* strana 262)

Taktika: Dva skuruti zůstanou v pozadí a budou statek ostřelovat z dlouhých luků, kdežto barghesti se rozdělí a každý povede k jiným dveřím dvojici skurutů. Barghesti použijí *dimenzionální dveře* a zaútočí sami, přičemž, budou-li vchody zataraseny bojujícími skuruty, projdou skrze zdi za pomoci svých kouzelných schopností.

Pokud barghestovi poklesnou životy na 15 a méně, pokusí se ustoupit (nebo uprchnout za pomoci *dimenzionálních dveří*).

CEJCH SMRTI

Postavy, které úspěšně zametají se zvědy a předsunutými silami Rudé ruky, nevyhnutelně přitáhnou pozornost vůdců hordy. Nakonec, všichni ostatní se před hordou snaží utéct.

Odehraj toto setkání ve chvíli, kdy si budeš myslet, že je vhodná doba k tomu, aby Rudá ruka převzala proti postavám iniciativu.

Časová osa: Mezi pádem Drellinova Přívozu a bitvou o Brindol, poté, co postavy dosáhly alespoň dvou vítězství proti zvědům nebo nájezdníkům Rudé ruky.

Světlo: Matné (měsíční světlo).

Tvorové: Pět řadových skurutích válečníků a jeden zlobr; pak dva mocní barghesti a čtyři nájezdníci černých zplozenců.

Aby přilákali postavy, nastražili vůdci hordy návnadu – tlupu skurutů s párem zajatců. Poblíž číhají skrytí zabijáci a čekají, zda se postavy chytí.

Nedlouho před ukončením dnešního cestování zaslechnete přes stromy zepředu pronikavé výkřiky a hrubý smích. Na malé mýtině poblíž trosek statku mučí tlupa skurutů vedená zlobrem dvojici mužů přivázaných ke stromu. Oběti visí v poutech ochable a mají tváře i těla pokřáté krví.

Není jednoduché zjistit na dálku, zda zajatci žijí nebo ne. Zdá se, že nereagují, a klidně mohou být v bezvědomí; vyžaduje to ověření Vnímání s SO 18, aby bylo jasné, že tihle dva nešťastníci jsou už mrtví. Skuruti a zlobr jsou vědomě nepozorní a předstírají, že je zcela pohltila zábava.

Jakákoli postava dívající se na tento výjev má nárok na ověření oponovaného hodu Klamání/Vnímání (–1 pro skuruty), zda si všimne, že je vše nahané.

V lese poblíž statku číhá jeden mocný barghest a dva nájezdníci černých zplozenců a druhá skupinka stejného složení je o kousek dál na druhé straně silnice. Pokud patří postavy dříve, než se tyto přiblíží ke scéně se skuruty, barghesti použijí kouzlo *drobná iluze* nebo se jednoduše za pomoci ověření Obratnosti (Nenápadnost) ukryjí, aby skryli svou skupinu až do chvíle, kdy se postavy zapletou do boje se skuruty. Jinak zůstávají přitíštěni k zemi a pokud možno mimo dohled. Černí zplozenci využijí kryt, aby zůstali mimo dohled (+5 bonus do OČ).

Pokud barghesti a nájezdníci uspějí ve skrývání, přidej následující úryvek k textu určenému k hlasitému přečtení výše, až to bude vhodné.

Náhle jste za zády zaslechl zvířecí zavýtí. Ze stínů se vyřítí podivné černé figury a zaútočí – dva tvorové podobní vlkům se zlověstnými rudými očima a čtveřice děsivých dračích lidí svírajících ve spárech zahnuté tesáky!

Boj: Skuruti a zlobr zůstanou na místě a čekají, až k nim dorazí postavy. Jakmile budou postavy zpozorovány, vynoří se z úkrytů barghesti a nájezdníci a udeří, nejlépe do zad družiny. Budou se snažit postavy obejít.

Barghesti (2): každý 90 žt (strana 113)

Nájezdníci černých zplozenců (4): každý 35 žt (strana 116)

Zlobr: 59 žt (*Bestiář* strana 308)

Řadový skurutí válečníci (5): každý 13 životů (strana 118)

Taktika: Zlobr a skuruti zůstanou poblíž statku a budou se snažit přilákat postavy blíž. Využijí krytu a postavy budou ostřelovat luky, v případě zlobra oštěpy, místo aby se na útočící postavy vyřítili. Pokud budou skuruti donuceni k boji nablízko, klidně budou bojovat obranně, jen aby přežili dost dlouho na to, aby mohli barghesti a nájezdníci provést překvapivý útok.

Černí zplozenci nájezdníci jsou fanatici v tom nejextrémnějším smyslu slova a bojují do smrti. Barghesti jsou méně fanatictí a pokud jim poklesnou životy na 15 a méně, pokusí se stáhnout.

Oba ke stromům připoutaní zajatci jsou místní sedláci a oba zemřeli již před hodinami.

POZNÁMKY AUTORŮ

Setkání je zamýšleno jako velmi náročné. Kráčíme zde na hranici mezi setkáním, které naučí postavy respektu ke zlým hochům, a setkáním, které postavy zabije. V ideálním případě se jedná o natolik těžké setkání, že postavy budou muset uprchnout, ale ne tak těžké, že to nedokáží. Pokud se setkání ukáže jako příliš těžké, lze předpokládat, že nestvůry nebudou postavy po získání jednoho dvou zajatců pronásledovat.

Pokud budou příslušníci Rudé ruky příliš snadno poraženi, drakopán Kharn bude pár dní čekat a pak se pokusí o jiný případ, tentokrát za pomoci dvou tří silných nestvůr z hordy a jiné návnady (stále živý Brindolský lev nebo místní proslulá osobnost).

–James a Rich

ZAJATI!

Existuje velice reálná šance, že v nějaké části dobrodružství bude jedna nebo více postav zajaty Rudou rukou.

Časová osa: Když budou postavy zajaty.

Pokud bude postava zajata, bude ihned zbavena jakéhokoli vlastnictví, spoutána okovy a řetězy na nohách (snížení rychlosti na 5 stop (1,5 metru)) a uvězněna na nejbližším místě sloužícím jako provizorní vězení. Postavy zajaté na cestách agenty Rudé ruky budou dovedeny nebo dovezeny na nejbližší operační základnu, což může být jedno z opuštěných městeček. Zajatci jsou obvykle v průběhu několika dní zpracováni následujícím způsobem.

Den 1: Postavy jsou v řetězech a v příhodné cele. Jejich vybavení je poblíž ve velkém pytli. Jak cela, tak vybavení je hlídáno nestvůrami o celkové nebezpečnosti rovné průměrné nebezpečnosti všech zajatých postav. Obvykle se jedná o skuruti veterány či zlobry.

Den 2: Postavy vyslyší nejvýše postavený důstojník hordy v blízkém okolí. Pokud není uspokojen odpověďmi, zajatec je bit a zachází se s ním hrubě; pak zacházej s postavou jako s vyčerpanou (nevýhoda při ověřování vlastností, rychlost snížena na polovinu) po dobu alespoň 1 hodiny poté, co unikne ze zajetí.

Den 3: Zajatci jsou naloženi na vozy a pomalu odvezeni do Vrátské tvrze, trosek Rhestu, doupěte Pána duchů nebo k Rudé ruce, v závislosti na tom, co je blíže a stále ovládáno skuruty. Jedná se o nejlepší příležitost, kdy uniknout (viz níže).

Den 4: Zajatec je uvězněn na jednom z níže uvedených míst v závislosti na svém novém místě pobytu.

- **Vrátská tvrz:** Místnost 9 (hlavní stan). Koth přesune po dobu věznění mapy a další vybavení do místnosti 10.
- **Rhest:** Místnost E (výslechová místnost). Sárwith nechá mučitele Nurklenaka několik hodin čistit a předvádět před postavami vybavení mučírny.
- **Doupě Pána duchů:** Místnost 11 (skladiště). Ulwai se o zajatce postará osobně, a to s odzbrojující vlídností. To je první ze lstí k oslabení jejich odporu.
- **Tábor hordy:** Zajatec je umístěn do věžeňského vozu s jedním zamřížovaným oknem a železnými dveřmi. Dveře jsou trvale zamčeny (Obratnost SO 27). Později téhož dne je přijde vyslyšet nejvýše postavený drakopán. Pokud postava nespoupracuje, použije dle potřeby a dostupnosti mučení nebo mysl ovlivňující magii.

ÚTĚK

Pokud budou postavy zajaty, měly by dostat alespoň jednu příležitost k útěku. Scénář popisuje nejpravděpodobnější příležitost, kterou dostanou, byť vynalézavé postavy dokáží zorganizovat útěk kdykoli během uvěznění.

Během 3. dne jsou zajatci naloženi na vůz tažený le-kavými koňmi zabavenými při drancování statků. Vybavení postav je naloženo na druhý vůz. Každý vůz řídí jeden skuruti seržant v doprovodu dvou řadových skurutích válečníků. Skupinu doplňuje osamělá gobliní jezdkyne na vrrkovi jménem Lupe a její vrrk. Když skuruti postavy naloží na vůz, postavy budou mít ruce spoutány za zády okovy pevně přibitými ke stěně vozu a spoutány budou mít i nohy (chodit budou obtížně). Sesílatelé jsou rovněž umlčeni. Zajatci sedí podél stěn vozu a dívají se na sebe.

Klíče od okovů visí po celou dobu mučivě na dosah na druhém voze na ohnutém hřebíku.

Během cesty se eskorta zastaví, aby mohla rabovat v opuštěném statku. U všech šesti skurutů převáží hrabivost a tak zastaví vozy 30 stop (9 metrů) od statku a pospíší si ho prozkoumat. Brzy se rozléhá vzduchem zvuk nešetřného rabování prokládaný radostnými výkřiky skurutů. Gobliní jezdkyne a její oř se rabování neúčastní – místo toho Lupe jde krmit svého vrrka zdechlou krávou, ležící ve škarpe nějakých 30 stop (9 metrů) od silnice.

Postava v okovech se dokáže vykrotit z okovů pomocí buď obratnosti, nebo síly (obě SO 20). Slabým místem je vůz, ke kterému jsou přibity – dřevo je staré a popraskané. Postava dokáže okovy vytrhnout z dřeva pomocí ověření Síly (Atletiky) SO 15, ovšem to současně poskytuje vrrkovi a jeho jezdkyňi ověření Vnímání (SO 20), zda zaslechne zvuk lámajícího se dřeva. Postavě, které se podaří ze dřeva vytrhnout okovy, sice i nadále zůstává spoutané, ale může se pohybovat a opustit vůz. Své vybavení může nalézt úspěšným ověřením Vnímání (SO 19). Její rychlost je 5 stop (150 cm) a na ověřování vlastností má nevýhodu.

Jakmile se postava dostane ke klíčům, dokáže pomocí akce odemknout okovy; druhá akce je potřeba k odemčení pout na nohách. Osvobozená postava ovšem dokáže okovy nebo pouta otevřít druhému jako jednu akci.

Vybavení a zbraně postav jsou ve vacích, bednách a truhlách, ovšem naházených v druhém voze bez ladu a skladu. Nalezení konkrétního předmětu vyžaduje ověření prohledávání SO 15.

Tvorové: Goblinka, vrrk a skuruti zůstanou zaměstnaní jinde po 10 minut nebo dokud si nevšimnou, že postavy prchají. Nestvůry mají ovšem nárok na ověření Vnímání, jen pokud nemají výhled na postavy blokován vozem neb zdí domu.

Koně táhnoucí vůz zůstanou klidní a tiší pouze do okamžiku, než postavy způsobí nějaký hluk nebo náhlý pohyb. Je možné uniknout zpanikařením koní a posláním vozu na cestu, čímž skuruti zůstanou mimo dosah. Vrrk s jezdkyňí dohoní vůz snadno, ale nedokáže zastavit splašené koně dřív, než se vůz dost vzdálí od statku. Tím postavy nejspíše dostanou další čas osvobodit se a připravit se k boji.

Lupe, gobliní jezdkyne na vrrkovi: 16 žt (strana 114)
Vrrk: 26 žt (*Bestiář* strana 343)

Skuruti seržanti (2): každý 39 žt (strana 118)

Řadová skuruti válečníci (4): každý 13 žt (strana 118)

Taktika: Pokud kterýkoli z nepřátel upozoruje pokus postav o útěk, vyvolá poplach a přesune se k vozu, aby postavy napadl. Postavy pravděpodobně budou neozbrojené a beze zbraně, ale kolem nich se nachází spousta předmětů použitelných jako improvizované zbraně, včetně okovů posta (viz *Příručka hráče* strana 141 – 142).

Skuruti seržanti používají k řízení koní bič, který ovšem nechali na kozlíku. Tyto dva biče mohou být značným požehnáním pro postavy, které s nimi umí zacházet.

Skuruti se pokusí chytit postavy živé a budou útočit naplocho. Jakmile je ovšem zabit první skuruti, ostatní se přestanou pokoušet dostat postavy živé. Goblinka i vrrk se pokusí uprchnout, pokud se komukoli z nich sníží životy pod 7, skuruti ovšem bojují až do smrti – neúspěch pro ně v tuto chvíli není volbou.

POZNÁMKY AUTORŮ

Pokud budou postavy zajaty, *je v tvém zájmu* je nechat uprchnout, aby mohly pokračovat v dobrodružství. Koneckonců, bezmocně skomírat při mučení ve skurutích kobkách a čekat, dokud kolem nepůjde některý z vůdců Rudé ruky, aby vás popravil, není příliš zábavné dobrodružství. Nedělej útěk příliš náročný. Pokud však budou postavy zajaty podruhé, už se může stát cokoliv; po jednom úspěšném útěku už zloduší nebudou riskovat.

—James a Rich

DO HORDY

Jakmile Rudá ruka shromáždí své jednotky a zahájí pochod, její síly se prakticky nezmění, dokud nedorazí k Brindolu. Sice bude setvare ztrácet menší množství při srážkách během pochodu, ale ztráty budou snadno nahrazovány.

Jedním ze způsobů, kterak mohou postavy znatelně oslabit hordu během pochodu na Brindol, je porazit několik jejích vůdců a velitelů. Zejména jde o možnost porážky drakopánů a nestvůrných šampiónů. Pokud budou tyto mocné figury odstraněny, horda bude muset nasadit na jejich místě nižší velitele nebo fungovat bez nich. Obě možnosti hordu výrazně oslabí.

Přestože napadení nebo infiltrace hordy vypadá jako sebevražedný úkol, nemusí to postavy zastavit od pokusu přímo napadnout hordu dřív, než zaútočí na Brindol. Přestože tato taktika nejspíše povede k zjetí některých nebo všech postav, dovední a odvážní dobrodruzi to skutečně mohou dokázat.

Horda sestává z následujících jednotek. Nestvůry a jednotlivci označení hvězdičkou (*) nebudou přítomni, pokud se je postavám podařilo odstranit dříve v dobrodružství.

VÁLEČNÍCI

Nájezdníci černých zplozenů (50): každý 35 žt (strana 116).

Kněží Ruky zkázy (100): každý 36 žt (strana 115).

Mniši Pěsti zkázy (30): každý 32 žt (strana 116).

Zuřivci Krvavého ducha (100): 35 žt každý (strana 120).

Zlobří (120): každý 59 žt (*Bestiář* strana 308).

Gobliní vrrcí jezdec (200): každý 16 žt (strana 114).

Vrrci (200): každý 26 žt (*Bestiář* strana 343).

Skurutí čepelníci (60): každý 58 žt (strana 117).

Skurutí seržanti (200): každý 39 žt (strana 118).

Skurutí veteráni (200): každý 16 žt (strana 118).

Řadoví skurutí válečníci (1600): každý 13 žt (strana 118).

Skurutí (800): každý 11 žt (*Bestiář* strana 262).

NESTVŮRY A ŠAMPIÓNI

Břítvák zelených zplozenů (15* nebo 3): každý 96 žt (strana 113).

Kopcoví obří (22): každý 105 žt (*Bestiář* strana 123).

Hierakosfingy (5): každá 67 žt (strana 114).

Barghesti (30): každý 90 žt (strana 113).

Vyverny (8): každá 110 žt (*Bestiář* strana 296).

Mantikory (16): každá 68 žt (*Bestiář* strana 187).

Ohýbači mysli Kulkor Zhul (6): každý 44 žt (strana 117).

Zkušený válečník Kulkor Zhul (15): každý 45 žt (strana 120) (včetně Ruven, viz níže).

KONTINGENT NEMRTVÝCH

Pán duchů: 135 žt (strana 121)*

Duchové lýtých lvů (3): každý 55 žt (strana 121)*

Duchové lvích surovců (12): každý 55 žt (strana 122)*

Slabí kostižerové (30): každý 58 žt (strana 122)*

VŮDCCI A VELITELÉ

Drakopán Hravek Kharn (Generál Kharn): 67 žt (strana 107) (velitel hordy, odpovídá se pouze Nejvyššímu drakopánovi Azarru Kulovi).

Abithriax (rudý drak): 178 žt (strana 109)

Drakopání Ulwai Bouřevolající: 58 žt (strana 108)*

Varantian (polod'as behir): 113 žt (strana 111)*

Drakopán Sárwith: 60 žt (strana 108)*

Regiarix (černý drak): 127 žt (strana 110)*

Drakopán Koth: 45 žt (strana 107)*

Ozýrrandion (zelený drak): 136 žt (strana 110)*

Skather: 73 žt (strana 112).

Kurátí Ruky zkázy (7): každý 50 žt (strana 116) (včetně Paš–Kari; viz níže).

Horda se každý den zastavuje v polovině odpoledne a staví si lehce opevněný tábor; likvidovat ho začne ráno hodinu před svítáním. Pokud horda okupuje obsazené město, drakopán Kharn s doprovodem obvykle spí na radnici nebo místním panském sídle; v poli spí generál ve velkém okrouhlém stanu.

Drakopán Kharn nikdy nespí sám; trvale ho obklopují strážci, všichni připravení vyrazit mu na pomoc. Obvykle staví čtveřici nájezdníků černých zplozenů (nejostražitější z jeho služebníků) na obě strany vstupu do stanu. Navíc rudý drak Abithriax nikdy nehnízdí dále než 100 stop (30 metrů) od stanu. A nakonec tu je generálova čestná stráž, zuřivci Krvavého ducha; dva tucty těchto zuřivých gobrů se nachází jen pár kol od jakéhokoli boje, který propukne v drakopánově stanu nebo někde kolem.

Ve stanu nebo obsazeném domě generál obvykle tráví noc se dvěma skurutkami, v nichž nalezl zalíbení – Paš–Kari (kurát Ruky zkázy) a Ruven (zkušený válečník Kulkor Zhul); obě jsou schopné, charismatické a naprosto oddané jak Kharnovi, tak záměrně Nejvyššího drakopána. Spící mají nevýhodu na ověřování Vnímání.

Drakopán Hravek Kharn: 67 žt (strana 107).

Paš–Kari, kurát Ruky zkázy: 50 žt (strana 116).

Ruven, zkušený válečník Kulkor Zhul: 45 žt (strana 120).

Nájezdníci černých zplozenů (8): každý 35 žt (strana 116).

Taktika: Aby mohli generála zavraždit, musejí se k němu postavy nejprve dostat. O úspěchu přibližování můžeš rozhodnout pomocí hromady hodů na ověření Klamání, Nenápadnosti, Přesvědčování a Zastrasování dle potřeby k proplížení se kolem nebo oblafnutí členů hordy, se kterými se setkají.

Jakmile se propracují ke generálovi, musí udeřit rychle. Jakmile generál nebo někdo z jeho okolí vyvolá poplach, horda se rychle mobilizuje. Pokud bude Kharn zaskočen, nebude nikde okounět – učiní vše proto, aby unikl, až za pomoci *lektvaru létání* nebo *lektvaru rychlosti*, nebo kouzel jako *větrná chůze*, *větrná zeď* (ke zpomalení pronásledování) či *oblak mlhy*. Rychle dorazí posily; 24 veteránů zuřivců Krvavého ducha dorazí namísto za 2 kola

po poplachu, následovaní o 1k6 kol později Abithriaxem a 1k8 mantikorami.

Abithriax: 178 žt (strana 109).

Mantikory (1k8): každá 68 žt (Bestiář strana 187).

Zuřivci Krvavého ducha (24): každý 35 žt (strana 120).

ČERNÁ SLATINA

Azarr Kul má tajnou zbraň – zplozence Tiamatiny. V tuto chvíli bylo z Devíti pekel na materiální sféru přivoláno jen pár těchto pekelných dračích zplozenců, ale ti se ukázali být docela plodní. Jedna z variant je známa jako zelený zplozenec břitvák.

Tito zplozenci, ovlivnění krví zelených draků, se cítí stejně dobře ve vodě jako na zemi. Když se Azarru Kulovi podařilo získat snůšku vajec zelených zplozenců, svěřil je do opatrování drakopánu Sárviťhovi. Za pomoci černého draka Regiarixe Sárviťh vytvořil líheň břitváků v troskách města Rhest – to je vývoj, který může již brzy dodat hordě děsivé nové zbraně.

TIRI KITOR

Kromě porážky drakopána Sárviťha, draka Regiarixe a zastavení činnosti líhně se může postavám podařit dosáhnout v této části dobrodružství i dalšího významného cíle. Pokud řeknou a učiní správné věci ve správnou chvíli, mohou utvořit spojenectví s místním kmenem divokých elfů nazývajících se Tiri Kitor. Aby vytvořily spojenectví, musí postavy nejenom splnit několik úkolů, kterými pomohou elfům, ale musí také dobře zapůsobit na několik klíčových a vlivných postav kmene. Jedná se o čtveřici členů kmene: Sellyriu Hvězdopěvce (vůdkyni kmene), Trellaru Nocistín (dějepisce kmene), Killiara Rychlošipa (vůdce lovců kmene) a Illiana Sněhopláště (nejvyššího kněze kmene).

Tiri Kitor dají dost na první dojem; věří, že lze poznat povahu přítele či nepřítele zcela podle toho, jak se projeví při setkání s někým neznámým.

Když postavy potkají tuto čtveřici, měly by ověřit Přesvědčování, aby se zjistilo, jak na ně budou elfové reagovat. Během prvního setkání uprav ověřování dovedností v závislosti na tom, jak postavy jednájí. Pokud jsou klidné, uctivé a nevyhrožují, dej jim výhodu. Pokud jsou hlučné, chaotické a výhružné, dej nevýhodu. Proved za družinu úvodní ověření Charismatu (Přesvědčování) a výsledek si poznamenej (vezmi jednu postavu a zbytek družiny jí nech „pomáhat“ – PPH str. 169). Je čistě jen na Pánu jeskyně, zda nechá rozhodnout výsledek diplomatického jednání hody kostkou, hraním za postavy, nebo kombinací oběho. Rozumné by bylo, kdyby nechal postavy jednat a mluvit, odměnil je na základě jejich činnosti bonusy či postihy, a poté je nechal ověřit Charisma (přesvědčování) proti SO 15. Zatímco většina elfů s tím, jak lépe pozná postavy, roztaje, je to úvodní dojem, na kterém záleží. Podívej se na stranu 62, jak převést první dojmy a úspěchy postav na měřítko úspěchu, pokud požádají Tiri Kitor o pomoc proti Rudé ruce.

KUDY JÍT

Existují tři cesty vedoucí z okolí Drellinova Přívozu do Černé slatiny.

Proti proudu Rhestavy: Několik v městě kotvicích člunů je dost velkých, aby uvezly celou skupinu. Na jezero Rhest to je nějakých 50 mil (80 kilometrů) a dalších 80 mil (130 kilometrů) k troskám města. Sice se jedná o nejkratší cestu na sever, ale také nejnebezpečnější. Po celou dobu, co postavy poplují Očarováním lesem, házej na náhodná setkání tak, jak je uvedeno v rámečku Náhodná setkání v Černé slatině (viz níže).

Postavy plují proti proudu, takže potřebují buď veslovat, nebo pohánět člun bidly. Naštěstí pro ně je řeka v Očarováném lese pomalá a široká. Během 8 hodin cesty urazí člun s postavami za hodinu 1,5 míle (2,4 kilometru), za den 12 mil (19 kilometrů). Svého cíle tedy dosáhnou 11. dne. Jakmile se postavy dostanou na jezero Rhest, použij ke sledování jejich postupu mapu Černé slatiny.

NÁHODNÁ SETKÁNÍ V ČERNÉ SLATINĚ

Přestože tirikitorští elfové dlouhodobě hlídají v Černé slatině, nestvůrný život se pomalu vrací do močálu. Pravděpodobnost náhodného setkání závisí na činnosti, kterou postavy provádějí.

- *Obyčejné cestování:* 60 % za 12 hodin
- *Táboření nebo opatrné cestování:* 30 % za 12 hodin
- *Skrývání se:* 15 % za 12 hodin

Ověřuj jednou během dne a jednou během noci. Pokud padne setkání, podívej se do tabulky níže. Pokud na k% padne setkání označené hvězdičkou, tak pokud už postavy odehrály Zplozenec Tiamatin (strana 50) a Killiarovi lovci (strana 50), házej znovu.

k100% Setkání

01–05	1k2 břitváci zelených zplozenců (str. 113)
06–15	hlídka Tiri Kitor (považuj za zvěda, <i>Bestiář</i> strana 352)
16–22	1k3+1 (nebo 1 na postavu) chuul (<i>Bestiář</i> strana 150)
23–26	1 hydra (<i>Bestiář</i> strana 147)

k100% Setkání

27–34	1k4 mantikory (<i>Bestiář</i> strana 187)
35–42	2 obří krokodýli (<i>Bestiář</i> strana 331)
43–48	1k6+6 obřích vos (<i>Bestiář</i> strana 335)
49–56	1k3+3 harpyjí (<i>Bestiář</i> strana 141)
57–62	1k4 bludičky (<i>Bestiář</i> strana 24)
63–67	1k3+1 blekotající tlamáči (<i>Bestiář</i> strana 23)
86–72	1k2+1 okrový rosol (<i>Bestiář</i> strana 272)
73–82	1k8+12 striga (<i>Bestiář</i> strana 279)
83–90	1k3+1 ghúlové (<i>Bestiář</i> strana 121) + 1 ghastr (<i>Bestiář</i> strana 121).
91–100	1k3+6 ještěrců (<i>Bestiář</i> strana 153)

Hlídka Tiri Kitor sestává ze čtyř zvědů (*Bestiář* strana 352) na obří sově (*Bestiář* strana 334) Elfové se snesou dolů, aby postavy sledovali a zjistili, co zde pohledávají. Pokud se už postavy stačily s Tiri Kitor spřátelit, hlídka jim popřeje hodně štěstí a nabídne pomoc. Jinak elfové třikrát postavy obkrouží a pak odlétnou k nejbližšímu táboru podat zprávy. Budou-li napadeni, odletí ihned.



Východně po Rhestské stezce: Tato volba je mnohem bezpečnější. Dokud postavy zůstávají na Cestě úsvitu, nemusí se příliš obávat nestvůr a v příhodně rozložených městečkách se nejspíš budou moci vyspat v teple. Do Talaru to je asi 80 mil (130 kilometrů) a odsud dalších asi 80 mil (130 kilometrů) na sever do Černé slatiny. Pokud postavy budou cestovat v sedle, pojedou po silnici asi 5–6 dní; *Příručka pro hráče* str. 175.

Pokud postavy půjdou tudy, použij k přerušení jejich cesty jednu dvě události popsané dříve v této kapitole. Jak se přiblíží k cíli své cesty, narazí také na silniční záataras zřízený hordou (viz Záataras na silnici, níže).

Krajinou: Možností, která místní ani nenapadne, je vyrazit k Černé slatině přímo přes krajinu. Postavy budou muset cestovat srdcem Očarovaneho lesa a stráví mnohem více času blouděním, prodíráním se podrostem a bojem s místními nestvůrami než čímkoli jiným. K jižnímu okraji Černé slatiny to je 60 mil (96 kilometrů), ale zhruba uprostřed poutě budou muset překročit řeku a skrze les půjdou pouze poloviční rychlostí.

PRŮZKUM MOČÁLU

Černá slatina je spíše močál než bažina, s velkými plochami kalné vody, které jsou obklopené mořem vysokého rákosí a trávy vyrůstající z po kotníky hlubokého bahna, nad které se tu a tam zdvihá zalesněný pahorek či výšina. Všudypřítomná jezírka, tůně a louže naplňují 2–4 stopy (60–120 cm) pomalu tekoucí vody plné pijavic. Nad hladinu se do výšky dalších 5–8 stop (150–240 cm) zdvihá rákos. Kvůli tomu je obtížné cestovat

VÝVOJ SILNIČNÍHO ZÁATARASU

Jakmile postavy porazí nebo zaženou strážce a otevřou obě brány, zajistí tím znovuzprovoznění silnice – záatarasům nebudou poslány posily. Postavy mohou chtít palisádu a strážní věž strhnout – náradí k tomu vhodné je na místě, ale jde o dost náročný úkol, který bude postavám bez

po Černé slatině pěšky; postavy zjistí, že dvě třetiny času se buď brodí vodou, nebo plavou, díky čemuž je jejich celková rychlost pohybu čtvrtinová. Mnohem jednodušší a rychlejší je použít k cestování bárku nebo člun; jezírka a otevřené kanály jsou dost četné na to, aby šlo rychle dosáhnout každého místa nacházejícího se uvnitř těchto mokřých hranic.

Podívej se na přiloženou mapu Černé slatiny. Uvidíš na ni místa tří setkání, která čekají na postavy cestující skrze oblast: Záataras na silnici (A), Hvězdopěvčín kopec (B) a Trosky Rhestu (C). Každé ze setkání má svou vlastní podrobnou mapu.

A. ZÁATARAS NA SILNICI

V této události se postavy střetnou se skuruty blokujícími silnici na sever. Můžeš toto setkání použít dvakrát, jednou pro záataras na Staré severní silnici a jednou pro záataras na Rhestské stezce.

Světlo: Různé v závislosti na denní době.

Tvorové: Šest řadových skurutích válečníků (na mapě označení W), dva skuruti seržanti (označení S) a dva zlobři (označení O).

Vpředu je přes silnici vztyčena hrubá, 3 metry vysoká palisáda z klád, vyčnívající 12 metrů ze silnice na každou stranu, takže naprosto blokuje stezku. Ze středu palisády se tyčí čtvercová, 6 metrů vysoká strážní věž. Zahlédli jste na ní pohyb a po chvíli jste odhalili skurutího lučičníka, opírajícího se o stěnu, s bradou na hrudi.

Skuruti a zlobři zde zaujali pozici před pár dny na rozkaz drakopána Sárviha. Zabili pár kupců a poutníků a také hrstku uprchlíků snažících se utéci na sever. Jinak je provoz na cestách v poslední době vcelku mizivý. Není divu, že se posádka začíná bát, že přijde o veškeré zabíjení, které se odehrává na jihu. Skuruti na hlídce tak sice jsou docela pozorní, ale rovněž ukolébáni dny nečinností. Zlobři většinu dne prospí za palisádou, skuruti mimo službu se skrývají ve věži, kde jedí, pospávají a snaží se jeden druhého trumfnout historkami z bojů pochybné věrohodnosti. Obě brány jsou zavřené a zajištěné závorami.

Boj: Postavy (cizí i vlastní) získávají výhodu na ověřování Obratnosti (Nenápadnost), jelikož nestvůry nevěnují příliš pozornosti své práci. Úspěšné ověření naslouchání s SO 0 postačuje k tomu, aby zaslechly chrápání zlobřů a skurutí vychloubání.

Zlobři (2): každý 59 žt (*Bestiář* strana 308)

Skuruti seržanti (2): každý 39 žt (strana 118)

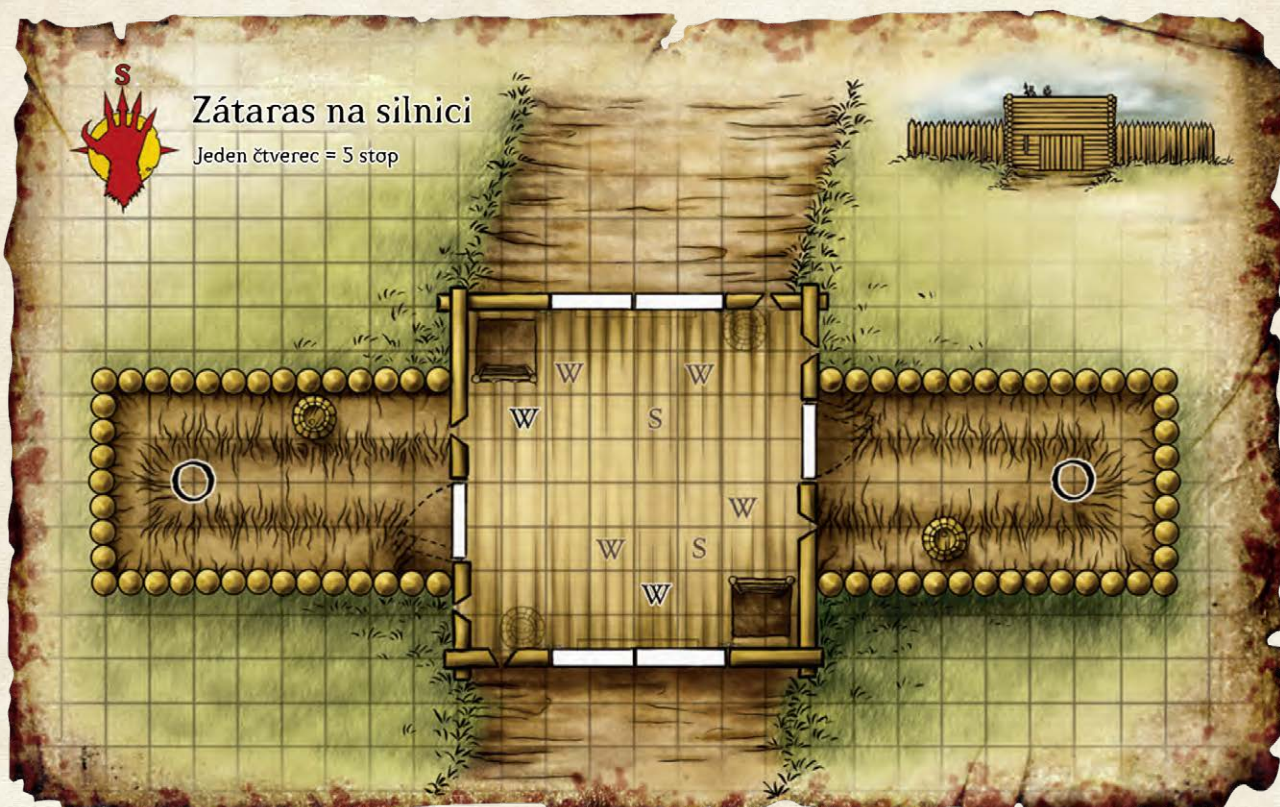
Řadová skuruti válečníci (6): každý 13 žt (strana 118)

Taktika: Dva pozorovatelé na útok zareagují ihned, ale jejich druhové mimo službu nikoli. Zlobři stráví první kolo boje omámeným sezením, protíráním si očí a zmateným rozhlížením se kolem sebe. Skuruti ve věži si vedou o trochu lépe a stráví první kolo boje překážením si a zběsilým hledáním svých zbraní.

Každý zlobr spí vedle sudu s uloženými 20 velkými kopími. V druhém kole boje každý zlobr nejprve vystoupí

magie trvat 8 hodin.

Zajatí skuruti a zlobři toho moc nevědí. Mohou potvrdit, že je sem poslal drakopán Sárviha, ale rychle dodají, že tu jsou jen pár dní a že je brzy mají nahradit čerstvé posádky. O tom, co se děje v Černé slatině nebo na jihu vědí velice málo až nic.



Zátaras na silnici

Jeden čtverec = 5 stop

na hliněný násep, který lemuje palisádu a je z něj vidět ven, a jako akce si vezme kopí. V následujících kolech každý hodí jedno kopí za kolo na cíle, které spatří. Skurutí ve věži se během druhého kola boje přesunou do bojových pozic na střeše a počínaje třetím kolem budou schopni nepřátele ostřelovat z luků.

Celá posádka má poměrně nízkou morálku (to je důvod, proč jsou nasazeni tak daleko), takže jakmile řadový válečník bude zraněn za 7 a více životů, zpanikaří, zahodí luk a pokusí se slézt z věže a na opačné straně otevřít bránu, aby mohl utéct. Je slušná pravděpodobnost, že jeden dva skurutí válečníci spadnou při svém rychlém útěku z věže (výška 6 m, ověření Obratnosti SO 10, zda se na žebříku udrží). Pád způsobí 2k6 bodů drtivého zranění.

Seržanti a zlobři jsou o něco chrabřejší, ale pokud jim poklesnou životy na 10 a méně, také prchnou.

ZPLOZENEC TIAMAT

Postavy narazí na hnízdo břitváků zelených zplozenců – pravděpodobně se bude jednat o jejich první setkání se zplozencem Tiamatinyým.

Časová osa: Nedlouho před soumrakem prvního dne, který postavy stráví v Černé slatině.

Světlo: Jasně až šero (soumrak).

Tvorové: Jeden břitvák zelených zplozenců.

Vpředu se z vod močálu zdvihá ostrov z bláta a rašeliny. Na nerovném povrchu roste dvojice pokroucených stromů a na jejich zduřelých kořenech leží mršina sovy velké jako kůň. Tělo tohoto kdysi nádherného ptáka bylo částečně rozleptáno a stále se na něm nachází pruhy odporne tmavozelené kapaliny, která se sykotem bubláním rozežírí obnažené maso a kosti.

Zdaleka ne všichni břitváci – k zármutku lorda Sárviha – zůstali v troskách Rhestu. Tyto tvory je, jakmile dorostou do plné velikosti, obtížné ovládat. Sárviha je v dospělosti

posílá za hordou, ale někteří se vymknou kontrole a utečou do okolních močálů.

Jak postavy postupují skrze Černou slatinu, narazí na jednoho ze svobodných břitváků ještě před koncem svého prvního dne pobytu. Břitvák číhá ve vodě poblíž nízkého kopce, kde již ulovil a z větší části i sežral obří sovu – a jejího nešťastného jezdce sežral komplet. Nyní je sice nažraný, ale číhá v podrostu poblíž. Jedno kolo poté, co postavy zpozorují mršinu, si jich všimne i on (pokud se postavy nesnaží být nenápadné). Ihned na ně vyběhne; setkání začíná 50 stop (15 metrů) od postav. Pokud postavy neuspějí v ověření Moudrosti (Vnímání) s SO 20, budou překvapeny.

Břitvák zelených zplozenců: 96 žt (strana 113).

Terén: Nakresli nevelký kopec, jemuž dominují dva malé stromy, kde leží mršina sovy. Většina zbytku bojiště sestává z řídkého podrostu (rašeliníku) nebo mělkých blat.

Taktika: Jakmile začne boj, břitvák použije schopnost Rafinovaná akce, aby se co nejrychleji dostal k postavám a mohl použít svou kyselinovou dechovou zbraň.

Poklad: Břitvák o sebe docela dbal, takže vydrancoval nedaleké opuštěné sídlo kouzelníka. Jeho poklad se ukrývá v rezavé železné skřínce nacházející se na nejvyšším bodu ostrova: *čelenka intelektu +1, +1 rapír, perla moci* (kouzla 2. úrovně), *prsten ochrany +1* a 420 zl. Kouzelné předměty můžeš upravit podle aktuální potřeby družiny.

Pokud postavy vykuchají břitváka a uspějí v ověření Vnímání s SO 10, naleznou prsten patřící elfímu letci na sově jménem Lanikar (má hodnotu 125 zl). Obří sova má na jednom pařátu jadeitový kroužek (hodnota 25 zl) nesoucí jméno „Lioko“.

KILLIAROVI LOVCI

Postavy se setkají s místními obránci Černé slatiny a mohou získat nové spojence.

Časová osa: Pár minut poté, co postavy dobojují s břitvákem zelených zplozenců.

Světlo: Jasně až šero (soumrak).

Tvorové: Pět divokých elfů, pět obřích sov.

Pár minut poté po vítězství nad břitvákem se na scéně objeví pětice tirikitorských divokých elfů na svých obřích sovích orřích.

Zaslechnete podivné vzdušné zvuky a náhle nad sebou vidíte vznášet se pětici obřích sov podobných těm, jejichž mrtvé tělo leží na mýtině. Každá nese jezdce – tmavovlasého elfa v kožené zbroji obarvené na hnědo-zeleno tak, aby ladila s barvami močálu. Elfové místo dvakrát obkrouží a pak přistanou poblíž zabité sovy. Prohlížíjí si vás přimhouřenými očima. Pak jeden promluví. „Kdo jste?“ chce vědět. „Co pohledáváte v močálu?“

Tato elfí hlídka sestává ze čtveřice lovců a lovce bojovníka Killiara Rychlošípa, vůdce lovců kmene. Hledají unáhleného a troufalého mladého elfa jménem Lanikar Nocistín, bratra kmenové nejvyšší pěvkyně, nyní již dva dny nezvěstného.

Killiar Rychlošíp: 36 žt (strana 124)

Tirikitorští lovci

(4): každý 16 žt (strana 124)

Obří sovy (5):

každý 19 žt (*Bestiář* strana 334)

Interakce: Killiar

je zjevným vůdcem skupiny; ostatní elfové během setkání neřeknou nic. Jeho počáteční postoj k postavám je nevstřícný, jelikož předpokládá, že se může jednat o bandity či žoldněře, kteří zabloudili v močálu. Nech postavy odpovědět na jeho požadavky, jak si přejí a pak zvaž, zda je odpověď opravňuje k hodů na ověření diplomacie. Pokud postavy zabily břitváka, mají nárok na bonus +3 k ověření Charismatu (Přesvědčování), protože elfové tyto podivné nové tvory, kteří zničehonic zamořili jejich domov, nemilují.

Killiar sám nezodpoví žádné otázky, a pokud postavy od něj budou požadovat odpovědi, bude netrpělivý – v tomto případě mají postavy postih –5 k ověření. V nějakém bodě konverzace se Killiar přesune k mrtvé sově a začne hledat její jadeitový kroužek. Pokud ho postavy nevezly, na jde ho, přečte si jméno na něm vyvedené a bude ještě zasmušilejší. Pokud si postavy kroužek vzaly, zeptá se jich, zda ho neviděly. Kroužek potvrzuje, že se jednalo o Lanikarovu sovu, byť jeho tělo nikde není. I v případě, že mu postavy odmítnou kroužek vydat, nařídí (v elfštině) průzkum místa a mršiny břitváka. Pokud tak již postavy neučinily, jeden z elfů najde Lanikarův prsten a tiše jej předá Killiarovi.

Pokud postavy našly kroužek nebo prsten a nyní svůj nález vydají Killiarovi, zpětně aplikuj na ověření diplomacie bonus +2 – takový projev ušlechtilosti z jejich strany donutí Killiara, aby přehodnotil svůj názor, a to může posunout jeho reakci do přátelštější kategorie.



Killiar Rychlošíp, nejschopnější lovec Tiri Kitor, vyjadřuje svou ochotu dopadnout vetřelce z Rudé ruky

Dokud se postavám nepodaří si Killiara znepřátelit, požádá je, aby ho doprovodili do sídliště jeho kmene hlouběji v Černé slatině, s poznámkou, že jejich přítomnost je jak podezřelá, tak šťastná. Řekne jim, že si s nimi nejspíš bude chtít promluvit kmenový náčelník, ale neposkytne žádné další informace. Nabídne postavám sovy své hlídky s tím, že vzduchem je sídliště blízko, kdežto po vodě mnohem dál. Pokud má družina víc než pět členů, požádá je, zda by chvíli nepočkali, nechá u nich dva lovce jako společnost a půjde domů sehnat další sovy. Jestliže ovšem jedna nebo více postav umí létat nebo jinak držet krok se sovami, problém se vyřeší sám.

Bez ohledu na to, kde se postavy nacházejí, to není do sídla Tiri Kitor dál než 2 hodiny letu.

B. HVĚZDOPĚVČIN KOPEC

Tiri Kitor mají v Černé slatině řadu táborů, které obvykle tvoří zhruba deset stromových plošin nebo stanů poskytujících domov třiceti čtyřiceti divokým elfům. Největší tábor, známý jako Hvězdopěvčín kopec, je nicméně domovem pro pět stovek elfů.

Hvězdopěvčín kopec je kupa suché země obklopená hustým hájem stromů. Kopec se zvedá pouze do výšky 20 stop (6 metrů) nad hladinu okolního podmáčeného terénu. Elfové žijí v prostých přístřešcích z kůže a dřeva podobných wigwamu. Jižní třetina kopce je elfy neobydlená – zde hnízdí jejich přátelé obří sovy.

Postavy pravděpodobně poprvé dorazí na Hvězdopěvčín kopec eskortovaní Killiarem Rychlošípem. Jakmile vysvětlí svou situaci elfům, pravděpodobně dostanou vlastní stan pro hosty a bude jim uvolněn volný pohyb po sídlišti. Jakožto sídlo jejich nejspíše jediných spojenců v Černé slatině se Hvězdopěvčín kopec nejspíše stane jejich operační základnou během průzkumu Rhestu.

KLÍČOVÁ MÍSTA

Mezi zvlášť zajímavá místa ve Hvězdopěvčíně kopci patří následující.

1. Stanoviště hlídky: Vždy

se jedná o malou plošinu o průměru 10 stop (3 metry) s pozorovatelnou dovedně maskující přítomného lovce.

2. Soví hnízda: Jedná se o stromy, kde hnízdí obří sovy. Ve všech hnízdech celkem žije 31 obřích sov.

3. Stany pro hosty: V současnosti slouží k uložení jídla. Pokud budou postavy chtít využít Hvězdopěvčín kopec jako operační základnu, elfové vyklidí tolik stanů, kolik budou postavy potřebovat (v jednom stanu se pohodlně ubytují čtyři postavy).

4. Dům náčelníka: V tomto pohodlném stromu žije vůdce kmene Tiri Kitor, moudrá a prastará Sellyria Hvězdopěvec. Budova je malá, sestávající z obyvacího pokoje, předpokoje, drobné komůrky a ložnice.

5. Chrám Corellona Larethiana: Sice se nejedná o největší stavbu sídliště, ale zcela jistě nejpůsobivější.

Chrám je vytvořen ze dřeva kmene a větví velkého rozložitého stromu tvarovaných takovým způsobem, že to stromu neublížilo a může bez problémů růst dále. Chrám tvoří kruhová hlavní loď mající ve svém středu 10 stop (3 metry) vysokou sochu Corellona Larethiana. Stěny sálu jsou otevřené k obloze. Obřady zde pod dohledem Illiana Sněhopláště, jediného kněze sídliště, probíhají každé tři dny. Illian žije v prostém stanu na úpatí stromu, kde má slušnou zásobu lektvarů a svítků (do maximální hodnoty každého 800 zlatých) určených pro potřeby menších sídlišť.

6. Dvorana předků: Jedná se o největší budovu tábora. Jde o třípatrovou stavbu sloužící více účelům. Ve spodním patře se nachází ohromný poradní sál schopný pojmut dva tucty lidí, kde se každých pár měsíců schází ke schůzím kmen a kde náčelníci informují lid o událostech, naslouchají stížnostem a dohadují se o plánech do budoucna.

Střední patro tvoří široký balkon spojující menší místnosti, které místní používají jako prodejní místa, když chtějí prodat své zboží ostatním. Rovněž zde lze nalézt několik dílen, dvě krčmy a malé divadlo.

Nejvyšší a nejmenší patro slouží dvěma účelům. Většinu patra zabírá skladiště knih, svítků, a jiných záznamů důležitých pro elfy a jejich historii. Sběrku (a celou Dvoranu) dozoruje Trellara Nocistín, který zde obývá několik pokojů. Druhou částí je Komnata rodu, velká krypta bez oken. Zdi této válcové místnosti pokrývají stovky a stovky výklenků; řada z nich obsahuje urny se spálenými pozůstatky tirikitorských elfů.

7. Killiarův dům: Tento obrovský stan, skoro dvakrát větší než ostatní, je domovem Killiara Rychlošipa. Jelikož se Killiar jen zřídka zdržuje doma, místo nevypadá příliš zabydleně.

DŮLEŽITÍ LIDÉ

Mezi důležitější osoby, se kterými mohou postavy ve Hvězdopěvčíně kopci interagovat, patří následující vlivní elfové.

Killiar Rychlošip: Válečný lovec (vůdce) tirikitorských lovců byl vždy samotář. Dobu, kdy nemá žádné povinnosti, si zpřijemňuje tím, že se vznáší nad bažinou na zádech své věrné sovy. Díky tomu se jen zřídka zdržuje doma – obvykle jen aby se vyspal. Killiar představuje vynikajícího průvodce a spojence pro postavy cestující kamkoli v Černé slatině – za předpokladu, že na něj udělají dostatečný dojem svou upřímností, odhodláním a dovedností.

Sellyria Hvězdopěvec: Náčelnice Sellyria je klidnou, moudrou a vnímavou vlfkou. Tiri Kitor vede už skoro dvě století a stále si vzpomíná na jejich útěk ze Západní hlubiny, když Tiri Kitor odešli kvůli hrozbě občanské války do dobrovolného vyhnanství. Sellyriin manžel zemřel již před dávnou dobou rukou ještěreckého barbara. Má dva syny, oba vůdce nedalekých táborů. Přestože je nyní poněkud vetchá, stále požívá hlubokého respektu svých lidí.

Trellara Nocistín: Nejvyšší pěvkyně Trellara, jindy energická dychtivá krasavice ochotná kdykoli začít zpívat, bere smrt svého bratra velice těžce. Lanikar byl totiž její jedinou; spolu s ním proto odešla i část její radosti. Slíbila, že pomstí bratrovu smrt a nabídne postavám, že se k nim přidá. Je vynikajícím společníkem, zvláště pokud družina hledá stoupence schopného poskytnout léčení a podporu v boji.

Illian Sněhoplášť: Illian je při příchodu postav mimo tábor v jednom vzdálenějším sídlišti a dorazí ráno po Lanikarově pohřbu. Jakožto jediný kněz sídliště má plné ruce práce s léčením nemocných a zraněných v různých táborech divokých elfů. Všichni akolyté, které vycvičí, jsou obratem odesláni do různých táborů v Černé slatině, protože jich je tam kvůli útokům ještěrců třeba. Když s ním poprvé budou postavy jednat, je jeho vztah



k nim indiferentní; dohlédni na to, abys setkání zahrál tak, aby postavy musely ověřit Přesvědčování, které určí dojem, jaký na něj družina udělá.

POZNÁMKY AUTORŮ

Hvězdopěvčín kopec (a další sídliště v tomto dobrodružství, zejména Drellinův Přívoz a Brindol) jsou zamýšleny být víc než jen místem, kde postavy mohou odpočívat, léčit se a nakupovat potřeby. Postavy zde mohou interagovat s obyvateli. Ponech hráčům dost času, aby postavy navázaly nějaká přátelství, a dobrodružství bude pro hráče mnohem zajímavější.

–James a Rich

SETKÁNÍ S TIRI KITOR

Postavy navštíví vůdce elfího kmene a dozvědí se cosi o plánech Rudé ruky v Černé slatině.

Časová osa: Poté, co postavy eskortuje do Hvězdopěvčina kopce Killiar Rychlošíp.

Světlo: Žádné.

Tvorové: Sedm divokých elfů, pět obřích sov, jeden obří krokodýl.

Následující text určený k hlasivému přečtení předpokládá, že postavy přilétají na sovách. Pokud tomu tak není, text náležitě uprav.

Obří sovy tiše letí šerem a zjevně jsou schopné se v temnotě orientovat. Také elfí průzkumníci jsou tiší a jen čas od času zlehka upozorní na letmo zahlédnuté orientační body daleko dole.

Z močálu jste dosáhli cíle určení. Z močálu se zdvihá nízký kopec pevné půdy, vymezený hustým pásem stromů. Kopec pokrývají tucty bodů světla – lucerničky naplněné světloučkami visící ze stromové plošiny nebo horní části kuželovitého stanu. Dole se tiše objevila řada elfů, kteří sledují, jak kroužíte. Killiar ze sedlové tašky vytáhne štíhlý stříbrný roh a zatroubí na něj jeden kvílivý tón podobný křiku potáplice.

Poblíž vrcholu kopce stojí trojice velkých stromů a v jejich větvích se nacházejí dřevěné stavby. Jedná září vlastním měkkým světlem a vypadá jako chrám. Jiná vyhlíží jako nějaký druh radnice či jiné veřejné budovy. Třetí, nejmenší a váš cíl, je útulně vyhlížející stromový dům nacházející se nad velkým jezírkem.

Nejprve přistane Killiar, a to nad vchodem do Sellyrianina domu, a pak přistávají další sovy, aby vyložily svůj náklad a následně odlétly do vlastních hnízd na jihu. Killiar požádá postavy, aby počkaly, a pak vejde do budovy. O pár chvil později se objeví a vyzve postavy, aby vstoupily.

Jezírko pod stromem obývá velký krokodýl jménem Relivax, zvířecí společník elfky žijící v domě. Je odhodlán většinu času prospat

neviditelný v kalné vodě, ale nerozpakuje se zařvat a zaútočit, pokud někdo bude ohrožovat jeho nebo jeho elfí společníci.

Uvnitř vás očekává moudře vyhlížející prastará elfka. Je oblečená do splývavého zlatozeleného roucha a vlasy má sčesaný okolo složité konstrukce účesu ze dřeva a proutí. Vedle ní sedí v proutěném křesle mnohem mladší elfka v prostém hnědém a zeleném rouchu, která zjevně před nedávnem brečela. Stojící elfka vás gestem vyzývá, abyste se posadili do dalších křesel. Za vámi se Killiar tiše postaví ke dveřím.

„Jsem Sellyria Hvězdopěvec, Mluvčí Tiri Kitor“, řekla stojící elfka. Ukáže na sedící společnici, „a toto je Nejvyšší pěvkyně Trellara Nocistín. Nevidáme často cizince v naší domovině. Co vás přivádí do Černé slatiny?“

Pokud postavy vydají kroužek a prsten, které mohly najít po boji s břitvákem (viz strana 50) nebo pokud nepřekážely jejich nalezení Killiarovou hlídkou, Sellyria jim poděkuje za zabití zplozence, o kterém bude mluvit jako o trapičbřitu. Informuje, že onen tvor zabil Trellarina bratra, který před nějakou dobou zmizel.

Sellyria tiše naslouchá vysvětlení a postavy nepřerušuje, ale dokud nebude uspokojena vysvětlením přítomnosti postav, nebude odpovídat na otázky. Postavy by měly dvakrát ověřit Přesvědčování, aby zjistily, jak na ně budou Sellyria a Trellara reagovat. Obě elfky zareagují spíše na Charisma (Přesvědčování) než Klamání či Zastrasování. Obě mají výchozí postoj indiferentní a nejlépe zareagují na diplomacii a nikoli předstírání nebo zastrasování. Jakmile postavy podají vysvětlení, opět promluví Sellyria.

„Jak jste sami viděli, močál je čím dál tím nebezpečnější. Dlouho bojujeme za to, aby tato krásná země byla naše. Dlouho nám dělali problémy ještěrci, ale dnes se slatinou toulají nové hrozby.“

Nyní je Sellyria připravená zodpovědět jakoukoli otázku postav. Možné otázky a odpovědi jsou níže.

- *Co víte o troskách Rhestu?* „Nechodíme tam. To místo si pamatuje ošklivé věci. Kdysi bylo centrem hrdého národa, nyní z něj ovšem nezbývá víc než pár zhroutených budov pozvolna se potápějících do mokřiny. Respektujeme vzpomínku na onen lid a vyhýbáme se mu. Ještěrci nikoli.“
- *Proč se Rudá ruka tak zajímá o Rhest?* „Netuším. Před měsíci se v troskách usadila nějaké temná moc a ovládla ještěrci. Ať je to kdokoli, zatím se vyhýbá našim táborům. Nesnažili jsme se proniknout do troskek, abychom nevyvolali hněv něčeho, s čím bychom si nemuseli poradit.“
- *Co víte o obyvatelích Rhestu?* „Není jich mnoho, ale jsou silní. Vede je krutý, ale chytrý gobliní náčelník. Poblíž středu troskek obsadili několik budov. To, co mne nejvíce naplňuje obavami, je drak.“
- *Drak? Vysvětlete prosím!* „Zahlédli jsme tu bestii na obloze. Sice ještě nenapadla



Trellara Nocistín, truchlící nad zavražděným bratrem, slibuje pomstu Rudé ruce

žádný z táborů, ale bojím se, že to je jen otázka času. Drak je černý a menší než naše obří sovy.

- *Co to bylo za tvora, se kterým jsme bojovali?* „Tito tvorové se objevili teprve nedávno. Během posledních pár týdnů jsme jich spatřili jen hrstku. Nešťastný Lanikar byl první, koho zabili. Náš nejvyšší kněz, Illian Sněhoplášť, tvrdí, že mají spojitost s peklem. Až do dneška nebyl žádný z nich zpozorován jinde než v okolí Rhestu – je zjevné, že s tím mají něco společného noví obyvatelé trosek.“
- *Můžete nám poskytnout pomoc při našem poslání?* „Jste naši hosté. Budete-li potřebovat léčení, měli byste vyhledat Illiana Sněhopláště v chrámu. Budete-li potřebovat něco koupit, stačí říci. Kromě tohoto tu je jen málo toho, co mohu nabídnout. Musím ponechat naši obranu doma.“
- *Můžete nám pomoci bojovat s Rudou rukou?* „Bohužel... neodvážím se. Potřebujeme všechny válečníky tady pro případ, kdyby se počet nestvůr v Rhestu navýšil. Možná kdyby hrozbu z Rhestu někdo zažehnal...“
- *Můžete nám pomoci při orientaci v Černé slatině?* „Můžeme vám poskytnout čluny, ale nemohu vám půjčit sovy. Jsou našimi nejsilnějšími obránci a můžeme je v následujících dnech potřebovat.“

Jakmile postavy vyčerpají své otázky, Sellyria jim opět poděkuje za zabítí trapičbřita (zeleného zplozence). Rovněž je pozve na Lanikarův pohřeb příštího dne. Každopádně se nyní mohou postavy volně pohybovat po Hvězdopěvčině kopci.

C. TROSKY RHESTU

Hrdé město Rhest, hlavní město království Rhestilor, bývalo centrem civilizace tohoto regionu a jeho vláda dosahovala daleko na východ, západ a jih. Po třech stoletích slávy oslabilo království kombinace korupce, zrady a nepokojů do takové míry, že nedokázalo odrazit hordu, která na něj před dvěma stoletími zaútočila. Toto až dodnes největší

povstání goblinoidů způsobilo pád království a Rhest byl vyrabován. Zatímco goblini drancovali hořící město, jeho zbývající obránci učinili osudové rozhodnutí a zničili hráze zadržující vody řeky Kamenité, čímž zatopili město a hordu utopili.

Přeživší následně opustili své domy a usadili se v Denovaru, Brindolu a podobných komunitách na jihu. Poslední dvě století se Rhest pomalu potápí do podmáčené Černé slatiny.

Ve zdejších močálech se rozkládá velké temné jezero, široké asi 3 kilometry. Ve vzduchu se vznáší silný nasládlý zápach rozkládající se vegetace a bahna a cvrlikání, bzučení a kvákání bezpočtu žab, hmyzu a ptáků.

Z temných vod jezera poblíž středu jezera vystupují tucty zchátralých budov. Většinou se zrádně prohýbají a naklánějí, okna horních podlaží jsou ve stejné rovině jako klidné vody jezera. Vaši pozornost přitahují dvě budovy, které se dochovaly v nejlepším stavu – velká kamenná věž asi 400 metrů od jižního břehu – a velká kamenná budova uprostřed jezera. Obě stavby na úrovni hladiny obepínají rozviklané dřevěné chodníky. Vypadají jako nedávný přídavek; zdá se, že se tu někdo pokusil usadit.



Sellyria Hvězdopěvec, vůdce Tiri Kitor, může postavám říci mnohé o nejbližší základně Rudé ruky

Dnes se většina Rhestu nachází pod vodou. I přes svou rozlohu je toto jezero mělké, jen zřídka s hloubkou přes 20 stop (6 metrů). Většina budov ve městě byla dřevěných, tudíž se během staletí rozpadly, shnily a vytvořily propletenou hromadu trosek. Dno jezera křížuje síť kanálů a zbytků uliční sítě, průměrně o 10 stop (3 metry) hlubší, než jsou okolní hromady trosek. Voda je docela kalná, dokonce i za slunného dne nevidí potopení tvorové dále než na 1k6x5 stop (1,5–3,3 metru).

Přestože je hladina jezera klidná a plavání vyžaduje pouze ověření Síly (Atletiky) s SO 8, jezero je i tak zrádné. Postava, která neuspěje v ověřování plavání o 5 a více se zaplete do trosek nebo vodní vegetace a aby se dostala ven, musí uspět buď Síly nebo Obratnosti (SO 15).

Ne všechny budovy města se zhroutily. Slušné množství jich přežilo, většina je sice úplně potopená, několik jich ovšem ční několik desítek centimetrů nad kalnou vodní hladinu. Dvě kamenné stavby jsou zřetelně větší a lépe

LANIKAR V POHŘEB

Elfí pohřební rituál za Lanikara spočívá v hodinovém zpěvu vedeném sestrou mrtvého, Trellarou. Obvykle bývá tělo spáleno na hranici a popel shromážděn do urny, aby mohl být uložen v Dvoraně předků. Jelikož žádné tělo není, pohřební hranice sestává z větví nasbíraných elfy pomazaných svícenou vodou a různých malých upomínek. Popel skončí v kenotafové urně společně s Lanikarovým prstenem.

Po obřadu stráví elfové zbytek dne oslavami doby, kdy s

nimi Lanikar žil, slavením, tancem a vyprávěním příběhů (zvláště příběhů zahrnujících Lanikara) hluboko do noci. Pokud se bude chtít zúčastnit nějaká postava, je vítána. Mizerný výkon skončí zdvořilým potleskem, pokud bude jasné, že záměry byly dobré. Rutinní výkon (Umění SO 10) bude oceněn vděkem, ovšem vynikající výkon (Umění SO 20) udělá na elfy silný dojem. Poznamenej si, kolik postav uspělo v ověřování, jelikož tyto úspěchy pomohou na konci této části dobrodružství podpořit sympatie elfů (viz str. 62)

zachovalé než ostatní: stará zvonice (na připojené mapě oblast 2) a radnice (oblast 3).

Rovněž se zachovala řada soch lvů v různých pozicích. Obyvatelé města měli zvláštní zálibu v těchto hrdých kočkách a lví podobizny často zkrášlovala stavby (toto dědictví obyvatelé Brindolu udrželi dodnes). Sochy lvích strážců stály před důležitými místy. Dokonce i zbytky prastarých zbraní, zbrojí a dalších pozůstatků, které mohou postavy najít v bahně, obvykle nesou vyobrazení lvů.

Postavy by měly mít řadu možností při průzkumu potopeného Rhestu. Let je účinným prostředkem průzkumu, použití lodi nejzjevnějším, ale také *chůze po vodě* bude fungovat.

Přístup pod vodou poskytuje vynikající příležitost k infiltraci města bez toho, že by byly postavy zpozorovány. Ovšem plavání kalnou vodou vyžaduje ověření Moudrost (Přežití) SO 18, aby nebylo nutné se vynořovat a zjišťovat, kde to vlastně jsem.

OBYVATELÉ RHESTU

Na březích jezera, v němž se nachází trosky, žijí nejméně po několik desetiletí malé kmeny ještěrců. Tito primitivní a podezřívaví ještěrci považují trosky v jezeře za tabu – zvláště od doby, kdy si zde vytvořil doupě mladý drak Regiarix. Jezero je dnes domovem asi 60 ještěrců, rozdělených do skupin po šesti a rozestých podél jezera. Každá skupina soupeří s ostatními o zvláštní požehnání a přízeň svého boha, černého draka Regiarixe; proto vzájemná spolupráce vázne. Pokud ovšem přijde hrozba zvenčí, hašteřit se přestanou.

Přítomnost Rudé ruky je alespoň prozatím omezena hlavně na zvonici a radnici; její síly se skládají z černého draka Regiarixe, skupiny skurutů, hrstky zelených břitváků, etina a drakopána Sárviha, vůdčí osobnosti této části tažení.

Zbytek jezera inteligentní bytosti neobývají. Pokud zde budou chtít postavy prozkoumat jezero blíže, přihraj jim do cesty obří krokodýly, okrový rosol, ghúly a ghasty, a možná jednoho dva tlející valivce.

POZOROVÁNÍ RHESTU

Opatrné postavy, které si dají na čas a budou sledovat, co se na jezeře děje, získají v závislosti na tom, jak dlouho budou ochotny místo sledovat, řadu informací. Na počátku vědí postavy všechno, co se objevuje v textu určeném k přečtení nahlas na začátku tohoto oddílu.

Pokud budou postavy sledovat okolí 10 minut a uspějí na ověřování Vnímání (SO 15), všimnou si ještěrců i jejich chýší lemujících jezero, záblesků ocele a pohybu poblíž vrcholku zvonice (to se zde pohybují skurutí hlídky).

Po 1 hodině setrvalého sledování si postavy všimnou ještěrců a skurutích hlídek. Úspěšné ověření Vnímání (SO 15) jim umožní zaslechnout odkudsi z trosek vzdálené švitořivé řvaní, podobné řevu zeleného břitváka, se kterým se střetli v události Zplozenec Tiamatin (viz strana 50).



Po 2 hodinách setrvalého sledování si postavy všimnou periodicky se opakujícího řvaní břitváků automaticky.

Po 3 hodinách setrvalého sledování postavy uvidí skupinu šesti ještěrců, jak nasedají do rákosového člunu a pádlujících přes jezero k centrální stavbě (oblast 3 na mapě trosek Rhestu). Zde zakotví člun (v oblasti 3B na mapě rhestské radnice; viz strana 58) a vstoupí (projdou schodištěm v oblasti 3A do místnosti 3D). O pět minut později postavy zaslechnou hrůzostrašný řev následovaný dvojicí kvilivých výkřiků a hlasitým syčivým zvukem – nejedná se o žádné zvuky, které by zaslechly dřív. Ihned poté se objeví čtveřice ještěrců, v chvatu doběhnou k člunu, naskáčí do něj a jako o život pádlují zpět ke břehu, kde se skryjí ve své chatrči. (*Regiarix neval dobře žádost ještěrců o likvidaci dvou jiných skupin na opačném břehu jezera*)

Po skoro 5 hodinách postavy zahlédnou černého draka velikosti člověka (Regiarix) plazícího se z centrální budovy na střechu. Zde s ním pár minut mluví goblin v zářivé zbroji (mitrilové košili) nesoucí ošklivý luk (drakopán Sárvih), který pak vyšplhá na jeho záda. Drak roztáhne křídla, vyskočí do vzduchu a dvojice odlétá na východ ulovit nějaké jídlo. Pryč zůstávají po 1k4 hodiny – tato doba je zvláště vhodná k tomu, aby postavy jednaly.

PRŮNIK

Když postavy poprvé dorazí ke Rhestu, obyvatelé problémy neočekávají. Pokud jsou postavy rychlé, tiché a schopné,

TOHLE PŘEPLAVAT NENÍ SRANDA

Pokud jsou postavy pěší, je překročení několika set stop otevřené vody zásadní problém. Naštěstí ještěrci mají poblíž svých chýší hromadu rákosových člunů (považuj je za veslici; viz Příručka hráče strana 151). Jako akci dokáže postava upádlavat 20 stop (6 metrů). Dvě nebo tři postavy zvládnou 30 stop (9 metrů), čtyři a více postav 40 stop (12

metrů). Rákosový člun pojme nanejvýš šest osob.

Ještěrci přirozeně nejsou pomyšlením na krádež člunu nadšeni a budou ukradený člun sledovat pod vodou v naději, že ukradnou pádla, člun převrhnou nebo, bude-li nehlídán, s ním zmizí (což může být docela problém na cestě zpátky). Respektive budou obtěžovat vetřelce dalšími kradnými úskoky.

dokáží zahájit průzkum bez toho, aby zburcovaly celé místo.

V jejich prospěch mluví velikost místa. Pokud postavy nebudou mimořádně hlučné nebo nepoužijí útoky vyvolávající záblesky (*ohnivá koule* nebo třeba *blesk*), boj odehrávající se v chatrčích ještěrců, zvonici nebo centrální budově nejspíše nebude zpozorován na jiných místech. Při průzkumu potopeného města postavy velice riskují, že je zpozorují hlídky ve zvonici (oblast 2). Pokud se budou přibližovat vzduchem nebo po vodní hladině (například lodí), hlídky si jich všimnou na vzdálenost 500 stop (150 metrů) a vyvolají poplach. Při použití rákosového člunu ještěrců budou považováni za ještěrce a poplach bude vyhlášen teprve na vzdálenost 250 stop (76 metrů) (bude vidět, že nejsou ještěrci). Postavy, které se úspěšně zamaskují nebo skryjí, se mohou do města dostat, aniž vyvolají poplach.

V noci, pokud nebudou mít s sebou zdroj světla, se postavám povede mnohem lépe. Přístup pod vodní hladinou – bude-li beze světla – nemusí vyvolat poplach vůbec.

REAKCE NEPŘÁTEL

Jakmile je vyvolán poplach, ihned se zmobilizují ještěrci, dychtiví potěšit svého dračho boha; nasednou na čluny a vyrazí k radnici (oblast 3). Korkulan (spodní patro oblasti 2) vypije *lektvar létání* a také rychle vyrazí přes vodu k radnici. Jakmile dorazí ještěrci, Korkulan jim vydá rozkazy – obvykle vyšle dvě šestice ještěrců přepadnout postavy z pod hladiny a zbytek nechá hlídat perimetr radnice.

Drakopán Sárwith, Nurklenak se svým služebníkem etinem a Regiarix na první poplach nijak nezareagují. Budou-li v oblasti, tak akorát podniknou kroky ke zvýšení své obranyschopnosti.

Pokud budou postavy donuceny k ústupu, ještěrci i skuruti dojdou k přesvědčení, že je úspěšně odrazili, a obě skupiny budou celou noc hlučně slavit – vyjma jedné šestice ještěrců pověřených sledováním nájezdníků a jejich usmrcením (bude-li to možné), jakmile se uloží na noc. Pokud se postavy vrátí podruhé a opět vyvolají poplach, obránci podniknou mnohem aktivnější kroky k zabránění třetího vpádu (viz *Odplata* níže).

Pokud budou postavy potřetí přistiženy při vpádu do Rhestu, na poplach zareagují všichni agenti Rudé ruky, protože teď jim bude jasné, že se postavy nezastaví, dokud nebude buď jedna, nebo druhá strana mrtvá. Drakopán Sárwith nasedne na Regiarixe a dvojice vzlétne, aby vyhledala vetřelce. Nurklenak vyšplhá na vrcholek radnice, nařídí etinovi, aby ho hlídal, a bude sesílat kouzla s dalekým dosahem nebo kouzla k podpoře svých spojenců.

POSILY

Obránci Rhestu mají omezené možnosti, jak mezi boji obnovit své síly. Ještěrci lze nahradit rychlostí dva za den. Skuruty zabitě u zvonice mohou nahradit (bude-li to nutné) jeden nebo dva zlobři z dřevěného ochozu radnice (oblast 3B). Naštěstí pro postavy, Sárwith nemá způsob, jak kontaktovat hlavní voj Rudé ruky daleko na jihu; může ovšem vyslat jednoho dva ještěrci, aby přivedli

posily ze silničních zátarasů (viz strana 49). Dokud bude nějaká naděje na úspěšné dokončení svého poslání, Sárwith neinformuje o problémech Azarra Kula (bojí se, že bude vyhlížet v očích Nejvyššího drakopána jako slaboch).

ODPLATA

Síly Rudé ruky nebudou tupě sedět poté, co budou více než jednou napadeny. Jakákoli z následujících událostí vyvolá jejich okamžitou odplatu.

- Postavy spustí dvakrát poplach, ale stáhnou se dříve, než dokončí svou práci.
- Postavy zabijí nejméně deset ještěrců, zlobřů a skurutů (v jakékoli kombinaci).
- Postavy zabijí břitváka zelených zplozenců, Korkulana nebo Nurklenaka.

Jakmile je jakákoli z uvedených podmínek splněna, Sárwith vyšle šestice ještěrců, aby napadli postavy a jednali s jinými tábory ještěrců skrytými v bažině. Pokud postavy nejsou mimořádně schopné ve skrývání se, Sárwith se dozví, kde přebývají. Zda zůstávají s elfy na Hvězdopěvčině kopci nebo táboří jinde.

Brzy poté nasedne na Regiarixe a podnikne bombardovací nálet proti postavám v době, kdy podle něj budou spát a budou nepřipravené. Při přepadu dvakrát z těsné blízkosti použije dech a bude vyřvávat hrozby a varování, aby „nechali Rhest na pokoji“.

NEDOKONČENÍ ROZDĚLANÉ PRÁCE

Pokud postavy zabijí buď Sárwitha, nebo Regiarixe, ale ustoupí dříve, než se vypořádají s ostatními nepřáteli v oblasti, přeživší opustí své pozice a vrátí se k Rudé ruce. Podobně, pokud postavy zabijí všechny skuruty a zlobry nebo zničí líheň a pak ustoupí, aniž by zabili vůdce, Sárwith nasedne na Regiarixe a vrátí se na západ, aby oznámil Azarru Kulovi svůj neúspěch. Přitom s sebou vezme kostějovo fylaktérium a všechna zbývající nevyhlášená vejce břitváků. Postavy v tomto případě nechali uniknout dva z vůdců Rudé ruky a později v dobrodružství toho budou litovat.

1. CHATRČE JEŠTĚRCŮ

Světlo: Různé v závislosti na denní době (v noci osvětleny lucernami).

Tvorové: 2 ještěrci na postavu (vlastní, cizí či spojení).

Tato lehce pokřivená chatrč spočívá na vratkých dřevěných kulech nad černými vodami jezera. Chatrč s asi 20 stopami (6 metry) v průměru má dřevěné stěny a střechu z větví a klacků, vše hojně pokryté tmavošedým nechutně páchnoucím bahnem. Podlaha chatrče je asi tři stopy (90 cm) nad povrchem vody a k jedinému vstupu se lze dostat po hrubém žebříku z větví svázaných rákosem.

Každá chatrč má jedinou místnost, jejíž stěny lemují hrubá lože a hromady kostí a odpadu navršené uprostřed

POSTAVY A POMOC POČASÍ

Přiblížit se ke zvonici ve dne je mnohem nebezpečnější, než se zdá. Můžeš proto postavám pomoci hustým deštěm (*Průvodce pána jeskyně* str. 110), který se rozprší nedlouho

poté, co dorazí ke Rhestu. Pokud se rozhodneš použít silný déšť, tak tvorové v oblasti mají nevýhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o zrak a sluch. Silný déšť také uhasíná otevřené plameny.

místnosti. Na zdech visí špatně zachovalé trofeje – převážně ocasná pera obřích sov.

V každé chatrči žije několik ještěrců; v okolí jezera se nachází deset chatrčí. S pravděpodobností 40 % bude chatrč, k níž se postavy přiblíží, prázdná, a její obyvatelé budou buď na lovu, nebo hlídce v okolní slatině.

Ještěrci (2/postava): každý 22 žt (*Bestiář* strana 153)

Taktika: Skupina šesti ještěrců by neměla být problémem, se kterým by si postavy neporadily – skutečným nebezpečím je, že jeden z ještěrců může uniknout a varovat Rudou ruku. Pokud ještěrci poklesnou životy na 4 a méně, skočí do vody a bude plavat do středu jezera, aby vyvolal poplach. Jelikož ještěrci plavou v jezeru pravidelně, nemusí ověřovat přežití kvůli navigaci ani neuvážnou v potopených kořenech nebo troskách.

Poklad: Ještěrci nejsou bohatí, ale z početných potopných trosek domů v okolí se jim přece jen během let podařilo shromáždit malý poklad. Úspěšné ověření Vnímání (SO 18) v chatrči odhalí 3k6x10 zl v mincích, drahokamech a špercích.

2. ZVONICE

Světlo: Různé v závislosti na denní době.

Tvorové: Sedm skurutů.

Tato kamenná stavba, zjevně stará zvonice, se tyčí z jezera šikmo. Dosahuje výšky 30 stop (9 metrů) nad hladinu vody. Její stěny zdobí zerodované obrazy lvů (plíživých se, spících a lovících). Na úrovni hladiny byla okolo ní postavena chatrně vyhlížející dřevěná plošina, u které kotví trojice lehkých člunů. Vypadá to, že věž je trojpatrová, ale nad vodou zůstala jen dvě vrchní patra.

Jakožto nejvyšší stavba v okolí byla stará zvonice logickou volbou pro zřízení hlásky. Její vnitřek byl přebudován na kasárna pro skuruty, kteří tu sloužili jako stráž.

Zvonici obývá šestice skurutů veteránů vedených čepelníkem jménem Korkulan. Obvykle tři skuruti slouží v horním patře u zvonu a zbylí tři spí v kasárnách o patro níže. Hlídka bere svou práci velice vážně – sloužit přímo pod jedním z drakopánů je nemalá čest. Na druhou stranu mezi ještěrci propukají třenice natolik pravidelně, že pokud skuruti nespátí něco neobvyklého (*ohnivou kouli* nebo vyvolaného tvora), nebudou na zvuk boje od ještěreckých chatrčí reagovat.

PRVNÍ VLNA

Skuruti veteráni (3): každý 16 žt (strana 118)

DRUHÁ VLNA

Skuruti veteráni (3): každý 16 žt (strana 118)

TŘETÍ VLNA

Korkulan, skuruti čepelník: 58 žt (strana 117)

Taktika: V horním patře věže visí mohutný železný zvon vážící tuny. Jeho srdce sice dávno uhnulo a spadlo, ale pokud skuruti spatří kdekoli na jezeře vetřelce (automaticky, pokud se postavy budou přibližovat ve dne bez toho, že by se nějak maskovaly), budou na zvon tlouct jílcí mečů, což bude postačovat k tomu, aby hluk vyvolal poplach u jiných příslušníků Rudé ruky (a kohokoli jiného na míle daleko). Kromě toho zde stojí tři sudy se šípy (u každého výhledu jeden). Tyto zásoby šípů se nezapočítávají do výbavy skurutů. Proto zdejší skuruti nebudou váhat s ostřelováním jakéhokoli slibného cíle.

Poté, co vyvolají poplach (a každý zúčastněný si hodí na iniciativu), trojice skurutů začne střelbu dolů šípy na postavy. Jejich dlouhé luky sice mají pásmo dostřelu 150 stop (45 metrů), ale i za cenu nevýhody budou ostřelovat postavy až na vzdálenost 600 stop (180 metrů) a doufat, že samotné nebezpečí zásahu bude k zahnání postav postačovat.

Tři kola po vyvolání poplachu se k hlídce přidají tři jejich druhové, kteří se připojí ke střelbě. Korkulana střelné zbraně nezajímají, a tak radši zaujme obrannou pozici na schodišti mezi patry a připraví se k protiútoky pro případ, že postavy vstoupí do věže. Pokud to umožní čas, vezme si z truhly pod svou postelí *lektvar létání*, který potřebuje, kdyby chtěl varovat radnici.

Vývoj: Pokud se postavám podaří porazit obyvatele zvonice a rozhodnou se prohledat spodní patro, přečti nahlas nebo parafrázuj následující popis.

Tato místnost páchne zatuchlým tělesným pachem a hničícím jídlem. U východní zdi se nachází tři dvojité kavale, kdežto u jižní zdi je postel jediná, zpod níž vykukuje dřevná truhla. Nábytkem zaházenou místnost doplňují rozviklaný dřevěný stůl a trojice židlí. Zesponu je do stolu zabodnutá dlouhá dýka, jejíž špice trčí ze středu desky nahore. Na ní jsou nabodnuté minimálně tři mrtvé žáby.

Skuruti veteráni a jejich velitel Korkulan zde jsou několik týdnů. Není tu co dělat, jelikož elfové z bažin nemají o Rhest takový zájem, jak se bál drakopán Sárviith, takže pokud jsou mimo službu, skuruti se věnují hře u stolu. Jejich prozatím nejoblíbenější hra, kterou sami vymysleli, se nazývá „tupá žába“; při té se skuruti na střídačku pokoušejí nabodnout žáby na dýku zabodnutou do stolu. Nutno dodat, že většinu času tráví chytáním žab, které jsou na ně příliš chytré a skáčou neočekávaným směrem.

Poklad: Kromě vybavení, které mají skuruti, má u sebe Karkulan klíč k zamčené truhle pod svou postelí. Zámek truhly lze rovněž odemknout úspěšným ověřením Obratnosti (SO 20).

V truhle jsou čtyři vaky s 25 zl každý. Jde o peníze určené na úplatky a platy ještěrců i jiných tvorů, pokud by to bylo potřeba. Za nimi jsou zaklíněny tři *lektvary létání* pro případ, kdyby bylo nutné se rychle dostat do radnice.

3. RADNICE

Světlo: Různé v závislosti na denní době.

Tvorové: Viz popis jednotlivých místností.

To, co kdysi muselo být úchvatnou budovou, nyní leží napůl potopené ve vodě. Na průčelí budovy lze stále vidět majestátné hrdiny nesoucí ornamenty lvů a vyzbrojené meči, ostěpy a luky. Jejich tváře vyryty do mramorových sloupů. Přízemí je úplně zatopené, první patro je těsně nad hladinou, zašpiněné a porostlé řasami a mechem. Ve druhém patře se částečně propadla střecha. Okolo budovy byl vybudován dřevěný ochoz, ze kterého vede plovoucí most do nedalekých trosek obehnaných dřevěným plotem. Podél průčelí vedou ke zničené střeše dvoje schodiště.

Toto kdysi byla rhestská radnice. Původně byla součástí mnohem většího komplexu, ale dodnes přežilo jen trojpatrové jádro. Přízemí (není na mapě) je zcela zatopeno; jeho rozvržení odpovídá prvnímu patru (míst-

nosti 3D až 3G), akorát dřevěné prvky interiéru, jako jsou dveře, dávno shnily. Různým klíčovým místům stavby se věnují podrobnější popisy níže. Popisy setkání platí pro obyvatele při odpočinku. Jednotlivě by se mělo jednat pro postavy o vcelku lehká setkání. Pokud je ovšem vyhlášen poplach, postavy se nebudou moci těšit luxusu postupného řešení setkání, nýbrž budou muset bojovat se všemi obyvateli najednou.

3A. STŘECHA

Světlo: Různé v závislosti na denní době.

Tvorové: Dva zlobři.

Nejjednodušším způsobem, jak se dostat do radnice, je některým ze schodišť na střeše. Naneštěstí právě zde je ubytovaná trojice zlobřů ve službách drakopána Sárviitha. Jeden sice hlídkuje v místnosti 3B, ale zbylí se nachází tady, kde hlídkují, jedí či spí. Kromě troskek a zlobřích postelí (hnízd ze sutí) je jedinou zajímavostí sedmice sudů a v každém 10 oštěpů, stojících na různých místech střechy. Velká díra na západě umožňuje přístup do oblasti 3G níže. Regiarix tudý budovu opouští nebo do ní vstupuje. Postava, která do díry spadne, bude padat něco přes 20 stop (6 metrů) a skončí ve vodě v oblasti 3G. Sice nebude zraněna pádem, zato samozřejmě varuje Regiarixe, že se něco děje.

Zlobři (2): každý 59 žt (*Bestiář* strana 308).

Taktika: Pokud tu budou zlobři překvapeni, nejbližší vyrazí směrem k postavám a druhý se pokusí dostat na schodiště a varovat obyvatele nižšího patra. Pokud to nevyjde, jeden ze zlobřů skočí do díry, aby varoval alespoň draka.

3B. DŘEVĚNÝ CHODNÍK

Světlo: Různé v závislosti na denní době.

Tvorové: Jeden zlobr.

Drakopán Sárviith nechal své skuruty postavit dřevěný chodník (a plovoucí most spojující místnost s místností 3C) zaprvé pro nelétající návštěvníky a také, aby vytvořil další prostor pro hlídku. Momentálně zde hlídá jeden zlobr z místnosti 3A.

Zlobr (1): 59 žt (*Bestiář* strana 308).

Taktika: Pokud zlobř ucítí potíže, začne bušit na zdi místností 3E a 3F, aby varoval Nurklenaka a drakopána Sárviitha, a teprve poté zaútočí.

3C. LÍHEŇ BŘITVÁKŮ

Světlo: Různé v závislosti na denní době.

Tvorové: Jeden břitvák zelených zplozeneců.

Kdysi zde stála jednopatrová kamenná stavba, ale dnes skoro úplně přišla o svou plochou střechu. Ta přežila jen na východní straně, kde vytvořila úzkou a mechem pokrytou plošinu nad vodou. Zdi se zdvihají nad vodu do výšky půl stopy (15 cm) a tvoří uzavřený prostor tvaru L. Celá oblast byla obehnaná plotem z klád a větví svázaných lany, který zdvihl výšku stěn o dalších 10 stop (3 metry). V západní části ohraničeného prostoru se nachází velká hromada bahna a hnijcích rostlin. Zdá se, že jedinou bezpečnou cestou dovnitř je brána v severovýchodním rohu poblíž plovoucího mostu vedoucího zpět k dřevěnému chodníku, který obklopuje velkou stavbu.

Jedná se o místo, kde má Rudá ruka uloženy svá vejce břitváků zelených zplozeneců. Brána je zavřená, lze ji otevřít ověřením Síly (Atletika) SO 10. Jinak postavy také mohou přelézt 10 stop vysoký plot obklopující místo pomocí ověřením Obratnosti (Arobacie) SO 15, respektive se protáhnout mezerou mezi kůly pomocí Obratnosti (Arobacie) SO 20.

Ježíčko uvnitř je 10 stop (3 metry) hluboké a momentálně obsahuje 30 břitváčích vajec. Každé vejce





Tato líšeň dračích zplonců, tajně zbraně Rudé ruky, by mohla být pro hordu významnou posilou při útoku na Brindol

má zhruba 1 stopu (30 cm) v průměru a jeho kožovitá skořápka s drobnými ostrými šupinami (při dotyku jsou schopné bolestivě pořežat za 1 život) je na omak teplá. Na místě je u stěn místnosti drží lepivý extrakt vylučovaný břitváčím strážcem. Nalezení všech vajec je obtížné, zvláště pokud postavy nemají představu, kolik jich tam vlastně je. Jakmile je ovšem vejce objeveno, jeho rozbití zabere pouze jednu akci.

V současné době tu hlídá jen jediný břitvák, skrytý pod vodou. Umožní mu při vstupu postav ověřit Vnímání (s nevýhodou, jsou-li postavy nad vodou). Pokud si jich břitvák všimne, vyrazí do akce; jeho řev a cákání varují zbytek vojáků Rudé ruky, pokud tak už neučinil zvon ze zvonice.

Břitvák zelených zplonců: 96 žt (strana 113)

Taktika: Pokud zde postavy nepoužijí k zamaskování boje kouzelné *ticho*, válečníci v blízké radnici na ohrožení líhně zareagují rychle.

3D. STRÁŽNICE ETINŮ

Světlo: Během dne přichází schodišti matné světlo.

Tvorové: Jeden etin.

Schodištovým prostorem přichází shora matné světlo do něčeho, co kdysi pravděpodobně byla velká hala. Nyní je až na chundelaté kožešiny nahromaděné u jedné zdi prázdná. Odpovídě to tu páchne, jako v doupěti nějakého velkého netvora.

Druhé rameno schodiště pod tím vedoucím ze střechy kdysi vedlo dolů do přízemí radnice (viz oblast 3G), ale už před dlouhou dobou ho zneprůchodnila suť.

Většinu svého času zde tráví Nurklenakův služebník etin. Dlouhá léta kouzelného zotročení skurutím ohýbačem

myslí mu neponechala moc vlastní vůle. Pokud nestojí uprostřed místnosti na stráži a nedívá se toužebně na schody vedoucí na střechu, spí na hromadě kožešin na východě nebo jí. Je pravděpodobnost 30 %, že pokud se sem podaří postavám vstoupit bez vyvolání poplachu, tak etin bude spát.

Etin: 85 žt (*Bestiář* strana 110)

Taktika: Etin je hlučný bojovník, který ve snaze rozmlátit protivníky svými kyji pokřikuje a řve. Nurklenak i Sárwith ho automaticky zaslechnou a během 1k3 kol mu dorazí na pomoc.

3E. VÝSLECHOVÁ MÍSTNOST

Světlo: Žádné.

Tvorové: Jeden skurut.

Tato místnost je čistá a uspořádaná, a to i přes její pochmurné vybavení. U zdi spočívají malé ostnaté klece, moc nízké na stání a příliš úzké na sezení. Na podlaze na severu je několik sudů s vodou a u nich krví ušpiněný mop. Obsah místnosti doplňuje jednoduché lůžko a židle se stolem.

Tato místnost slouží jakožto Nurklenakova ubytovna a soukromá výslechová místnost. Nurklenak, čistotou a úklidem přímo posedlý, používá vodu a mop k úklidu místnosti po výslechu obětí. Své řemeslo mohl v poslední době praktikovat pouze na zbloudilých elfech a ještěrcích a touží po nějaké větší výzvě. Pokud bude během této části dobrodružství zajata nějaká postava, zcela jistě skončí tady.

Vyslýchání a mučení ovšem nejsou jediné Nurklenakovy povinnosti. Rovněž zodpovídá za to, že břitvák v oblasti 3C neuteče. V poslední době na něj začal

při čekání na vylíhnutí nové várky vajec používat kouzlo *okouzli nestvíru (Xanatarův průvodce vším)*. Pokud nepečuje o líheň, tráví Nurklenak svůj čas vymyšlením přírovnání a bonmotů, které říká svým obětem při mučení.

Nurklenak, ohýbač myslí Kulkor Zhul: 44 žt (strana 117)

Taktika: Nurklenak dává přednost tomu, když za něj bojuje jeho etin, břitvák nebo kdokoli jiný, zatímco on používá svá kouzla a schopnosti proti cílům, které budou mít nejspíše slabou vůli (třeba na tuláky a bojovníky). Stejně jako většina ohýbačů myslí Kulkor Zhul je i on do morku kostí zbabělec, a pokud mu životy poklesnou na 20 a méně, pokusí se uprchnout, přičemž útěk budou krýt okouzlenou obětí.

Poklad: Pod lůžkem se skrývá malá truhlička uchováající Nurklenakovy paběrky z potopeného města: 125 zl, 220 st a náramek posázený kvalitními rubíny ve tvaru vlnitého lva v hodnotě 150 zl.

3F. SÁRVITHOVA MÍSTNOST

Světlo: Žádné.

Tvorové: Jeden goblin, jeden orel.

V jižní části místnosti stojí připravena k útoku tři zvířata – levhart, divoký kanec a krokodýl... ale na druhý pohled je zřejmé, že jde o vycpaniny do této podoby naaranžované. Zdi zdobí pozoruhodná tapiserie zobrazující pětihlavého draka v postoji, ze kterého vyzraňuje ničivá zuřivost. V severozápadním rohu místnosti stojí samostatné bidýlko pro sokola nebo orla. Na západě, vedle velkého stolu, se nachází lůžko s nahromaděnými cennými kožešinami. Na stole leží mrtvá netopýrovitá bytost s otevřeným, vyčištěným a solí a hoblinami vycpaným hrudníkem a křídly připíchnutými ke stolu několika slabými špendlíky. Vedle stolu na podlaze stojí železná truhla.



Drakopán Sárwith, gobliní hraničář, se chystá prošpikovat dalšího protivníka Rudé ruky

Drakopán Sárwith není svým umístěním zde nadšen, protože by mnohem radši pomáhal drakopánu Hraveku Kharnovi při vedení hordy údolím. Předpokládá, že Nurklenak je zde proto, aby ho hlídal, a tak si dává pozor, aby nemluvil špatně o svých nadřizovaných.

Zatímco čeká na vylíhnutí břitvácích vajec, tráví Sárwith svůj čas lovením, vyrvhovááním a vycpáváním svých úlovků; na stole má napůl vycpanou strigu. Jeho jediným dalším potěšením je doprovod Regiarixe během příležitostných loveckých výprav bažinou. Sárwith se s černým drakem seznámil už před lety a ví, že to byl hlavní důvod, proč se on, prachspřstý goblin, stal drakopánem. Regiarixovi to nevychází, ale stále se cítí trochu bezvýznamně, pokud poblíž není jeho dračí přítel.

Pokud se sem postavám podaří proniknout bez toho, aby vyvolaly poplach, Sárwith zde pracuje na vycpávané strize. Na bidýlku poblíž trpělivě vyčkává jeho zvířecí společník, krutě vyhlížející orel.

Drakopán Sárwith: 60 žt (strana 108)

Zvířecí společník orel: 21 žt (strana 108)

Taktika: Dokud věří, že Nurklenak a břitvák stále žijí, ani ho nenapadne se vzdát. Bude-li moci, ustoupí do oblasti 3G a zavolá na pomoc Regiarixe. Pokud tak nebude moci učinit, vyšle svého zvířecího společníka k útoku na mystického sesilatele, kdežto sám zaútočí na všechny lidi a elfy v dosahu.

Bude-li po ruce Regiarix, Sárwith vyšplhá na draka a použije proti postavám svůj dlouhý luk. Bude se snažit přenést boj ven, kde bude moci Regiarix využít svou

VÝVOJ DRAKOPÁNA SÁRVITHA

Stejně jako v případě drakopána Kotha mohou postavy získat zajetím Sárvitha důležitý zdroj informací. Jeho nenávisť k Nurklenakovi je natolik velká, že pokud bude ohýbač myslí zabit, jeho postoj se změní z nepřátelského na nevstřícný. Pokud padne i Regiarix, dá průchod svému zdrcen a postoj se změní na indiferentní. Postoj se ovšem musí vylepšit na přátelský, pokud má něco dobrovolně prozradit.

Pokud je přesvědčen k hovoru, ukáže se, že zná o dost víc z plánů Rudé ruky než Koth. Ochotně postavám prozradí, proč byl v Rhestu (namnožení čtyř břitváců) a může postavám říci, kolik vajec přesně je v líhni. Ví, že Azarr Kul má v úmyslu použít i jiné zplozence Tiamatiny, ale neví o jiných než břitvácích, kteří by byli úspěšně přesunuti na materiální sféru.

Může postavám poskytnout většinu toho, co zná Koth (viz strana 31); kromě toho také zná následující fakta.

- Zátarasy na silnicích mají za úkol znemožnit komunikaci a příchod posil. Na jakékoliv mapě, kterou postavy předloží, může ukázat, kde se nacházejí, a potvrdí, že jsou jen dvě.
- Ví, že si Azarr Kul zajistil podporu mocného nekromanta známého jako Pán duchů, a to díky tomu, že drakopán Ulwai Bouřevolající ukradla kostějovo fylaktérium. Pán duchů velí značnému množství duchů a tito nemrtví jsou zásadní součástí plánu hordy na ovládnutí Brindolu. Ulwai Bouřevolající je momentálně v doupěti Pána duchů v Pustině trnů, kde čeká, až kostěj dokončí přípravu své nemrtvé armády.
- Ukradené fylaktérium je to jediné, co zajišťuje podporu Pána duchů. Pokud kostěj získá své fylaktérium zpátky, zcela jistě odvolá svou podporu hordě. Ulwai poslala fylaktérium na sever a svěřila ho do úschovy Sárvithovi a Regiarixovi. Oplátkou za svou svobodu (nebo život) Sárwith ukáže, kde je fylaktérium ukryto (v oblasti 3G).

vzdušnou převahu, ale s radostí bude bojovat z dračího hřbetu i v případě, že Regiarix nebude moci vzlétnout.

Po zjištění, že břitvák a Nurklenak nežijí, se bude snažit minimalizovat svou újmu. Zavolá Regiarixe a bude bojovat, dokud mu životy nepoklesnou na 25 a méně (nebo Regiarixovi na 40 a méně) – pak se rozhodně uprchnout na západ a informovat Nejvyššího drakopána (který ho nechá lehce mučit a pak ho pošle za Kharnem). Při svém spěšném útěku s sebou zapomene vzít fylaktérium Pána duchů z oblasti 3G. Pokud Sárviith unikne, postavy se s ním setkají až v Části IV.

Pokud zůstane jako jediný přeživší, rychle se vzdá. Jakožto věčný realista nepochybuje o tom, že jeho dny jakožto drakopána bez podpory jeho (nyní mrtvého) přítele Regiarixe skončily.

Poklad: Železná truhlice je zamčená, ale lze ji otevřít klíčem, který má u sebe Sárviith nebo ověřením Obratnosti (SO 20). Obsahuje šestici velkých kožených vaků, každý se 100 st a 20 zl (na úplatky a plat vojákům). Někde mezi vaky je zaklíněna křehce vyhlázející dřevěná a stříbrná krabička. V ní se nachází přeložený list papíru s dopisem páchnoucím podivným parfémem. Díky vyboulení sameťové vložky je zjevné, že dřívě skrývala cosi velikosti dětské pěsti. Samotná krabička má hodnotu 50 zl.

V dopisu (psaném goblinštinou) se nachází následující.

*Sárviithe,
pečlivě se starej o zapečetěné fylaktérium. Nemusím ti snad vysvětlovat, co by Pán duchů udělal, kdyby se dozvěděl, kam jsem poslala tu jeho cetku do úkrytu. Ukryj ji někam do bezpečí – snad by mohla být svěřena tvému dračímu příteli? Ukryvej ji do doby, než obsadíme Brindol. Pokud by padla do rukou někoho, kdo by ji mohl vrátit majiteli, byly by následky pro naši snahu strašlivé.*

–Ulwai

3G. REGIARIXOVO DOUPĚ

Světlo: Různé v závislosti na denní době.

Tvorové: Jeden mladý černý drak.

Tato velká místnost kdysi mohla být dobře vybavenou knihovnou, ovšem dnes její police leží ve zmeti naházené podél východní a západní zdi. Po knihách není ani vidu, ani slechu. Velká část střechy chybí, stejně jako odpovídající část podlahy, která ústí do temné vody jezera.

Díra v podlaze umožňuje přístup do zatopené části radnice. Voda je hluboká 30 stop (9 metrů). Přízemí se rozvržením místností podobá prvnímu patru (oblastem 3D až 3G) až na to, že dno pokrývá vysoká vrstva bahna a dveře dávno odehly. Tyto spodní místnosti jsou doupětem černého draka Regiarixe. Pokud sem postavy dokáží proniknout bez vyvolání poplachu, je pravděpodobnost 35 %, že drak odpočívá v této místnosti; v opačném případě číhá někde pod vodou – výjma případu, že sem postavy proniknou ve chvíli, kdy je i se Sárviithem na lovu (viz Pozorování Rhestu strana 55).

Regiarix sídlí v troskách Rhestu již léta. Nemá příliš touhy sloužit Tiamat, ale spojil se s Rudou rukou z osobního důvodu – plane touhou po pomstě na nikom menším, než je lord Kedren Jarmát z Brindolu. Před sedmnácti lety, když byl mladý Kedren součástí skupiny dobrodruhů známých jako Rytíři Údolí, potkal s přáteli malé mládě Regiarixe v Marthském lese poblíž Přechodu Elsiru. Jamát tehdy šťastnou náhodou způsobil Regiarixovi zranění, po kterém tento kvůli obavě o život utekl z boje. Když se po několika hodinách vrátil zpět, zjistil, že mu dobrodruzi ukradli poklad do posledního měďáku. Regiarix poté přesídlil do Černé slatiny, kde se vyléčil a začal plánovat svou pomstu. Po několika letech se setkal s gobliním



Regiarix poskytuje kyselinovou lázeň nešťastnému vetřelci, který se příliš přiblížil k jeho doupěti

hraničářem Sárwithem, zkoumající trosky Rhestu jako možný budoucí opěrný bod vzrůstající moci Kulkor Zhul. Sárwith drakovi slíbil, že mu v budoucnu pomůže získat poklad zpět, a drak naopak od té doby pomáhá goblinovi – a skrze něj Rudé ruce.

Regiarix, mladý černý drak: 127 žt (*Bestiář* strana 52)

Taktika: Regiarix ví, že dobrodruhovému jsou nebezpeční návštěvníci, a nemá valnou touhu bojovat s postavami nablízko, pokud nebude znát jejich silné a slabé stránky. Prvním krokem je použití dechu proti dobrodruhům; pak se vyřítí z jezera a vzletne ven skrze díru ve stropě. Několikrát obkrouží Rhest a během té doby bude na postavy v dračí řeči vyřvávat provokace a různé vynalézavé urážky; jakmile se postavy objeví, použije dech znovu. Když uvidí, že se objevil Sárwith, přistane u něj, nechá ho nasednout a znovu vzletne. Teprve poté, co společně s gobliním přítelem zredukuje počet protivníků na dva, dobrovolně se pustí do boje nablízko. Pokud se počet jeho životů sníží na 40 a méně, stáhne se z boje (pokud možno i se svým jezdcem).

Poklad: Od krádeže svého pokladu znovu pomalu shromažďuje nový, který několikrát denně prohlíží a kontroluje. Zvláště pyšný je na zbraň a zbroj rhestského šampióna, které nalezl v jedné z kaplí. Jedná se o *+1 plátovou zbroj, škapulír moudrosti +1* a *+1 postříbřený těžký palcát*. Zbytek pokladu sestává z *mlžného rohu* (umí seslat 1krát za dlouhý odpočinek *oblak mlhy*), 5800 st, 1600 zl, zlatého náhrdelníku v hodnotě 500 zl a 11 malých drahokamů (spinely, turmalíny a olivíny) v hodnotě 20 zl každý. Malá (nezamčená) železná truhla obsahuje nejdůležitější ze všech pokladů – fylaktérium Pána duchů, křehký adamantinový řetěz se zavěšenými lvími tlapami a zuby; vyznačuje silnou auru nekromancie a zla.

ZÁVĚR ČÁSTI II

Část II. končí ve chvíli, kdy postavy porazí agenty Rudé ruky ve Rhestu. Je toho však daleko víc než likvidace líně břitváků, co mohou postavy v Černé slatině při přípravě na nevyhnutelný střet s hordou učinit.

FYLAKTÉRIUM PÁNA DUCHŮ

Postavy by se nyní měli dozvědět o zapojení kostěje známého jako Pán duchů. Jakákoli postava rodilá v údolí Elsir ví, že jde o místního strašáka, který prý sídlí na nehostinné Pustině trnů na jihu. Legenda o Pánu duchů viz strana 63.

S trochou štěstí mohou postavy rovněž získat do vlastnictví ukradené kostějovo fylaktérium. To lze jako takové identifikovat pomocí kouzla určení nebo úspěšným ověřením Inteligence (Mystika) SO 20.

Je možnost, že postavy jednoduše na tyto vodítka nenarazí. V tom případě jim můžeš pomoci velkou skupinou Tiri Kitor, která začne prohledávat trosky den poté, co postavy porazí v zatopených sálech nepřítele; elfové fylaktérium najdou a dají ho postavám jako možný způsob zničení spojení mezi kostějem a hordou.

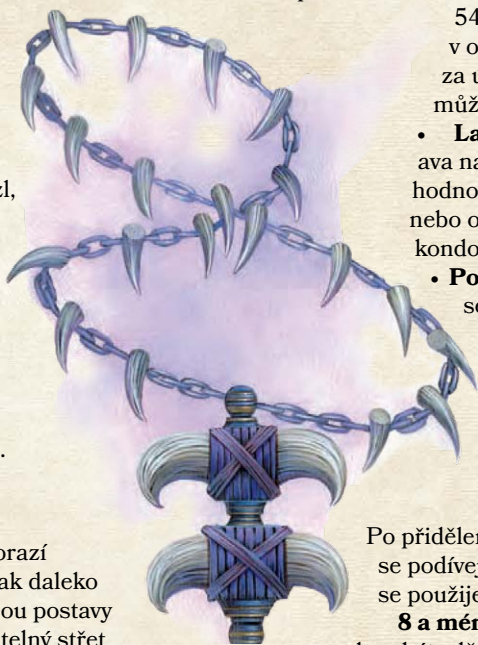
SPOJENECTVÍ S ELFY

Tiri Kitor skuruty z Kulkor Zhul nemilují, ale rovněž nejsou ochotní bojovat ve válce, která by je mohla jinak minout bez povšimnutí. Zkrátka, Tiri Kitor nemají zájem pomáhat lidem bránit Brindol před hordou.

Postavy to mohou změnit. Pokud si elfy spřátelí svými slovy a udělají na ně dojem svými činy (zejména vyhnáním agentů Rudé ruky z Rhestu), mají dobrou šanci na vytvoření spojení mezi Tiri Kitor a lidmi z údolí Elsir.

Podívej se na následující seznam činů a spočítej celkové množství „bodů spojení“, které mohou postavy získat během této části dobrodružství.

- **Zabití břitváci:** Odměň postavy 1 bodem za každého zabitého břitváka, do maximálního počtu 3 bodů.
- **Dojem na elfy:** Za každého ze čtyř důležitých elfů, kterého si spřátelí pomocí Přesvědčování nebo svým chováním, je odměň 1 bodem. Za každého elfa, který jim pomůže, je odměň 2 body.
- **Nezapomenutelné představení:** Pokud se některá z postav aktivně zúčastní Lanikarova pohřbu (viz strana 54), odměň ji 2 body za úspěch v ověření proti SO 20 a 1 bodem za úspěch proti SO 10. Každá postava může tyto body získat pouze jednou.
- **Laskavost:** Pokud byla některá postava na elfy zvláště laskavá (například dar v hodnotě 100 a více zl, seslání léčivého nebo obnovujícího kouzla zdarma, pokus kondolovat Trelaře), odměň ji 2 body.
- **Porážka Rudé ruky:** Pokud se postavám podaří vyhnat agenty Rudé ruky z Rhestu, odměň je 2 body.
- **Hrubiánství:** Pokud byla nějaká postava zvláště hrubá na elfy, sniž jejich množství bodů spojení o 4.



Nalezení fylaktéria Pána duchů dává postavám zbraň k rozbití klíčového spojení Rudé ruky

Po přidělení a sečtení bodů spojení se podívej, který z následujících odstavců se použije.

8 a méně bodů spojení: Elfové sice mohou být vděční postavám za vyhnání Rudé ruky,

ale nelze je přesvědčit, aby riskovali své životy při obraně Brindolu, když mohou potřebovat každého elfa při obraně své vlastní země.

Z dalších pokusů přesvědčovat

je, aby se zapojili do bojů proti hordě, jim akorát začne docházet trpělivost.

9–13 bodů spojení: Elfové budou souhlasit s vysláním oddílu lovců na pomoc Brindolu. Tento oddíl může znamenat rozdíl mezi vítězstvím a porážkou v Části IV.

14 a více bodů spojení: Postavy učinily na elfy mimořádný dojem. Nejenomže vyšlou na pomoc lidem oddíl lovců, ale dokonce postavám na několik následujících týdnů půjčí několik svých milovaných sov (jednu na postavu). Požádají postavy, aby se k nim chovaly se stejnou laskavostí a respektem jako ke kterémukoli z Tiri Kitor, a varují je, že pokud tak neučiní, sovy je opustí.

V Pustině trnů očekává doupě Pána duchů
další nic netušící kořist



ČÁST III
DOUPĚ PÁNA DUCHŮ

ČÁST III: DOUPĚ PÁNA DUCHŮ

Pstavy učinily na konci Části II důležitý objev – konkrétně, že Rudá ruka si sehnala mocného nemrtvého spojence. Pán duchů je něco na způsob místního bubáka, hlavní zlosyn aý příběhů vyprávěných před spaním a u táborových ohňů. Většina dětí na něj v dospělosti zapomněla a lidé ho obecně považují za pohádkové strašidlo.

MÝTY O PÁNOVI DUCHŮ

Když postavy na konci Části II objeví fylaktérium Pána duchů, jediné, co mají k ověření jeho autenticity, je jeden dopis a možná i slova jednoho ze zajatců. Na druhou stranu jejich podezření podpoří magie a vyhledávání informací. Kouzlo *určení* ukáže, že se jedná o kostějovo fylaktérium, kouzlo *věštění* potvrdí slova dopisu. Prosté zničení fylaktéria zajistí postavám věčné nepřátelství kostěje, ale pokud mu ho vrátí, mohou přerušit spojenectví ohrožující údolí.

Postavy se mohou dozvědět o Pánovi duchů více několikanásobným ověřením vlastnosti. Ověření Inteligence (Historie) SO 10 při rozhovoru s místními přinese pověsti vyprávěné okolo táborových ohňů (strana 67). Stejně informace může kdokoli získat ověřením Inteligence (Pátrání) SO 12. Úplný příběh s pravdivými podrobnostmi ovšem vyžaduje ověření Inteligence (Historie) SO 20. Pokud postavy nemají příslušné dovednosti nebo při ověřování neuspějí dostatečně, mohou jim pomoci CP spojenci nebo zdroje v Brindolu.

CP spojenci: Z CP, s kterými se dobrodruzi potkali a sprátelili, něco vědí jen Jorr Natherson (místní znalosti), Trellara Nocistín (bardská znalost) a Sellyria Hvězdopěvec (je natolik stará, aby měla osobní zkušenosti).

Bádání: Pokud postavy ani jejich spojenci nemají dostatečné informace, musí dobrodruzi do Brindolu. Nejjednodušší a neúčinnějším způsobem získávání informací je zaplacení sesilatelů za seslání kouzla poslyš mýty – s fylaktériem v rukách bude kouzlo potřebovat jen 1k4x10 minut, aby poskytlo všechny důležité informace uvedené níže.

Případně mohou postavy najmout učence, aby jim informace vyhledal. Za 5 zl získají informace za 1k4 dny, za 50 zl za 8 hodin, za 400 zl skoro ihned.

Pokud postavy pouze potřebují posílit své schopnosti, mohou k tomu využít brindolské knihovny. Přístup do nich vyžaduje ověření Charismatu (Přesvědčování) SO 10 a úplatek 10 zl (nebo pouze úplatek 20 zl bez nutnosti ověřování). Postavy mající přístup do knihovny mají výhodu na ověřování vlastností při hledání odpovědí na otázky uvedené níže.

KDO JE PÁN DUCHŮ?

Pro domorodce z údolí postačí úspěch v ověření Inteligence (Historie) proti SO 10, aby si vzpomněl na pověsti od táborových ohňů. Cizinec se ke stejnému dostane ověřením Inteligence (Pátrání) SO 12. Pověsti mluví o kdysi hrdém druidovi žijícím v zelených pláních jižně od Rhestu a vedoucím několik kmenů kočovníků. Ti prý

postavili na počest druida, který je učil způsobům lvů a mírovému soužití s těmito hrdými zvířaty, ohromného lva z kamene. Ovšem jak dolehl stín na Rhest, tak se dotkl i lvích plání.

Objevil se společně se šlechtici z Rhestu, kteří navštívili oblast. Kočovníci se s nimi spřátelili, ale jejich hosté je zradili a ulovili kvůli kožešině a trofejím lvího krále. Kočovníci odpověděli násilím a všechny šlechtice pozabýjeli. Rhest také odpověděl násilím a poslal na jih armádu. Špatně organizovaní kočovníci neměli proti armádě příliš šancí a navzdory podpoře lvů byli zmasakrováni. Vojáci se s druidem střetli a zabili ho mezi tlapami jeho vlastní kamenné svatyně.

Ovšem noc poté, co se válečníci vrátili domů, na Rhest dolehla zkáza. V ulicích se objevili duchové lvů, kteří pozabýjeli všechny, na které narazili. Ráno byli všichni účastníci nájezdu na jih, včetně jejich rodin a panošů, mrtví. Rhest se z této noci hrůzy, vyznačující počátek úpadku hrdého národa, nikdy nevzpamatoval. Kdysi se zelenající jižní kopce v následujících letech celé zpustly a zarostly. Vše, co z nich zůstalo, je Pustina trnů.

Příběh je sice pravdivý v hlavních bodech, ale vloudilo se do něj i dost chyb. Lze je opravit ověřením Inteligence (Historie) proti SO 20. Utíkel Zarl, velký druid z příběhů, byl ve skutečnosti vůdcem krutého lvího kultu. Jeho lidé také nebyli oněmi vznešenými kočovníky z pověstí, nýbrž kanibalové, kteří věřili, že po smrti se jejich těla změní ve lvy, a tudíž budou žít věčně. Zarl byl jejich nemrtvý pán, který se už dlouho předtím odvrátil od řádu přírody kvůli nečistému příslibu věčného nemrtvého života. Když se Rhest pokoušel zlomit jeho moc a nastolit i zde svou vládu, kultisté a armáda se zničili navzájem. Následkem toho později upadl jak Rhest, tak Pustina trnů.

Důvody, proč se Zarl obrátil k přírodě zády, nelze v knihovnách najít – zůstávají skryty v hlubinách jeho velkého kamenného lva v Pustině trnů.

CO JE PÁN DUCHŮ ZAČ?

Postavy studující fylaktérium, které uspěly v ověření Inteligence (Náboženství) SO 18, zjistí, že fylaktérium je velice neobvyklé a pravděpodobně ho stvořil druid. S úspěchem proti SO 23 může postava zjistit, že tvůrcem byl morový druid; druid, který se odvrátil od řádu přírody (blok statistik Pána duchů na straně 121 obsahuje vše, co je potřeba k hraní morového druida a kostěje).

KDE LZE PÁNA DUCHŮ NALÉZT?

Postavy důvěrně seznámené s příběhem Pána duchů vědí, že se stáhl ze zemí lidí do Pustiny trnů, kde sídlí ve velkém kamenném lvovi. Úspěšné ověření Inteligence (Příroda) SO 15 znamená, že si postava vzpomene, že kdysi viděla mapu, která umísťovala sídlo Pána duchů kamsi poblíž východního konce Pustiny trnů. Většina místních map neukazuje v této liduprázdné oblasti nic, ale úspěšné ověření Inteligence (Pátrání) SO 20 a den strávený prohledáváním obchodů a stánků obchodníků vynese na světlo obskurní mapu ukazující přibližné umístění sídla Pána duchů. Takovou mapu případně mohla díky svým nekalým konexím kdysi získat lady Kál (viz strana 102), která si o ni s postavami podělí, aby mohla ohodnotit jejich schopnosti a osobnosti.

CESTA DO PUSTINY TRNŮ

Jakmile postavy získají důkazy, které je nasměrují za Pánem duchů, budou muset vymyslet, jak se tam dostat.

Pokud se jim podařilo zvlášť dobře zapůsobit na Tiri Kitor (viz strana 62), mohou mít zapůjčeno několik obřích sov. V tomto případě mohou letět k sídlu Pána duchů přímo z Hvězdopěvčina kopce nebo Brindolu. Jinak je čeká dosti dlouhá cesta s minimální časovou rezervou.

Z Hvězdopěvčina kopce i Brindolu to je k Pánovi duchů asi 150 mil (240 kilometrů). Obří sova dokáže za den uletět 56 mil (90 kilometrů). Tedy i obří sovy dokáží postavy dostat k Pánovi duchů nejdříve za tři dny po objevení jeho fylaktéria. Postavy nucené jít po svých za den urazí 20 mil (32 kilometrů) a stráví na cestě přes týden.

Dobrodružství předpokládá, že postavy budou schopné dosáhnout Pustiny trnů 30. dne, tucet dní před tím, než se bude moci horda nejdříve utábořit před branami Brindolu. V závislosti na tom, kde postavy překročí Cestu úsvitu, mohou narazit na města, která stále netuší o blížící se hrozbě, města, která se evakuují, i města srovnaná se zemí. Pokud nebudou pozorné, mohou se střetnout přímo se samotnou hordou.

CESTA SKRZE VÁLKOU ROZVRÁCENÉ ÚDOLÍ

Pokud postavy vyrazily z Drellinova Přívozu přímo do Rhestu, nejspíše nebudou mít příležitost řešit setkání z Elsirské války v Části II (strany 41–48). Během cesty do Pustiny trnů vyber dvě až čtyři z těchto událostí a odehraj je.

PUSTINA TRNŮ

Postavy prošly neprostopupné hlubiny Očarovaného lesa a zaplavené oblasti Černé slatiny, a tak si mohou myslet, že je už nic horšího potkat nemůže. Mylí se.

Pustina trnů je nejméně civilizovaná část údolí Elsir. Dokonce i Dýmačky jsou hustěji osídlené, byť goblinoidy. Ve srovnání s nimi je Pustina trnů pustá, obývaná jen několika potulnými kmeny divokých barbarů. Přítomnost Pána duchů vyhnala tyto kmeny dále na západ a dnes na východě žádný z pověřivých barbarů nežije. Místo toho je Pustina trnů domovem nebezpečných a ohavných tvorů, počínaje smečkami obyčejných i lýtých lvů po tvory fantastičtější, jako jsou chiméry a buly.

Rovněž terén Pustiny trnů je nebezpečný. Krajinu tvoří bludiště nesouvislých kopců, trnám pohlcených roklí, bodlácím zaplavených trhlín a nejjednodušším způsobem jejího překonání je let. Pro tvory, kteří se musí trmácet přes Pustinu trnů po svých, bude cesta přinejlepším vyčerpávající. Rychlost pohybu je snížena na polovinu, jako by se šlo těžkým terénem (*Příručka hráče* strana 176). Co je mnohem horší, bezpočetné trny a bodláčí se podepší na oblečení a zbroji: Při pohybu musí postavy každou hodinu buď uspět v ověření Obratnosti nebo Moudrosti (Přežití), obě s SO 10, jinak budou zrněny, jako by šláply na ježky. Postavy se schopností Chůze krajem nejsou trny nijak postiženy.

Kromě doupěte Pána duchů tu je jen málo zajímavého. Proto není poskytnuta zvláštní mapa; místo toho použij ke sledování postupu postav mapu údolí Elsir na straně 9.

DOUPĚ PÁNA DUCHŮ

Jedná se o impozantní stavbu nahrubo vytvarovanou do lví podoby, která stojí na vrcholku nízké pusté stolové hory. Oblast o poloměru několika mil kolem ní je zcela zbavená vegetace. Jelikož kostěj musí kvůli přípravě kouzel čerpat

energii z rostlin, nerostou zde dokonce ani všudypřítomné trnité keře. Během staletí Pán duchů vytvořil pustinu o průměru 4 míle (6,4 kilometru). Postavy blížící se po zemi musí vyšplhat na vrcholek kopce, aby kostějovo sídlo zahlédly, ovšem ti letící vzduchem ho zpozorují na dálku několika kilometrů. Jakmile postavy doupě zahlédnou, přečti jim následující text.

Z nízké stolové hory roste hrozivý výjev. Krčí se zde robustní kamenný lev, který jako by se připravoval ke skoku na blízký kopec. Tento gigantický monolit je postavený z nevýrazného žlutohnědého kamene. Na délku má zhruba 7 metrů a jeho hřivnatá hlava se tyčí do výšky 25 metrů nad okolní terén. Mezi jeho předními tlapami v hrudníku je podle všeho nějaká dutin. Něco podobného je vidět v jeho tlamě – jakýsi náznak jeskyně.

Kolem doupěte se neustále pohybují tucty přízračných lvů. Ti létají v nekonečných kruzích okolo stavby i skrze ni. Za dne jsou neviditelní, ale pokud se postavy přiblíží v noci, připoj následující popis.

Okolo ohromné lví hlavy a těla poletují a skotačí tucty průsvitných lvích podob. Občas dokonce prochází stavbou, aby se následně vynořily jinde.

Každá ze siluet je výsledkem ve skutečnosti neúspěšného pokusu o vytvoření duchha lvího surovce; jedná se o neškodný pozůstatek lví duše. Nemohou zranit vetřelce a lze je odvrátit nebo zničit jako nemrtvého s nebezpečností 3, ale příští noci se znovu objeví. Trvale je zničit pouze zničením Lvího srdce (oblast 15).

OVĚŘUJ POČASÍ

Když se postavy blíží k doupěti Pána duchů, určí počasí podle Tabulky počasí (*Průvodce pána jeskyně* strana 109). Nejenom že můžeš lépe vytvořit atmosféru při přibližování se k masivnímu kamennému lvu, navíc se řada schopností drakopaní Ulwai Bouřevolající vylepšuje za bouřlivého počasí (viz strana 108) a bylo by tedy dobré vědět, zda se náhodou neblíží bouře. Výsledek hoďu 17 a více říká, že počasí je pro její potřebu dostatečně bouřlivé.

DETAILY DOUPĚTE PÁNA DUCHŮ

Doupě Pána duchů je impozantní stavbou. Lví hlava, sama o sobě 40 stop (12 metrů) vysoká, se tyčí ve výšce 40 stop (12 metrů) nad povrchem plošiny. Stavbu neposiluje žádná magie – je skutečně tak perfektně vytvořená, jak to vypadá. Vnější stěny jsou žulové a docela omšelé; vertikální šplhání po nich vyžaduje ověření Síly (Atletika) s SO 10.

Interiér je z těžkých kamenných bloků. Stropy jsou zaklenuté jednoduchými klenbami. V 5 stop (1,5 metru) široké chodbě je strop ve výšce 7 stop (2,1 metru), v 10 stop (3 metry) široké chodbě ve výšce 15 stop (4,5 metru). Stěny nesou dovedně vyrobené rytiny lvů ve skoku nebo hodujících na bezmocných lidských obětech.

Interiérové dveře jsou kamenné. Otáčejí se na kamenných čepch zasazených do dutin v podlaze a stropě. Žádné dveře nejsou zamčené, protože Pán duchů plně důvěřuje svým služebníkům, že ho ubrání. Tajné dveře jsou pečlivě ukryté a jejich obrysy se ukrývají v rytinách na zdech. Lze je nalézt úspěšným ověřením Moudrosti (Vnímání) SO 20.

Vyjma oblastí obývaných duchy surovců tu žádné světlo není. Tito tvorové vydávají chladné modré světlo o síle pochodně, když se zhmotní (éteričtí nesvítí).

OBYVATELÉ DOUPĚTE

V současnosti se v doupěti objevují dvě frakce – Pán duchů se svými nemrtvými služebníky a drakopaní Ulwai Bouřevolající a její agenti. Ani jedna skupina tu druhou příliš nemiluje.

Agenti Rudé ruky jsou vykázáni do oblastí 1, 2 a 4–12 a kromě behirových loveckých výprav zřídka opouští své pokoje. Drakopaní a její agenti nejsou z Pána duchů a jeho služebníků ve své kůži a netrpělivě čekají, až dokončí tvorbu nemrtvých, jak slíbil výměnou za navrácení svého fylaktéria. Dobře vědí, že jejich moc nad kostějem je přinejlepším nejistá. Ulwai je moc chytrá na to, aby podporovala behira v boji venku, ale jakmile postavy proniknou dovnitř, bude organizovat obranu tak, jak je popsáno v oblastech 4 až 6.

Pán duchů na svých nemrtvých nelpí; pokud budou zničeni, může je při dostatku času snadno nahradit.

NÁHODNÁ SETKÁNÍ V PUSTINĚ TRNĚ

Pustina trnů je nebezpečná oblast s četnými přirozenými predátory (živými i nemrtvými). Pravděpodobnost náhodného setkání závisí na aktivitě postav.

Obyčejné cestování: 60 % za 12 hodin

Táboření nebo opatrné cestování: 30 % za 12 hodin

Skrývání se: 15 % za 12 hodin

Ověřuj jednou přes den a jednou v noci. Pokud padne setkání, podívej se do tabulky níže.

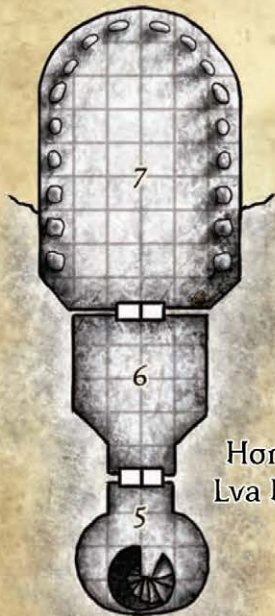
k100%	Setkání
01–04	Varantian (strana 111)*
05–10	4 baziliškové (<i>Bestiář</i> strana 21)
11–15	1k3+1 bulty (<i>Bestiář</i> strana 25)
16–19	1 chiméra na tři postavy (<i>Bestiář</i> strana 148)
20–29	2k3 rostlinné zombie (strana 117)
30–34	1k4 duch lvího surovce (strana 122)

k100%	Setkání
35–38	1 duch litého lva (strana 121)
39–46	1 hierakosfinga (strana 114)
47–52	1 zplozenec Kyův na tři postavy (strana 119)
53–57	1k3 ghúlové (<i>Bestiář</i> strana 121)
58–72	1k6+6 lvů (<i>Bestiář</i> strana 324)
73–78	1k3+3 fextů (<i>Bestiář</i> strana 111)
79–86	1k3+1 ankhegové (<i>Bestiář</i> strana 18)
87–94	1k3+1 révové sněti (<i>Bestiář</i> strana 274) nebo vražedné révy (strana 119)
95–100	1 obří pavouk na dvě postavy (<i>Bestiář</i> strana 333)

* Varantian je pekelný behir sloužící Rudé ruce a momentálně žijící v doupěti Pána duchů. Často se toulá po trny porostlých kopcích poblíž doupěte, kde hledá kořist.

Doupě Pána duchů

Jeden čtverec = 5 stop

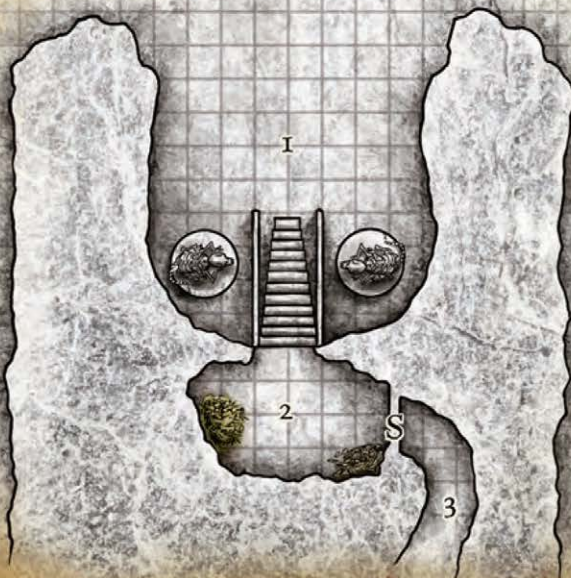


Horní podlaží
Lva Pána duchů

Hlavní podlaží
Lva Pána duchů



Varantianino doupě



Nemrtví bojují až do své smrti. Pán duchů, dokud nebude přímo konfrontován, zůstává v oblasti 16.

1. LVÍ PROMENÁDA

Světlo: Záleží na denní době.

Tvorové: Žádní.

Tato dutina, z boků chráněná lvími tlapami, se skrývá ve stínu velké kamenné hlavy nad sebou. Ošlapaná kamenná stezka vede mezi velkými tlapami k nízké kamenné rampě, která vede k imponantnímu klenutému vchodu v hrudi lva. Po obou stranách oblouku stojí sochy kostlivých lvů hledící na sebe, které jako by posuzovaly všechny, kteří mezi nimi procházejí.

Tato oblast slouží Pánovi duchů ke dvěma účelům, byť na první již dlouhá léta nedošlo. Před dávnými dobami se zde shromažďovali divošští následovníci Pána duchů, aby sledovali jeho zvrácené rituály. Dnes Pán duchů oblast používá, jen pokud chytí nového lva určeného k proměně a pak ho vede skrze tento vchod do oblasti 13.

I když hráči mohou sochy podezřívát z toho, že se jedná o golemy, jde ve skutečnosti o obyčejné sochy.

2. VARANTIANINO DOUPĚ

Světlo: Záleží na denní době, ale nikdy není jasnější než potměšlé.

Tvorové: Jeden pekelný behir.

Tato místnost s nahrubo opracovanými stěnami má 4,5 metru vysoký klenutý strop. Na severu je hromada větví, uspořádaných do jakéhosi hnízda, kdežto na jihu je ohromná hromada kostí. Celá místnost páchne směsí zatuchliny a nějakého štiplavého zápachu.

Behirka poloďas jménem Varantian slouží Azarru Kulovi déle než kterýkoli jiný šampion nebo nestvůra, vyjma modrého draka Tyrgaruna, Kulova vlastního otce. Varantian, povoláná z doutnajících útrob Hor dýmajícího draka samotnou Tiamat, přísahala věrnost Nejvyššímu drakopánu. Čas nikterak její oddanost neoslabil, byť je pro ni čím dál tím únavnější chovat se k nižším drakopánům jako k sobě rovným. Drakopaní Ulwai tomu dobře rozumí, a proto nechává náladovou behirku být. Pouze ji občas zahraje některé z jejich oblíbených dračích písní. To, že Varantian doprovodila Ulwai do Pustiny trnů, je osobní laskavostí Kulovi a už teď toho lituje. Odpočítává dny do

doby, kdy bude moct spěšně vyrazit na sever ke zbytku hordy a do bitev, na které tak dlouho čekala.

Je 30% pravděpodobnost, že při příchodu postav bude Varantian lovit něco k snědku; v tom případě je jeskyně prázdná. V jiném případě bude behirka doma okusovat kosti nešťastné hierakosfingy.

Varantian: 113 žt (strana 111)

Taktika: Varantian je poměrně ostražitá a bude to vyžadovat velice nenápadnou skupinu, aby byla překvapena. Pokud se to postavám povede, bude první akcí behirky použití dechové zbraně. Varantian ráda zůstane ve své jeskyni, protože boj ve stísněných podmínkách pro ni nepředstavuje příliš velkou nevýhodu. Varantian není loajální k Ulwai nebo jejím skurutům; poklesnou-li její životy na 25 nebo méně, opustí boj a uteče na sever s úmyslem připojit se k hordě a přesvědčit velitele, aby na postavy poslal vrahy černých zplozenců (viz Útok odstřelovače na straně 87).

Poklad: Varantian nosí na své levé přední noze jednoduchý náramek, šňůrku sedmi černých perel (hodnota 300 zl každá), používaných jako duchovní pomůcka při modlitbě k Tiamat.

3. LVÍ STEZKA

Světlo: Žádné.

Tvorové: Dva duchové lvích surovců, jeden duch litého lva.

Tato dlouhá, 3 metry široká chodba za tajnými dveřmi pozvolna kruhově stoupá nahoru.

Chodba mezi dvojicí tajných dveří spojujících oblasti 2 a 4 opíše jeden plný kruh. Celková délka chodby je 240 stop (73 metrů). Stoupání chodby je natolik velké, aby šlo rozeznat a zároveň nezpomalovalo chůzi.

Pán duchů tuto chodbu používá, když vede okouzlené lvy k Jezírku znovuzrození v oblasti 13. Jelikož nehodlá ponechat ochranu tohoto dalšího vstupu do svého doupěte pouze na dvojici tajných dveří, umístil sem tři ze svých lvích duchů.

Duchové lvích surovců (2): každý 55 žt (strana 122)

Duch litého lva: 55 žt (strana 121)

Taktika: Duchové zůstávají skryti ve zdech. Jeden duch lvího surovce hlídá u tajných dveří do oblasti 2 a objeví se a napadne každého vetřelce, který vstoupí do chodby. Druhý duch lvího surovce hlídá uprostřed chodby a zareaguje přesně stejně jako první, když sem vstoupí vetřelci.

VARANTIANIN VÝVOJ

Varantian není tichou bojovnicí. Pokud zaútočí, tak s řevem, který jde až do morků kostí. Ten navzdory velké vzdálenosti a zavřeným dveřím mniši Pěsti zkázy v oblasti 6 zaslechnou automaticky.

V kole následujícím po propuknutí boje otevřou dveře do oblastí 5 a 7. Dva mniši se dívají v oblasti 7, co se dole děje, kdežto třetí spěchá po schodech dolů varovat bratry a drakopaní, že jsou problémy.

Během minuty od začátku boje dorazí do oblasti 7 Ulwai, aby posoudila situaci, a s ní mnich posílček a dva kněží Ruky zkázy z oblasti 10. Pokud usoudí, že behir je mrtvý (nebo uvidí postavy, kterak ho zabíjejí), drakopaní pochopí, že proti sobě mají nebezpečné protivníky. Sice

ví, že pokoušet trpělivost Pána duchů není ten nejlepší nápad, ale nemá na výběr. Pošle mnichy zpět na své místo v oblasti 6 a sama se s kněžími vrátí po schodišti dolů připravit obranu tak, jak je popsáno.

Kromě toho Ulwai podnikne ještě jednu věc: některé její schopnosti fungují lépe během bouře, takže použije svou *berlu bouřlivých mračen* (viz strana 125) a použije čtyři použití na kouzlo *ovládní počasí*. Aby berlu aktivovala, musí uspět v ověření Intelligence (Mystika) SO 17. Za předpokladu, že jí nepadne přirozená 1 (pak by nemohla berlu použít po zbytek dne) a uspěje v ověření, Ulwai vyvolá přívalové deště doprovázené bouřlivým větrem. Jednak doufá, že bouře vetřelce vyžene, a jednak bouře posílí její magii, pokud bude přinucena opustit doupě.

ČÁST III
DOUPĚ PÁNA DUCHŮ

Na vetřelce, kteří proniknou za oba surovce, čeká finální strážce, duch lítého lva, čekající ve skrytu na vrcholku chodby poblíž tajných dveří do oblasti 4. Duch lítého lva zůstává na místě a prchající vetřelce nepronásleduje.

4. UVÍTACÍ KOMNATA

Světlo: Žádné.

Tvorové: Žádní.

Pokud skuruti vědí, že jsou postavy na cestě, Ulwai využije možnosti své berly k seslání kouzla oblak mlhy a naplní místnost hustou vířící mlhou (oblast účinku je hustě zahalená). Následující popis předpokládá, že postavy nějak mlhu odstranily; v opačném případě si dávej pozor, abys postavám popsal jen to, co skutečně mohou vidět.

V místnosti není žádný nábytek, vyjma nízké kamenné lavice u západní zdi. Nad ní se tyčí rytiny nemrtvých lvů, kteří jakoby se chystali skočit na kohokoli natolik bláznivého, že se bude chtít posadit. V severovýchodním rohu stoupá nahoru točité schodiště a další východ poskytují kamenné dveře na severu a východě.

Před dávnou dobou se tu Pán duchů setkával s těmi, které uznal za hodné své přítomnosti. Pokud byl návštěvník šťastlivec, dostalo se mu pár minut vzácného času Pána duchů; pokud ne, skončil na severu v pitevně (oblast 8) jako materiál k nekromantickým pokusům.

Drakopaní Ulwai zde nepostavila řádnou stráž – věří, že strážce v oblasti 6 postačují, a netuší o tajných dveřích v jižní zdi místnosti. Pokud společně se svými kněžími a mnichy ví, že se postavy již nacházejí v oblasti, všichni počkají v oblastech 10 a 12 a budou doufat, že postavy místo toho narazí na Pána duchů, který by dle předpokladů drakopaní neměl mít problém s jejich pacifikací.

Pokud postavy dokáží proniknout až sem bez toho, aby varovali skuruty, povol Ulwainým vojákům ověření Vnímání SO 18, zda postavy zaslechnou.



Behirka Varantian napadne bez milosti všechny, kteří se budou protivit vůli Tiamat

5. CENTRÁLNÍ SCHODIŠTĚ

Světlo: Žádné.

Tvorové: Žádní.

V této klenuté místnosti stoupá nahoru kamenné žebroví a podporuje tak středový klenák. Kamenné schody v západní části místnosti klesají do spodních pater. Dvoje masivní kamenné dveře blokují průchod na východ.

Schodiště klesá o 15 stop (4,5 metru) do oblasti 4.

6. STRÁŽNICE

Světlo: Žádné.

Tvorové: Tři skurutí mniši.

Přestože v místnosti chybí nábytek, rozhodně není nezajímavá. Nad hlavou se klene strop podpíraný kamenným žebrovím stoupajícím po zdech nahoru. Každé z žebířů nese rytiny trnitých rostlin a pokroucených větví. Mezi žebry jsou rytiny lvů vrhajících se na lidské oběti a trhajících je. Na východě a západě stojí mohutné kamenné dveře.

Na strážnici zde stojí trojice mnichů Pěsti zkázy. I když nemají důvod očekávat problémy, jsou ostražití a bdělí. Je poměrně slušná pravděpodobnost, že než sem postavy dorazí, budou muset bojovat s Varantian; pak budou mniši připravení na problémy.

Mniši Pěsti zkázy (3): každý 32 žt (strana 116)

Taktika: Pokud postavy mnichy překvapí, lstiví skurutí se je pokusí zadržovat u schodiště tak dlouho, aby jeden z nich mohl seběhnout dolů a varovat drakopání.

Je ale pravděpodobnější, že mniši budou mít čas se na příchod dobrodruhů připravit. Pak v okamžiku, kdy zaslechnou pokus postav dostat se do místnosti, vypijí *lektvar obří síly (kopcový obr)*, v následujícím kole k tomu přidají *lektvar hrdinství* a ihned poté se vrhnou do útoku.

Mniši bojují s exotickou zbraní zvanou dračí řetěz. Podrobnosti lze o něm najít na straně 125. Mniši své řetězy použijí k tomu, aby někoho uchvátili, podrazili nebo škrtili. Pokud se jim bude zdát, že postavy zasahují často a snadno, pak zaútočí smrtí úderů, čímž vymění větší pravděpodobnost zásahu za množství útoků (a tím pádem větší zranění). Mniši očekávají skvostný posmrtný život, pokud zemřou „dobrou“ smrtí (v boji) a tak budou bojovat až do smrti.

7. LVÍ TLAMA

Světlo: Závisí na denní době.

Tvorové: Žádní.

V otevřené tlamě masivní kamenné lví hlavy je do dolní čelisti zabudovaný balkón. Na jeho okraji se nachází kamenné zuby vysoké od 90 do 150 centimetrů. Nahoře, ve výšce 4,5 metrů, se zlověstně klene horní čelist. Tam, kde by mělo být hrdlo, stojí velké dvoukřídle kamenné dveře. Na jedné straně leží stočený provazový žebřík.

Od okraje balkónu oblasti 1 to je 50 stop (15 metrů). Drakopání a její služebníci původně věšeli žebřík za pevné lví zuby, ale pak zjistili, že je jednodušší šplhat po omšelém povrchu lva. Rovněž kouzlo *dimenzionální dveře* poskytne snadný přístup ze země.

Pokud jsou postavy nuceny šplhat, nezapomeň, že SO šplhu (Atletika) po bocích lva je 10.

8. PITEVNA

Světlo: Žádné.

Tvorové: Žádní.

V místnosti se u severní stěny nachází kamenná deska sloužící jako stůl. Na jeho desce jsou přischlé neidentifikovatelné kousky tkáně a zaschlá krev, plnicí vzduch nasádlým pachem. Kamenná police nad stolem je přečpaná džbáňkami, urnami, lahvičkami a zašpiněnými chirurgickými nástroji. Hned vedle stolu vpravo se v podlaze nachází čtvercová jáma, jejíž okraj je silně zacákán krví.

Pán duchů nemá využití pro každou část těla každého tvora, kterého polapí při výpravách po Pustině trnů. Často potřebuje ke svým nekromantickým pokusům pouze baziliščí oči, mozek dobrodruha či srdce sfingy. V takových případech on nebo jeden z jeho nemrtvých služebníků odnese tělo sem, kde se z něj získá požadovaná část a zbytek, rozsekaný na malé kousky, skončí v oblasti 9.

Šachta vedoucí do oblasti 9 je 70 stop (21 metrů) hluboká. Lze jí sešplhat za pomoci ověření Síly (Atletika) SO 16; kdo spadne, bude zraněn za 7k6 bodů zranění a dopadne na velký šedý sliz číhající dole (rosolová krychle).

9. SLIZOVÁ JÁMA

Světlo: Žádné.

Tvorové: Jeden velký šedý sliz.

V této místnosti je uvězněn velký šedý sliz, jehož tělo pokrývá celou podlahu místnosti včetně čtverečku přímo pod ústím šachty. Postava, která šachtou spadne (nebo která sešplhá a rozhodne se posledních 10 stop (3 metry) na dno seskočit) spadne přímo na sliz.

Vzduch v místnosti je hořký a odporný, páchnoucí po odporlivé kombinaci tlejícího masa a štiplavého octa. Na zdech, pokrytých fleky tmavozeleného až skoro černého lišejníku, se sráží vlhkost. Lišejník se nachází pouze ve vyšších partiích zdí; vše, co je níže než 1,5 metru, je podivuhodně čisté a prázdné. Vyleštěnou kamennou podlahu pokrývá slabá vrstva vody silná jen pár centimetrů.

Pán duchů zde vězňi šedý sliz po několik dekad a používá ho jako likvidátor odpadu z nekromantických pokusů. Během této doby sliz vyrostl. Sliz nemá inteligenci na to, aby se odsud dostal – a koneckonců ani nechce. Bezmyšlenkovitě napadne všechno, co vstoupí do místnosti.

Velký šedý sliz: 84 žt (strana 122)

Poklad: Pán duchů je za obvyklých okolností pečlivý v obírání svých obětí o cokoli cenného, ale tu a tam jeho pozornosti něco uteče. Jedním z takových předmětů byl matně růžový Iounin kámen (poskytuje bonus +1 k OČ), který spolkl tulák ve snaze ukrýt ho před svými spojenci. Ani ne o hodinu později je všechny chytil Pán duchů. Vše, co z nich nyní zbývá, je Iounin kámen, nacházející se v severovýchodním rohu místnosti a který lze docela snadno najít (Vnímání SO 10).

10. HOSTINSKÉ POKOJE

Světlo: Žádné.

Tvorové: Šest skurutů.

Jižní a východní zeď lemuje celkem 8 jednoduchých slaměných podložek. Na zdech visí velké množství pruhů velkých bílých, modrých, červených, zelených a černých šupin napnutých na kožených řemíncích. Nad hlavou se na kožených řemíncích vznášejí zuby a spáry ohromné velikosti, vytvářející ve výšce 2 metrů falešný strop.

Tato výzdoba ovšem bledne ve srovnání s postavou krčící se v severozápadním rohu místnosti. Zde stojí propracovaná socha velkého pětihlavého draka s ohonem ukončeným žihadlem. Sochu zdobí oslňující barvy, kdy hlavy a zbarvení odpovídají barvou šupinám na zdech. Socha dosahuje skoro do stropu a její krky se vypínají nahoru a opět v oblouku klesají, takže se hlavy vznášejí přesně nad pozdviženými spáry.

Tato místnost, původně sloužící jako ubytovna pro otroky, které Pán duchů vyzíval ke stavbě celého komplexu, nyní slouží jako chrám a ubytovna pro hosty z Rudé ruky. Šupiny, zuby a drápy visící na řemíncích jsou dračí svlečky; skurutí je považují za posvátné. Na zdech a stropě je drží husté gumovité lepidlo vyrobené z pavučin nestvůrných pavouků. Nemají žádnou materiální ani magickou hodnotu.

Velká socha je mistrovským spodobněním Tiamat, což lze potvrdit ověřením znalosti Inteligence (Náboženství) s SO 10. Kněží Ruky zkázy vyrobili několik takových přenosných oltářů, z nichž většina doprovází jádro hordy. Socha je vyrobena z temnodřeva a lze ji pro snazší přepravu rozložit; sestavená slouží jako oltář pro náboženské rituály. Sama o sobě nemá žádnou kouzelnou auru.

Tato místnost pravděpodobně bude místem hlavních bitvy v této části dobrodružství, jelikož zde bude Ulwai Bouřevolající se služebníky čekat, dokud Pán duchů nedokončí tvorbu nemrtvých, které přislíbil hodě. Oddíl Taktika níže předpokládá, že záporáci měli čas na přípravu. Je totiž nepravděpodobné, že by se postavy dokázaly zbavit Varantian bez zburcování strážní v oblasti 6. Pokud se nějak podaří postavám dosáhnout této oblasti bez vyvolání poplachu, bude několik prvních kol boje jednodušších. V tom případě je Ulwai v oblasti 12, kdežto mniši a kněží odpočívají, jí nebo se modlí v oblasti číslo 10.

Ulwaiin kontingent fanatiků sestává z šestice mnichů Pěsti zkázy a dvou kněží Ruky zkázy. Tři z mnichů jsou vždy na stráž v oblasti 6.

Drakopaní Ulwai Bouřevolající je na skurutku podivuhodně přitažlivá – což je pro ni jak požehnání, tak prokletí. Ostatní skurutí ji viní z toho, že má ve svých

žilách lidskou nebo dokonce elfí krev. Když Ulwai v sobě objevila spříznění s bouřemi a blesky, provedla na pomlouvačích spektakulární pomstu. Nyní je třetím ve velení Rudé ruky a zodpovídá se pouze generálu Kharnovi a Nejvyššímu drakopánovi. Její schopnost použít proti protivníkům svou mazanost kombinovanou se zvykem je zasáhnout elektřinou, jakmile ztratí ostražitost, jí posloužila dobře.

Ulwai má rudé vlasy spletené do početných copánků, zdobené drobkými kousky kovu a slonoviny. Její oči jsou jasně modré (u skurutů vysoce neobvyklá barva). Nosí řadu krásných šperků z mitrilu zdobených motivy blesků.

Drakopaní Ulwai Bouřevolající: 58 žt (strana 108)

Mniši Pěsti zkázy (3): každý 32 žt (strana 116)

Kněží Ruky zkázy (2): každý 36 žt (strana 115)

Taktika: Pokud obyvatelé místnosti dostanou čas na přípravu, provedou následující kroky.

Mniši: Rozmístí se okolo vstupu v jihozápadním rohu místnosti a budou každé kolo ověřovat Vnímání, zda zaslechnou postavy v oblasti 4 nebo zpozorují světlo pronikající pode dveřmi (SO 5). Pokud uspějí, zamávají na ostatní, aby je varovali, vypijí *lektvar obří síly (kopcový obr)* a *lektvar hrdinství* a připraví se napadnout každého vetřelce, který vstoupí do jejich dosahu.

Kněží: Jakmile mniši dají signál, jeden sešle na sebe *neviditelnost* a druhý na ostatní *požehnání*. Postavy mohou zaslechnout (SO 5, +1 za každých deset stop) zvuky sesílání obou kouzel. Kněží zaujmou pozici před severními dveřmi.

Drakopaní: Když se rozběhne příprava na boj, drakopaní sešle kouzlo *neviditelný služebník* a na sebe *výřečnost*. Postaví se do oblasti 12, hned na sever od pootvěřených dveří, takže do oblasti 10 snadno vidí.

Dveře jí poskytují třčtvrteční kryt (bonus +5 k OČ na útoky přicházející z oblastí 4 nebo 10).

Neviditelného služebníka umístí do prostoru poblíž dveří do oblasti 4. Když uvidí signál mnichů, sešle na sebe *mocnou neviditel-*

nost. Postavy mohou zaslechnout (SO 5, +1 za každých deset stop) zvuky sesílání kouzla.

Když propukne boj, skurutí použijí následující taktiku.

Kolo 1: Mniši se pustí do každého, kdo se pokusí vsoutpit do místnosti. Mnich, který nedosáhne na protivníka, buď vypije jeden ze svých *lektvarů*, nebo poskytne některému ze spolubojovníků výhodu na útok pomocí akce pomoc. Kněží použijí svitek *sférický spojenec* k přivolání pekelného ohaře. Bude-li to možné, pak do středu postav nebo do místnosti 4, aby pomáhal útočit na postavy z boku. Ulwai sešle *rychlost* na sebe i všechny své služebníky. Pokud se postavám podaří proniknout do místnosti, nařídí (akce) *neviditelnému služebníkovi* zavřít dveře do oblasti 4 a bude doufat, že postavy rozdělí a ty uvězněné donutí vzít akci k opětovnému otevření dveří. Pokud to bude nutné, příkaz každé kolo zopakuje.



Drakopaní Ulwai Bouřevolající použije k ovládnutí a zničení nepřátel svůj důvtip, lstivost a schopnost ovládat blesky

Pokud postava upustí předmět, nařídí neviditelnému služebníku ho odsunout 15 stop (4,5 metru) daleko.

POZNÁMKY AUTORŮ

Boj s drakopaní a jejími služebníky by pro postavy měl být náročný. V době, kdy se dostanou k tomuto setkání, by měly být na 8. úrovni, a i když většina nepřátel je na nižších úrovních, jedná se o protivníky vysoce organizované, dobře spolupracující a nejspíše zadržují postavy ve zúženém prostoru dveřního vchodu. Společně s pekelnými ohaři, útočícími z boku, dračími řetězy mnichů a Ulwainými *neviditelnými služebníky* zavírajícími každé kolo dveře, se může bitva velmi rychle proměnit v pořádné drama.

Achillovou patou setkání jsou kouzla ovlivňující větší plochu jako *ohnivá koule* nebo páchnoucí oblak. Pokud postavy vrhnou několik těchto kouzel do oblasti 10, budou mít mnohem snadnější práci. Nezapomeň, že mniši mají možnost úniku a Ulwai má díky částečně zavřeným dveřím tříčtvrtěční kryt (bonus +5 k OČ).

Pravděpodobně nejchytřejší taktikou postav je nechat si toto setkání až na dobu, kdy si zjednajít pomoc Pána duchů.

–James a Rich

Kolo 2: Mniši se i nadále snaží postavám zabránit ve vstupu. Zraněný mnich si (pokud může) vymění pomocí odpoutání místo s nezraněným kolegou. Viditelný kněz sešle ze svitku *duchovní zbraň*, neviditelný *zhoj zranění* na nejhůře zraněného skuruta. Ulwai použije bardskou inspiraci, čímž dá jednomu spojenci, což mu umožní přičíst hodnotu 1k6 k jednomu svému ověření vlastnosti, hodů na útok, nebo záchrannému hodů.

Kolo 3: Mniši pokračují v boji nablízko. Viditelný kněz sešle na postavu *znehyní osobu*, neviditelný *zhoj*

VÝVOJ DRAKOPANÍ ULWAI

Na rozdíl od ostatních drakopánů bude Ulwai prosit o milost, pokud budou věci vyhlížet opravdu zle. Samozřejmě že její důvody nejsou zcela nevyočítavé. Dobře ví, že když si budou postavy myslet, že jí mají ve své moci, bude je moci nakrmit všemožnými dezinformacemi – zvláště, pokud v předstihu na sebe seslala *výřečnost*.

Pokud si postavy nezajistí její spolupráci magií nebo – poté, co zlomí *výřečnost* – nezlepší její postoj z nepřátelského na nápomocný, všechny získané informace sice vypadají uvěřitelně, leč se jedná o nepravdu. Ulwai je dokonce i beze své magie mistrem lhaní. Všechny otázky zodpoví pokud možno tak, aby to bylo uvěřitelné a zároveň to poslalo postavy špatným směrem. Její oblíbenou taktikou je nabalovat lži na zrnka pravdy, aby vše bylo uvěřitelnější.

V tomto případě postavám řekne, že vůdci Rudé ruky se skrývají kdesi v Obroštitcích na severovýchodě, kde shromažďují druhou hordu obrů a skurutů k útoku na Brindol. Samozřejmě zde žádný takový voj není; jen postavy, které jejím informacím uvěří, ztratí spoustu cenného času cestováním; to je ostatně hlavní důvod, proč Ulwai lže. Ví, že do útoku na Brindol zbývá jen pár dní a chce udržet postavy stranou bitvy. Pravdivou částí je, že Nejvyšší drakopán dává dohromady druhou armádu – ovšem z pekelných tvorů. Rovněž se pravdě blíží směr, kde

zranění na spojence. Ulwai sešle *vyvolej zvířata* a přivolá obří krysu.

Kolo 4: Mniši pokračují v boji nablízko. Viditelný kněz sešle *neviditelnost* a zmizí; v dalších kolech bude opakovat taktiku svého neviditelného druha z 2. a 3. kola. Neviditelný kněz nápodobně převezme taktiku svého druha z těchto kol – nejprve sešle *duchovní zbraň* (a zviditelní se). Ulwai opustí svou podpůrnou taktiku a místo toho každé kolo počastuje nejbližší postavu jedním úderem hromu.

Kněží a mniši bojují až do smrti, Ulwai nikoli. Pokud situace vyhlíží zle, pokusí se utéct, ať za pomoci *neviditelnosti* nebo za pomoci *oblaku mlhy* ze své berly. Jejím cílem je dosáhnout oblasti 7, dostat se *pomalým pádem* na zem a pak se někde schovat, aby mohla během 10 minut seslat ze svitku *přízračného oře* (pokud postavy nechaly poblíž oře, jednoduše jednoho ukradne). Pokud uprchne, dostane se zpět k hordě a stane se pobočnicí generála Kharna, a kromě velení bude sloužit pro hordu i jako vyjednávač. Pokud nebude moci uniknout, použije svůj dlouhý luk, bleskové údery, údery hromu a z berly *svolej blesky* tak, aby způsobila co možná nejvíc škody.

Poklad: Přenositelná socha Tiamat není ve své podstatě zlá; nejedná se o nic víc než dřevnou sochu. Váží 350 liber a kvůli svému zpracování má hodnotu 350 zl.

II. SKLADIŠTĚ

Světlo: Žádné.

Tvorové: Žádní.

Tato místnost obsahuje asi dva tucty krabic a sudů, každý označený etiketou se slovem nebo souslovím, které zřejmě identifikují jejich obsah.

V přepravkách mají skuruti uloženy zásoby nezbytné pro pobyt v doupěti Pána duchů. Etikety jsou v goblinštině a je na nich napsáno „voda“, „sušené maso“, „chléb“ či „kadidlo“. Nenachází se zde nic skutečně cen-

sídlí velení hordy – jde o severozápad, nikoli severovýchod.

Pokud se postavám podaří získat Ulwainu skutečnou spolupráci (rozhodně nesnadný úkol), mohou se hodně dozvědět. Na rozdíl od Kotha a Sárviha je Ulwai již dlouho dobře informovaným vůdcem hordy a mluvila se skoro každým od Nejvyššího drakopána po nejobyčejnějšího řadového válečníka. Může poskytnout podrobnosti o válečnických, plánech a cílech hordy. Ví, kde se v Dýmajících horách skrývá Svatyně Tiamat, a dokonce může poskytnout její hrubý plán. Pokud se jí postavy zeptají přímo na svatyni, může jim poskytnout následující důležité informace.

- Nejvyšší drakopán Azarr Kul necestuje s hordou. Plánuje se připojit, jakmile horda získá Brindol, kdy doufá, že už bude moci podpořit své síly při útoku na Denovar dábelskými jednotkami z Tiamatina dvora.
- Svatyni střeží početní nebezpeční tvorové včetně mocného modrého draka, ďáblů, vybraných kněží Nejvyššího drakopána, zplozenců Tiamatiných a několika nestvůr z okolních hor, se kterými Nejvyšší drakopán uzavřel spojenectví. Jmenovitě může určit draky Ozyrrandiona, Regiarixe, Abithriaxe a Tyrgaruna a behirku Varantian.
- Hlavní vstup do svatyně chrání mocná past a několik kouzelných zámků; vstup do svatyně touto cestou bez znalosti správného hesla bude, pokud Nejvyšší drakopán aktivuje past a zámky, velice těžký.

ného a průzkum ukáže, že tu zbývají zásoby na pouhých pár dnů. Zásoby byly vypočítány tak, aby postačovaly pouze pro 30. den, kdy se předpokládá, že Pán duchů vyrobí požadované nemrtvé.

12. HOSTINSKÉ POKOJE

Světlo: Žádné.
Tvorové: Žádní.

Místnost je zařízena jako kombinace ložnice a pracovny. Na skládacím lůžku u severní zdi jsou navrženy měkké elegantní kožešiny a čisté přikrývky. Hned vedle se nachází jednoduchý stůl s židlí. V úhledné hromádce se na něm nachází několik papírů.

Místnost slouží jako ložnice drakopaní. Většinu svého času tráví psaním modliteb nebo jiných hudebních děl zasvěcené Tiamat.

Poklad: Hromádka papírů na stole obsahuje básně a hudbu skoro hotové opery – vzrušující příběh o tom, jak Tiamat zničila pět dobrých draků marně se snažících vzít si zpět Bahamautovo posvátné místo z jejich spárů. I přes podtóny krutosti a časté scény násilí a mučení se jedná o mistrovské dílo bardství. Dokonce i v nekompletním stádiu má pro znalce (který dokáže ocenit takové odporné umění) hodnotu 100 zl.

Ulwainým pokladem je její vybavení, jinak nemá skoro nic cenného. Podobně se tu nenachází ani žádné zajímavé psané věci. S nadřazenými zásadně komunikuje pomocí magie, a pokud už je nucena něco svěřit papíru, pozorně zprávy ničí ve chvíli, kdy už není třeba je uchovávat. Pokud postavy Ulwai zabijí, uteče jim nebo jinak neuspějí v jejím výslechu, musí si na podrobnosti uvedené v rámečku Vývoj drakopaní Ulwai počkat až do konce bojů o Brindol (v Části IV).

13. JEZÍRKO ZNOVUZROZENÍ

Světlo: Šero (slabá žlutá luminiscence vycházející z jezírka).

Tvorové: Šest slabých kostižerů, lítý lev.

Tato dlouhá komnata se koupe v nezdravém nažloutlém světle vycházejícím ze zářícího povrchu velkého jezírka hořčičně zbarvené vody. V jezírku plave jakýsi tvar. Okraj jezírka je vyroben z tuctů či spíše stovek lvích lebek vzájemně spojených šedou maltou. V severní a jižní zdi se nacházejí stinné výklenky a západně od nezdravě vyhlížejícího jezírka stojí 4,5 metru vysoká socha rozkládajícího se lva. Hlava této morbidně majestátní postavy dosahuje skoro až ke stropu.

Tato místnost je svatyně doupěte Pána duchů. Místem, na které Pán duchů přivádí vybrané lvy, aby je proměnil na své milované služebníky duchy. V minulých dnech byl nucen tuto milou činnost opustit a místo toho vyráběl jednotku kostižerů, které po něm požadovala drakopaní.

Sochu nemrtvého lva vyrobil sám Pán duchů a reprezentuje pokřivení přírody, které přijal za své.



Když kostižerové zaútočí, živí musí trpět, aby ukojili jejich neuhasitelnou žízeň

Ježíčko je velký a nepohyblivý nekromantický kouzelný předmět, který vyrobil Pán duchů. Kapalina je hluboká 20 stop (6 metrů) a je bez zápachu, bez chuti a na dotyk podivně teplá. Cákanec nebo jakýkoli jiný hloupý kontakt s kapalinou nutí postavu k záchrannému hodu na Odolnost (SO 15), jinak bude paralyzována, protože kapalina pomalu zbaví citu postiženou část těla. Plně ponořený tvor musí uspět v záchranném hodu na Odolnost každé kolo, jinak mu bude vysáto 2k6 bodů obratnosti. V kapalině lze dýchat stejně snadno jako ve vzduchu, takže tvorovi utonutí nehrozí. Pokud ovšem tvorovi poklesne obratnost na 0, nedokáže se z jezíčka bez cizí pomoci dostat. Kapalina rovněž poskytuje výživu každému, kdo jí dýchá. Tvor dokáže v jezíčku žít po zbytek svého života. V současné době se v něm nachází jeden lýt lev. Flakónky s touto kapalinou lze použít jako šrapnelové zbraně, ale 1 hodinu po naplnění z jezíčka kapalina ztrácí své schopnosti.

Účelem jezíčka je podpora každého, kdo umí zacházet se Lvím srdcem (viz oblast 15), v proměně uvězněných tvorů na duchy.

Tvorové: Z tuctu kostižerů, které Pán duchů přislíbil hordě, bylo již šest vytvořeno. Skrývají se ve výklencích a touží napadnout jakéhokoli vetřelce, kterého zpozorují.

Slabší kostižeri (6): každý 58 žt (strana 122)

Taktika: Kostižera naplňuje pouze nenávisť k živým; bez Pána duchů nebo zlého kněze, který by jim velel, trpělivě čekají v místnosti na rozkazy. Příchod živého vetřelce do místnosti vyvolá okamžitý útok. Kostižeri při útoku nespolupracují a nejsou dost chytří na to, aby byli schopni využít jezíčko znovuzrození jako svou výhodu. Jejich zuřivost z nich i tak činí nebezpečného protivníka.

14. PŘIJÍMACÍ MÍSTNOST

Světlo: Žádné.

Tvorové: Žádní.

V místnosti se nachází nízká pohovka, několik polic s knihami a mnohem více polic s uměleckými kousky zaměřenými na lvy. Zdi a poličky lemují malby, sošky, drobné kazety, keramika, řezby, nádherné šperky a jiné předměty. Vše je pokryto silnou vrstvou prachu.

Před svou proměnou v kostěje byla tato sbírka „lvího“ umění potěšením Pána duchů. Lvů se nějakým způsobem týkají i všechny knihy v policích, počínaje legendami obsahujícími lvy a konče podrobnými anatomickými studiemi těchto velkých koček.

Po proměně Pán duchů zjistil, že jeho zájem o umění opadl a nyní sem chodí jen zřídka.

Poklad: V místnosti se nachází tucty uměleckých předmětů, byť většina z nich je pochybné umělecké kvality (Pánovi duchů šlo spíše o množství než o kvalitu). Postavy, které si najdou dostatek času a místnost vyrábují, zjistí, že umění dohromady váží 35 liber a má celkovou hodnotu 900 zl.

15. LVÍ SRDCE

Světlo: Žádné.

Tvorové: Žádní.

Tato oválná místnost je až na masivní kouli z černého leštěného kamene vznášející se nad nízkým stupínkem prázdná. Koule má v průměru 120 cm. Kolem ní divoce krouží bledě oranžové obláčky. Pozornější pohled odhalí,

že se jedná o sedm různých tvarů... z nichž každý velice připomíná pokřiveného ducha lva.

Tato ohromná obsidiánová koule je jedním z největších výtvorů Pána duchů – stroj nekromantické energie, který extrahuje duše bezmocných tvorů a mění je na duchovité otroky pod vládou jeho uživatele.

Poklad: Koule, zvaná *Lví srdce*, váží několik tun a její energie je vázána jen a pouze na tuto místnost. Proto ji nelze přemístit jinam, ale pokud postavy porazí Pána duchů, mohou se dozvědět o jejich funkcích a použít pomocí kouzla *určení*.

Každý, kdo zná tajemství *Lvího srdce*, ho může použít k posílení kouzla *stvoř nemrtvé*, pokud je *Lví srdce* použito při sesílání jako pomocné ohnisko. Tím se zvýší úroveň sesílatele o 2. Kromě toho, pokud je ponořený živý tvor s Inteligencí 8 a menší v Ježíčku znovuzrození v oblasti 13 a neuspěje v záchranném hodu na Odolnost (SO 18), *Lví srdce* ho ihned zabije a přemění ho na ducha nebo ducha surovce. Nově vytvořený nemrtvý se objeví ve vzduchu nad Ježíčkem v oblasti 13.

Jakýkoli sesílatel, který uspěje v ověření Inteligence (Mystika/Máboženství) SO 10 snadno odhalí účel *Srdce* a jak ho používat v souvztáznosti s jezíčkem. Nezapomeň hráčům připomenout, že používání *Srdce* je zlý čin. Jakékoli nekromantské kouzlo použité v součinnosti se *Srdcem* bude mít dvojnásobnou sílu a dosah. Například kouzlo *oživ mrtvého* bude mít dvojnásobný dosah, na jaký ho lze seslat, přikazovat stvořeným nemrtvým lze na dvojnásobnou vzdálenost, zapůsobí na většího tvora, bude trvat déle a oživí dva cíle.

Postavy se mohou snažit zničit nebi alespoň poškodit artefakt; v této době nemají dostatečné znalosti a nástroje, aby mohli artefaktu způsobit trvalejší poškození. Nech postavy na artefakt útočit, pokud budou chtít přilákat pozornost Pána duchů, ale dej jim jasně na vědomí, že jejich snaha předmět zničit je marná.

Lví srdce: 4 stopy (120 cm) tlustý obsidián; 720 žt; rozbití OČ 20.

16. KOMNATA ZRAZENÝCH

Světlo: Žádné.

Tvorové: Pán Duchů.

Podlaha místnosti je vyleštěna do zrcadlového lesku. Zdi zdobí rytiny lvů v přirozeném prostředí, na rozdíl od výzdoby jinde se ovšem jedná o lvy živé a kypící zdravím. Velkolepost přírody vyzařuje z každého kousku mistrovských rytin – vyjma osamělé humanoidní postavy nacházející se na jižní zdi. Zde se od ní lvi odvrací v hrůze a hnusu; postava má propadlou tvář a paže, dlaně obrácené dopředu ji ochable visí u boků. U nohou má jedno mrtvé lvíče.

Tato místnost má jediný účel – připomínat Pánovi duchů, co všechno opustil. Kostěj sem přichází tehdy, když jeho odhodlání ochabuje nebo jeho mysl je zmítána pochybnostmi či zmatkem. Pak zde medituje, dívá se na sebe jako na živého tvora. Jak utíkají hodiny a dny, vzdává se v něm hněv a zuřivost, dokud si nevyčistí mysl a nezkonzcentruje vůli tak, aby se mohl vrátit ke svým nenávisným pletichám.

Tvor: V poslední době zde kostěj tráví mnoho času, protože jeho mysl zaplavuje bezmocná zuřivost a frustrace vyvolané ztrátou jeho fylaktéria. Vyžaduje to veškeré jeho sebeovládání, aby drakopaní nehodil do Jezíčka znovuzro-

zení a její skuruty nepřivázal na svůj pitevní stůl – ale moc dobře ví, že pokud by to udělal, její spojenci by fylaktérium zničili. A tak místo aby svou zuřivost vyventiloval, chodí sem meditovat.

Pokud zaslechne z oblasti 13 zvuky boje, místnost neopustí; pokud ovšem vycítí pokus poškodit Lví srdce v oblasti 15 nebo pokud někdo poškodí jeho svatyni v oblasti 17, okamžitě vyrazí na místo zjistit, co se děje. Stejně zareaguje, pokud někdo vpadne sem, do jeho posledního útočiště. Pokud se tak stane, podívej se na Střet s Pánem duchů níže.

Pán duchů: 135 žt (strana 121)

Úprava zkušenosti: Pokud se postavám podaří Pána duchů přesvědčit, aby přestal podporovat Rudou ruku (tím, že mu vrátí fylaktérium), získají stejné množství zkušenosti jako za jeho porážku.

17. SVATYNĚ ROZKLADU

Světlo: Žádné.

Tvorové: Jeden duch líého lva.

V severozápadní části místnosti vymezuje nízká kamenná obruba okrouhlou oblast vyplněnou hlínou. Hlína vyhlíží šedivě, sterilně a prachovitě. Vyrůstá z ní jediný zjevně nemocný strom. I přes kvalitu hlíny se stromu docela daří – jeho holé větve vyrostly podél severní a západní stěny a vypadá to, jako by chtěly polapit celou místnost do svého suchého dřevěného objetí. U úpatí stromu leží šestice malých těl.

Místnost slouží Pánovi duchů jako svatyně rozkladu a nemoci. Strom je děsivý výsměch přírodě, který udržuje při životě pouze nekromantická síla Pána duchů. K rozpoznání jeho nepřirozenosti postačuje úspěšné ověření Inteligence (Příroda nebo Náboženství), obé s SO 15. Strom není skutečně živý a stačí 5 minut práce se sekerou, aby ze stromu zůstaly suché třísky. Ovšem dokud existuje Pán duchů, strom vyroste během 8 hodin do své předchozí velikosti a tvaru, a to i když na něj někdo použije kouzlo *rozklad*. Útok na svatyni navíc ihned přivolá Pána duchů.

Během svých zvrácených obřadů Pán duchů často zavěšuje své fylaktérium do větví stromu. Tady před pár týdny Pán duchů ponechal své fylaktérium, když ho vyrušila zpráva o skupině skurutů, kteří pronikli do jeho doupěte a dožadovali se u něj audience v Tiamatině jménu. Pán duchů opustil své doupě a zničil to, co považoval za další skupinu bláznivých humanoidů, se kterými už se za ta století střetl mnohokrát. Teprve poté, co zjistil, že nemá své fylaktérium, mu došlo, že se ve skutečnosti jednalo o fanatiky odhodlané obětovat své životy, aby jejich spojenci mohli provést krádež. Fylaktérium ukradl Skather, ninja nájezdník černých zpozenců, se kterým se družina střetne v následující části dobrodružství (viz strana 87). Pán duchů dostal

den dva na uklidnění a pak za ním zašla na vyjednávání Ulwai. Za pomoci veškerých svých bardských dovedností se jí podařilo dohodnout s Pánem duchů spolupráci: pokud poskytne Rudé ruce dané množství nemrtvých k útoku na Brindol a Denovar, dostane fylaktérium zpátky; pokud nabídku odmítne, bude zničeno, což ohrozí jeho budoucí existenci. Pán duchů neochotně souhlasil, čímž se stal „nadšeným“ spojencem Rudé ruky.

Šestice gobliních těl při úpatí stromu čeká na proměnu do druhé skupiny kostižerů, které Pán duchů přislíbil skurutům. Prozatím nejsou oživena.

Tvor: Na stráží zde stojí jeden duch líého lva. Když postavy poprvé vkročí do místnosti, ukrývá se v těle stromu. Když si všimne vetřelců, z hrůzostrašných zařvání se vynoří. Pokud postavy neuspějí v pasivním ověření vnímání (SO 20), budou překvapeny. Vetřelce nepronásleduje mimo místnost.

Duch líého lva: 55 žt (strana 121)

18. POKLADNICE

Světlo: Žádné.

Tvorové: Žádní.

To, co kdysi muselo být úchvatnou výstavou vzácných kusů prastarého umění nebo snad dobře uspořádaná pokladnice, se nyní nachází v chaotické zmeti rozházených mincí, rozbitého skla, roztržených soch, roztrhaných obrazů a zničených truhel.

Když Pán duchů objevil, že zmizelo jeho fylaktérium, jeho prvním nápadem bylo, že ho prostě někam založil. Hledal na všech obvyklých místech, a když ani na třetí pokus nic nenašel, dostal záchvat zuřivosti, během kterého zničil většinu obsahu své pokladnice. Když se dozvěděl pravdu o krádeži a požadavcích, hněv potlačil (v srdci si ovšem slíbil, že se pomstí) a souhlasil se spoluprací. Od té doby se do pokladnice nevrátil.

Poklad: Ačkoli hlavní částí pokladu je kouzelné vybavení Pána duchů, není ani bohatství v této místnosti bezvýznamné. Nyní je sice většina uměleckých předmětů zničena, ale stále zde lze najít 2400 st, 1490 zl, 23 různých drahých kamenů (16 v hodnotě 50 zl, 4 v hodnotě 100 zl, 3 v hodnotě 500 zl), svitek s *kuželem mrazu*, svitek s *posvátnou půdou*, *hůlku pavučin* (18 použití), *amulet zdraví +4* (Pán duchů ho už nepotřebuje) a *+1 kukri* tvarované do podoby lvího spáru.

STŘET S PÁNEM DUCHŮ

Jsou tři způsoby, jak si postavy mohou vynutit střet s Pánem duchů: mohou poškodit Lví srdce v oblasti 15, poškodit svatyni v oblasti 17 nebo vstoupit do oblasti 16.

Pán duchů je nebezpečný protivník – možná nejtěžší z těch, se kterými se mohou postavy střetnout v celém dobrodružství; konkurovat mu snad mohou jen někteří z hlavních protivníků v Části V dobrodružství. Rozhodně



Druid kostěj se rozhodl vypořádat se s vetřelci sám

je nejimpozantnější z protivníků, se kterými se doteď mohly střetnout. Naštěstí od krádeže svého fylaktéria je mimořádně opatrný; když zjistí, že postavy jsou novou, neznámou silou, rozhodne se nejprve zjistit, co v jeho doupěti dělají, místo aby rovnou zaútočil

Komnata se nepřírozně ochladila a pak do ní vkráčí děsivá postava. Její maso je zažloutlé, svrašťelé a na kostech se drží v potrhaných cérech. Na místech, kde by měly být oči, tančí bledě zelené plameny. Nosí starou rozedranou zbroj ze lvích kůží. „Vetřelci“, zasyčí, „odvážili jste se proniknout do mého panství? Ihned podejte vysvětlení!“

Dej postavám minutu k tomu, aby vysvětlili, co zde chtějí; na konci jedna z nich ověří Přesvědčování (SO 10), zda se jim podařilo změnit nepřátelský postoj Pána duchů. Pokud se jeho postoj změní na nevstřícný, bude kostěj požadovat, aby okamžitě opustili jeho doupě. Pokud se stane indiferentní, dá postavám několik minut času k vysvětlování, než je vyzve k odchodu. Postavy, které odmítnou splnit jeho rozkazy, ho podráždí, a nebude třeba ho dráždit moc na to, aby se rozhodl zaútočit.

Pokud postavy zmíní jeho fylaktérium, v postoji kostěj se objeví obsesivní a neodbytná zvědavost. Pokud odhalí, že postavy mají jeho fylaktérium, bude ho požadovat nazpět. Na oplátku souhlasí, že přestane podporovat Rudou ruku, a dokonce příslibí postavám pomoc se zabitím zbývajících skurutů v jeho doupěti.

Kostěj své slovo dodrží. Pokud mu postavy vrátí fylaktérium, pomůže jim pozabíjet zbývajících skurutů a nepošle své nemrtvé na sever k hordě. Postavám se podařilo dosáhnout velkého vítězství, a pokud jsou moudré, nebudou se nadále příliš ochomýtat v kostějově blízkosti. Jakmile Pán duchů získá své fylaktérium zpátky, jeho dobrá nálada příliš dlouho nevydrží, a pokud se zde budou postavy ještě zdržovat, mohl by je naverbovat mezi své nemrtvé služebníky.

POZNÁMKY AUTORŮ

Pán duchů dokáže zdecimovat skupinu postav na 8. úrovni snadno – ale setkání s ním není zamýšleno jako bojové setkání. Chytří hráči to pochopí, ale ostatní nemusí. Hráči hrající paladiny nebo kleriky dobrých bohů mohou jevit odpor k ponechání takové hrozby svému osudu. Pokud to vypadá, že někteří hráči mají problém držet svou nenávist na uzdě, máš dvě možnosti.

Můžeš ponechat věcem volný průběh. Pokud se tak stane, měl bys hrát Pána duchů jako konzervativního a opatrného bojovníka. Pána duchů mnohem víc zajímá vyhození postav z jeho doupěte než jejich zabití, jelikož netuší, co by jejich smrt mohla způsobit – zvláště pokud jsou nějak spojeni s Rudou rukou. Kostějův strach a ochromující útoky by mu měly vcelku snadno umožnit postavy porazit bez toho, že by je musel zabít.

Nebo můžeš postavám připomenout, že mají mnohem naléhavější úkoly. Pán duchů zde je již staletí a zcela jistě počká ještě pár dalších let, než se vrátí zpátky a dokončí práci.

–James a Rich

ZÁVĚR ČÁSTI III

Jak se Část III dobrodružství blíží ke svému závěru, horda by se měla blížit k Brindolu. Postavy by se měly dozvědět umístění Svatyně Tiamat, ale pokud se nevrátí do Brindolu a nepomohou s obranou, město padne během pár dnů. Pokud máš pocit, že jsou až moc hrr do boje s Azarrem Kulem nebo do řešení podružných věcí věci, můžeš použít následující událost k tomu, abys je nasměroval zpátky k Brindolu.

Samozřejmě se může stát, že postavy městu na pomoc nevyrazí. Pokud se místo toho rozhodnou vyrazit přímo do Svatyně, měl bys pokračovat Částí V dobrodružství. Brindol bude vyrabován a přežijí obyvatelé nuceni uprchnout do Dennovaru, ale Část V by se měla odehrávat beze změn. V tomto případě budou postavy pravděpodobně o jednu úroveň níže, než by být měly, a minou je odměny, které lord Jarmát poskytne obráncům Brindolu, takže se možná ukáže, že si ukousli trochu větší sousto, než mohou zvládnout.

VOLÁNÍ O POMOC

Jak se horda blíží k Brindolu, lord Jarmát se pokusí přivolat skupinu dobrodruhů, o které toho už tolik slyšel. Požádá Sellyriu Hvězdopěvce, druidku z Hvězdopěvčina kopce, která se přidala k obráncům, aby pokusila seslat kouzlo sledování a kontaktovala jednu z postav. Po úspěchu následně Sellyria sešle kouzlo zpráva, které donese k postavám naléhavou prosbu od lorda Jarmáta.

Časová osa: 32. den (nebo jindy, když padne Talar nebo když usoudíš, že postavy budou potřebovat dostat zprávu od lorda Jarmáta).

Světlo: Závisí na denní době.

Tvorové: Žádní.

Ctíš slabý, podivný šepot, jako kdyby tě pohladila magie. Pak se v tvé mysli objeví obraz elfky, ve které ihned poznáš Sellyriu Hvězdopěvce, vůdkyni Tiri Kitor. „Přivedla jsem do Brindolu pomoc“, říká, „ale je potřeba další, jelikož i během našeho rozhovoru se horda blíží k městu. Rychle přijďte, bitva se blíží!“

Kontaktovaná postava může před přerušением kouzla zareagovat. (Cílem je, aby postavy vyrazily rychle a nejpřímější cestou do Brindolu.)

Zničené město Talar je asi 35 mil (56 km) od Brindolu. Horda zde bude několik dní tábořit a teprve pak vyrazí dál; k Brindolu dorazí za 8 dní po pádu Talaru.

*V bitvě o Brindol se postaví
zoufalá obrana proti plné síle
hordy Rudé ruky*

ČÁST IV: NEPŘÍTEL U BRAN

Ndobě, kdy postavy zničí most přes Rokli lebek, vyplnění líheň břitváků v Rhestu a vrátí Pánovi duchů jeho fylaktérium, by měla Rudá ruka být téměř u bran Brindolu. Skuruti, kteří cestou pálí městečka a zvětšují tím už tak velkou vlnu uprchlíků před sebou, si před útokem na hradbou obehnaný Brindol na pár dní odpočinou. Brindol, na rozdíl od dřívějších městeček, není jenom dobře opevněný, ale má i slušnou profesionální armádu odhodlanou svůj domov bránit.

Tato část dobrodružství představuje kulminaci střetu mezi hordou a lidmi údolí Elsir. Postavy mohou svou účastí na událostech pomoci odrazit hordu. Pokud tu budou úspěšné a již dříve zhatily v klíčových bodech dobrodružství její plány, mohou nastatou situaci zachránit!

DNY PŘED BITVOU

První uprchlíci, kteří dorazili do Brindolu, byli obyvatelé Drellinova Přívozu vedení starostou Wistonem a Sorannou Anitah. Bez meškání informovali lorda Jarmáta, vládce města. Ten jim zpočátku nevěřil; ale těžko můžete ignorovat slova tisícovek hladových uprchlíků

utíkajících do města. Když uprchlíci stále přicházeli, byl nucen přijmout pravdu: do Údolí přišla válka.

V době, kdy postavy dojednávaly nadějnou dohodu s elfy (viz Část II) a ničili jinou mezi hordou a Pánem duchů (Část III), uvedl lord Jarmát věci do pohybu. Ponechal si starostu Wistona a kapitánku Sorannu jako poradce a dozvěděl se od nich mnohé o postavách. Najal si malou ale vysoce kvalitní skupinu trpasličích žoldněrů, aby zlepšil obranu města. A stálá městská armáda, Lví stráž, posílila obranu města a do domobrany zrekutovala každého fyzicky schopného muže a ženu.

Úkol zorganizovat opevňovací práce a ubytovat a nakrmit narůstající dav vyděšených uprchlíků se nepodobal ničemu, co kdy tento bývalý dobrodruh zažil. Nejvíce ponižující chvílí pro něj bylo, když pochopil, že Lví stráž nejspíše nezládne v daném čase opevnit celé město a že tedy bude muset požádat o pomoc lady Verrasu Kál, hlavu rodu Kál (největšího kupeckého rodu v Brindolu) a jeho největšího politického protivníka. Lady Kál si na ochranu svých zájmů udržuje soukromou armádu („osobní strážce“) a lordu Jarmátovi nezbylo než tuto sílu povolát, čímž pokoutně jednání rodu Kál legitimizoval způsobem, kterého by se nikdy nenadál.

S postupem hordy dále na východ, při kterém vypálila městečka jako Terrelton, Nimonovu Průrvu a Talar, počty uprchlíků narostly. Opozdilci, kteří taktak vyvázli s holým životem, začali šířit pověsti a hrozilo, že propukne panika. V tu chvíli musel lord Jarmát provést jiné rozhodnutí, o kterém si nikdy nemyslel, že k němu dojde: nařídil evakuovat Brindol. Společně s lady Kál vybrali nejdůvěryhodnější muže a ženy ze svých vojáků a žoldnéřů a vytvořili Společnost poslední instance, doprovod a stráž pro uprchlíky na jejich cestě dále na východ do Dennovaru. Zde by měli hledat útočiště a přinést zprávy o blížící se hordě. Lord Jarmát doufá, že evakuací všech postradatelných obyvatel jim alespoň zachrání životy pro případ, že by město padlo.

Proto když postavy dorazí do Brindolu, najdou město prázdné. Řada obchodů a domů je zabeďněná, trhy se proměnily ve cvičiště, ulice na hlídkové trasy. Na městských hradbách jsou hlídky, kdežto další lidé zajišťují odvoz časné sklizně z polí v okolí města, kopou příkopy a vztyčují palisády ze zaostřených kůlů.

Když horda dorazí do blízkosti Brindolu, skuruti se zastaví několik mil západně na velkých farmách, kde srovnají se zemí sady rostoucí zde po staletí. Malé skupiny goblinů jezdců na vrrcích budou prozkoumávat okolí a lovit zvědy a opozdilce, skupiny obrů a zlobrů se demonstrativně přibližují k městu, aby ověřili dostřel lučištníků na hradbách (navzájem se hecují, aby udělali krok blíže), a rudý drak Abithriax, natěšený na krveprolití, oznámí svou přítomnost řevem a vysokými přelety nad městem, které vrhají hrůzu nahánějící stín na vojáky a nové brance, kteří nikdy předtím tak děsivého tvora neviděli.

Pokud postavy do města dorazily samy od sebe, bez přivolání lordem Jarmátem, nebude to trvat dlouho a lidé je poznají. Mezi vojáky se již rozšířily pověsti o jejich skutcích, takže se staly pro sužované obyvatele města symboly naděje. Jakmile hlídka zjistí, o koho se jedná,

je jim řečeno, že s nimi chce lord Jarmát ihned mluvit ve velkém sále pevnosti.

Když postavy dorazí do Brindolu, použij následující text k popisu města.

Je nemožné si nevšimnout, že Brindol je město ve válce, přestože tu nehoří, ani se tu nebojuje. Vojáci dřou na donedávna idylických sádech a úrodných stacích, kopají příkopy, staví strážní věže a upevňují dřevěné palisády.

Město skoro zcela obklopuje 3,5 metru vysoká kamenná hradba; chybí jen podél břehů řeky tvořící severní hranici města. Elsir překračují dva mosty a spojují město s opačným břehem. Nejvyšším bodem města je kopec nacházející se na jihovýchodě. Na něm stojí velká, z kamene dobře postavená pevnost, jejíž tyčící se věže konkurují věžím blízké katedrály.

I přesto velikost města jsou ulice podivně tiché a prázdné. Někteří se po nich pohybují hlídky vojáků, ale jinak tu chybí obvyklé známky obchodních a řemeslných aktivit, které by bylo možné očekávat. Navíc se při podrobnějším pohledu ukazuje, že řada domů je zabeďněná. Válka již do Brindolu skutečně dorazila.

KLÍČOVÁ MÍSTA

Tento oddíl poskytuje podrobnosti o 21 klíčových lokacích za hradbami Brindolu. Řada z nich je na počátku bitvy o Brindol uzavřena a neobývána, jelikož podstatná část civilního obyvatelstva byla evakuována. Pokud ovšem postavy navštíví Brindol před bitvou nebo po ní, budou tyto lokace pochopitelně otevřeny.

1. Městské brány: Městské brány slouží dvěma účelům. Slouží ke kontrole příchozích a odchozích z města a sídlí v nich většina městské stráže. V městské bráně mohou najít pohodlné ubytování až dva tucty strážných, v případě nutnosti pak čtyři tucty. Návštěvníci mohou projít branou bez problémů, ale kupci a zjevný dobrodruzi chtějící do města musí zaplatit mýtné 1 st.

VÝVOJ DN PŘED BITVOU

Po větší část dobrodružství postavy bojovaly s malými skupinami členů Rudé ruky. Nyní nastává čas na střet se samotnou hordou, který je vrhne přímo proti tisícovkám skurutů a jejich nestvůrných spojenců. Všechny předchozí části dobrodružství směřovaly k tomuto cíli. Takže, co se stane, pokud přijde 42. den a postavy nebudou v době útoku hordy nikde poblíž Brindolu?

Jedním řešením je zařídít tak nebo onak, aby se postavy dostaly do boje včas. Například pokud se postavám podařilo spřátelit se s tirikitorskými elfy v Části II a podařilo se jim je přesvědčit ke spojenectví s lidmi, pak menší armáda lučištníků na sovách dorazí do Brindolu pár dní před útokem hordy. Lord Jarmát přijme jejich pomoc s noblesou a pošle hrstku z nich pod vedením Kiliara Rychlošipa nebo Trelary Nocistínu, aby vyzvedli postavy a ihned je dopravili do města. Případně může lord Jarmát povolát Immerstala Rudého, významného místního kouzelníka; můžeš dát Immerstalovi svitek s trojicí kouzel a věšteckou magií, která mu nyní pomůže zjistit lokaci postav, teleportovat se na místo a přinést je do města (v případě potřeby klidně pomocí dvou cest). Méně magickou možností je, že lord Jarmát vyšle důvěryhodné Brindolské ly, aby našli postavy a dovedli je do města, přičemž jeden z nich uspěje zrovna ve chvíli, kdy ukončí předchozí

část dobrodružství. Výhodou tohoto řešení je, že postavy při průchodu zpustošenou krajinou spatří zkázu, kterou horda způsobila.

Odlíšné řešení spočívá v použití časové osy na straně 7, ani ne tolik jako tikání metronomu, jako spíše orientační pomůcku umožňující udržovat přehled o událostech ve vzdálenějším okolí a pocit naléhavosti – postavy, pokud chtějí zabránit zloduchům v dobytí údolí Elsir, mají jen omezenou dobu na překážení plánů jednotlivých drakopánů. Takový záměrný tlak činí dobrodružství větší výzvou a hráči si ho budou lépe pamatovat, než kdyby pouze postupovaly svým vlastním tempem. Je ovšem lepší opustit časovou osu než nechat postavy minout podstatnou část dobrodružství kvůli tomu, že na místo dorazili o den později. Nechť tě zde vede smysl pro dramatickou uměřenost, zvláště pokud se postavy neopozdily svou vinou (zastávka na léčení zranění nebo pomoc méně šťastným; zajíždka, aby se vyhnuly hlídkám hordy atd.).

Nakonec se můžeš striktně držet časové osy a nechat události proběhnout tak, jak mají. V tomhle případě postavy, které se cestou zdrží, mohou dorazit k městu a najít jen trosky okupované z vítězivší hordou. I nyní stále lze odehrát (s případnými úpravami) většinu následujících událostí jako součást obrany Dennovaru, místa posledního odporu proti hordě v údolí Elsir.

2. Kamenná vyverna: Kamenná vyverna dostala své jméno po zkamenělé vyverně věvodčím výčepu hostince. Její tyčící se socha zabírá půl místnosti; stojí na balvanu prorážejícím podlahu. Vyvernu zkameněla družina dobrodruhů před více než stoletím, když bránila místního sedláka. Podnikavý gnóm jménem Jabaling pozemek koupil a kolem vyverny, o které předpokládal, že bude vynikajícím magnetem pro hosty, postavil dům. Měl pravdu – dnes je Kamenná vyverna jedním z nejúspěšnějších hostinců města. Trabalard Jab, Jabalinův syn, vede hostinec dnes; vyvinul se u něj zdravý strach, že nějaký potížista může schválně vyvernu odkamenět, ale stejně tak se bojí, že když dá sochu pryč, přijde o hosty. Výsledkem je, že se většinu doby strachuje.

3. Topůrkovic zabezpečení: Tuto velkou budovu vlastní trpaslice jménem Eldrema Topůrková. Jako personál jí slouží menší skupinu trpasličích bojovníků a válečníků, které pronajímá kupcům jako strážce. Rovněž slouží jako spojka na různé dobrodruhy a udržuje si přehled, kdo je ve městě, kdo hledá práci a kdo práci nabízí. Dobrodruhům hledajícím práci neuškodí, když se zeptají Eldremy.

4. Šankovy křiváky: Majitel tohoto obchodu se zbraněmi je bývalý bandita, který strávil v kobkách městské pevnosti 10 let, aby následně dalších 20 let budoval svoji kariéru uznávaného a úspěšného obchodníka. Dnes je jeho obchod považován za nejlepší místo v celém městě pro nákup zbraní. Šank zaměstnává půltucto uměleckých kovářů a má dlouhodobý kontrakt na zásobování Brindolských lvů. Postavy zde mohou najít jakoukoli zde existující nekouzelnou zbraň za obvyklou cenou (*Příručka hráče* strana 143).

5. Brindolský trh: Na tomto trhu pod širou oblohou prodávají své zboží kupci cestující po Cestě úsvitu, zde předvádí své umění družiny komediantů a podvodníků, lze zde nalézt potulné věšce i místní sedláky a vůbec všechny, kteří chtějí ve městě prodat své zboží nebo služby. Trh je obvykle docela rušný a něco konkrétního na něm najít zabere čas. Po evakuaci se zde akorát trénují branci.

Kvůli množství lidí se tudy dá pohybovat jen poloviční rychlostí. Lze zde najít prakticky jakékoli potraviny, oděvy, látky a další věci vyjma zbraní a kouzelných předmětů.

6. Žíznivá zombie: Znamení nad vchodem zobrazuje zombii se skleněnými očima pijící z puklé holby; pivo rovněž tryská ven různými dírami v jejím krku a těle a tvoří na podlaze louži, u které dovádějí šestice opilých krys. Znamení je poctivým varováním, že tato osvěžovna není pro tiché a kultivované – což jediný pohled na návštěvníky potvrdí. Klientela je všeobecně hrubá, sprostá a hlučná; nejvíc z nich Torgin Kuraki, který to tu vede. Nedrží si vyhazovače a ani je nepotřebuje, protože si to s výtržníky rád vyřídí osobně – obvykle za podpůrných výkřiků ostatních návštěvníků. Seznámení s Torginovým bičem obvykle k uklidnění rozdozobávaného opilce postačí. Pokud dojde na potřebu dalších přesvědčovacích prostředků, má Torgin v zásobě mistrovskou kuši (nazývá jí „Poslední výzva“), visící výstražně na baru, a k ní tučet +1 šipek.

7. Rudá magie a obchod se smíšeným zbožím: Tato vysoká a štíhlá vícepatrová budova, jedna z mála celokamenných staveb ve městě, je domovem a obchodem Immerstala Rudého, nejvýznamnějšího kouzelníka Brindolu. Immerstal žije se svou dlouholetou společnicí, do lidské podoby proměněnou gynosfingou jménem Alandri v dokonale rozvrženém bytě v nejvyšším patře. Druhé patro je vyhrazeno výzkumu, kdežto v přízemí se nachází přečpaný, dobře vybavený obchod s kouzelným zbožím.

Obchodu kraluje Alandri, kdežto Immerstal tráví svůj čas buď v knihovně, nebo v dílně. Alandri je plně schopná obchod ubránit před zloději a jinými lotříky. Ceny jsou slušné a Alandri nesnáší smlouvání – každému, kdo se pokouší o cenách zboží smlouvat, ukáže dveře. Stejně jako jiné gynosfingy má potěšení z inteligentního rozhovoru, a pokud ji někdo pobaví hádankami, dostane se mu přednostního obsloužení.

Alandri má na skladě všechny běžné a neobvyklé kouzelné předměty. Je na úvaze Pána jeskyně, zda bude prodávat i vzácné kouzelné předměty.

Gynosfinga Alandri: 136 žt (*Bestiář* strana 260)

8. Svatyně Jondaly: Tento skromný dům, původně cechovní dům z dob Rhestiloru, nyní slouží jako náboženské centrum místní komunity půlčlíků. Jelikož klérus většinu času tráví pomocí chudým a potřebným, považují ji lidští obyvatelé města za vítaný doplněk. Přítomnost těchto přátelských půlčlíků vedených jemně mluvící kněžkou Natálií Hluchavkovou skoro odstranila stereotypní pohled na půlčlíky jakožto lstivé lotříky. Od postav, které chtějí v této svatyni vyléčit, se očekává, že za služby zaplatí dle svých možností, ale žádný nezlý prosebník nebude odmítnut.

9. Zbabělý havran: Majitel této luxusní krčmy je hrdý na skutečnost, že může obyvatelům Brindolu, kteří hledají zábavu a pití, poskytovat čisté a kultivované prostředí. Majitel, štíhlý a elegantní lidský muž jménem Andraki Lenn, vyhrál vlastnictví této kdysi proslulé taverny od gnómiho lotříka Sišlipa Ferguse v dračím mariáši. Obyvatelé města byli Fergusovým odchodem potěšeni a Andraki sice místu ponechal původní jméno (včetně vývěsního štítu s vypelichaným havranem se zlaťákem v páraťech), zato ovšem zlepšil vše, co se zlepšit dalo. Dnes je krčma oblíbena mezi vyššími městskými vrstvami a po skončení představení U Veloriany (oblast 11) je šenk vždy plný. Dobrodruzi, pokud nejsou přiměřeně oblečení, nechovají se kultivovaně a nemluví slušně, zde vítání nejsou. Proto většina z nich hledá jiné osvěžovny jako Žíznivá zombie (oblast 6) nebo Smějící se mantikora (oblast 13).

10. U Veloriany: Tato velká budova je brindolským divadlem, i když divadelní představení nejsou jediným druhem poskytované zábavy – rovněž se zde pořádají taneční večírky, koncerty, předvádění magie a učené debaty. Majitelkou je překrásná půlelfka Velorian, dobrodružka na odpočinku, která se rozhodla vydělávat peníze na skutečnosti, že Brindol do té doby neměl žádné podobné zařízení. Je nepravděpodobné, že postavy Velorian potkají, jelikož s propuknutím války Velorian nabídla služby své a své herecké společnosti lordu Jarmátovi, a všichni se rozptýlili po údolí špehovat v různých převlecích hordu.

11. Brindolská akademie: Tato dvoupatrová budova je asi nejprestižnějším centrem vzdělání v celém údolí. Školu založil a finančně zajistil všeobecně ctěný kouzelník Lessiter Kayne (nyní již mrtvý); škola poskytuje vzdělání v historii, teorii magie, geografii, alchymii, technických oborech a kultuře. Akademie má na místě ubytování pro pracovníky fakulty, kdežto studenti žijí v jedné ze tří blízkých kolejí. Většina výuky je určena pro dospělé, ale polovina přízemí je vyhrazena škole etikety známé po celém údolí tím, že z ní vycházejí kultivovaní a dobře vychovaní mladí aristokraté. Ředitelkou je seriózní postarší žena jménem Damynda Rianthair.

12. Smějící se mantikora: Jedná se o kombinaci pivovaru a krčmy. Nálevna je určena pro sice bohaté, ale jinak divočejší návštěvníky, díky čemuž se tu většina dobrodruhů cítí jako doma. Jejím nejproslulejším

Brindol

0 50 250 500 stopy



ČÁST IV
NEPŘÍTEL U BRAN

výrobkem je mantikoří medovina, světle červený nápoj z medu a koření, nalévaný v dutém konci mantikořího ocasu, který lze po vyprázdění s příjemným zvukem (pjong!) zabodnout do dřeva. Majitelem je elegantní lidský muž jménem Rillor Paln. Pivovar a krčma ve skutečnosti slouží jako zástěrka – každý v Brindolu ví (nebo aspoň tuší), že Rillor je šéfem brindolských Černých nožů, místního zlodějského cechu. Jelikož jeho lidé nechávají území uvnitř hradeb na pokoji, otevřeným kritikům dává osud náhlé rány a majitel se těší podpoře domu Kál, zatím si na něj nikdo nedovolil. Postavy ho mohou potkat, jen pokud město navštíví před propuknutím války, protože po evakuaci dočasně přesídlí do Dennovaru, aby zde zkusil kšeftařit na válce – a to velmi zlobí lady Kál.

13. Panství rodu Kál: Toto bohatě zařízené panské sídlo má impozantní výhled na údolí východně od města. Se svými stájemi, zahradou a cvičišťem pro lukostřelbu může být považován za největší a nejkusnější přehlídku bohatství ve městě. A není divu: jeho hlavním obyvatelem je lady Verrasa Kál, mazaná a nadaná obchodnice vlastnící více obchodů a držící víc výnosných dlužních úpisů než kdokoli jiný ve městě (či dokonce v údolí). Jako kdybyby všichni ve městě cosi rodině dlužili a Verrasa je většinou ochotná tyto dluhy nevybírat. Být bohatý a mocný je mnohem jednodušší, když jsou vám lidé vděční za to, že jste od nich ještě nevyžadovali splacení dluhu. Její schopnosti získat, co chce, nijak neublížilo, že po několika posledních letech byla nepřítel utajovanou milenkou Rillora Palna. Této dvojice se občas říká „sametová ruka“ a šprýmaři s radostí debatují o tom, kdo z těch dvou je lstivější a více manipulativní.

14. Panství Theskerwilů: V tomto velkém sídle žijí Theskerwilové, jedna ze zakládajících rodin Brindolu, jejíž původ sahá až do dnů Rhestiloru. Jejich hlavním zájmem je chov koní a na velkém ohrazeném poli v jihozápadní části palácového okrsku žije výkvět jejich chovu. V současnosti ovšem celý chov byl poskytnut – přes protesty hlavy rodu Owena Theskerwila – pro válečné účely Brindolským lvům. Starý Owen nyní chodí skoro prázdným sídlem a nařiká nad ztrátou, zatímco trojice jeho dospělých dětí (Kharra, Hurndahl a Danella), které plně podporují lorda Jarmáta, byly ustanoveny důstojníky jízdy v domobraně a velí dobrovolnické jednotce postavené ze služebnictva a přívrženců Theskerwilů.

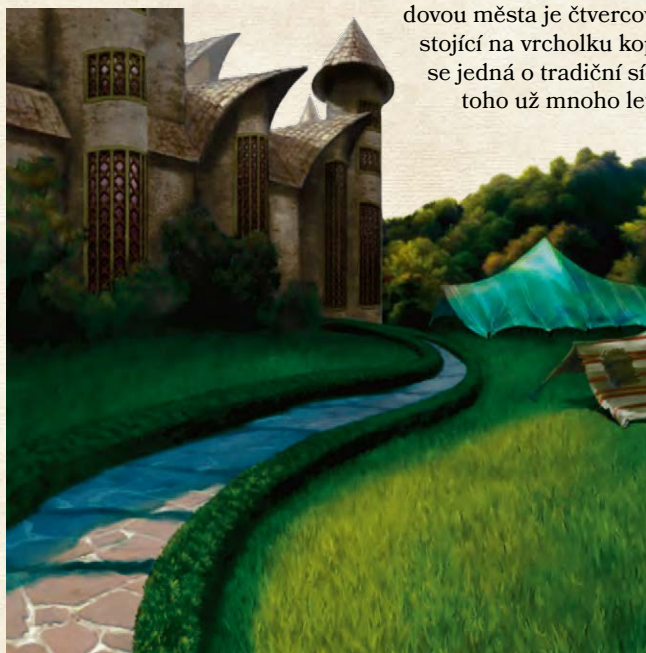
15. Ohleduplné odchody: Tato dvoupatrová dřevěná budova se tyčí nad okolní zástavbou. Kdysi se jednalo o svatyni zasvěcenou Vey Jas, ale poté, co církve dostavěla větší chrám, vlastnictví budovy přešlo na vyzáblého rakváře jménem Worren Lasterman. Dnes se zde staví větší rakví pro městské nebožtčky. Tato budova bude hrát důležitou roli během bitvy o Brindol, protože se do

jejího horního patra nastěhuje ostřelovač Rudé ruky, který se pokusí zabít lorda Jarmáta (viz strana 87).

16. Katedrální náměstí: Toto velké čtvercové náměstí se používá pro veřejné události a slavnosti. Rovněž zde vedení města vyhláší edikty a prohlášení a odbývají se zde příležitostné popravy. Náměstí bude hrát klíčovou roli v závěrečných bojích o město; viz Závěrečná bitva na straně 89.

17. Pelorova katedrála: Nejvýraznější budovou v Brindolu je Pelorova katedrála; tato mohutná budova s věžemi tyčícími se do výšky přes 100 stop (30 metrů), opěrnými oblouky a sloupy se složitými rytinami je působivou ukázkou významu náboženství pro město. Stavba je umístěna tak, aby vycházející slunce pronikalo z východu velkým vitrážovým oknem dovnitř, pak šlo stejným oknem na západě ven a jeho paprsky vrhaly na náměstí záplavu barev. V katedrále slouží skoro dva tucty kněží vedených Zářící služebníci Tredorou Zlatočelou, nejmocnějším knězem města.

18. Brindolská pevnost: Druhou nejvýraznější budovou města je čtvercová pevnost se čtveřicí věží stojící na vrcholku kopce uprostřed města. I když se jedná o tradiční sídlo vládce města, vládci místo toho už mnoho let žijí v jednom z novějších (a pohodlnějších) sídel níže na svahu kopce a pevnost tak sloužila pouze jako radnice, kasárna armády a vězení. Lord Jarmát se ovšem na počátku své vlády vrátil do pevnosti; staromilci jsou potěšeni obnovou staré zvyklosti, kdežto mladší obyvatelé zase rádi vidí, že městu pro změnu vládne někdo relativně mladý. Lord Jarmát je koneckonců také jeden z nejoblíbenějších vládců v celé historii Brindolu. Bude-li to historií zajímat, tak během bitvy o Brindol to bude znát.



Elegantní panské sídlo Kálů se stalo útočištěm uprchlíků z východní části údolí

19. Palác Haskinarů:

Haskinarové jsou nejméně okázalý z místních šlechtických rodů. I když nemohou svůj původ vysledovat

tak jako Kálové nebo Theskerwilové až k založení města, jejich rod není o mnoho mladší. Početný rod skoro kompletně ovládá obchod se zemědělskými výrobky, jelikož matriarcha Rhola Haskinar vlastní, financuje nebo má uzavřenu smlouvu s prakticky každým sedlákem v okolí města. Dlouholetý spor mezi Haskinarem („Zablácení drnohryzové!“) a Kálý („Elitářští pleticháři!“) nejeví známky, že by měl v dohledné době polevit.

20. Brindolský hřbitov: Toto velkou plochu obíhá nízká kamenná zeď. Jak město rostlo, kněží Vey Jas přesunuli většinu ostatků zde pohřbených do rozsáhlé kostnice pod chrámem. Několik hrobek ve středu hřbitova je vyhrazených pro městskou šlechtu. Kněží Vey Jas jsou docela dovední v pacifikaci periodických epidemií výskytu ghúlů a díky tomu tu příliš nemrtvých není.

21. Chrám Wey Jas: Pohled na tuto nevelkou budovu vyrazí dech, jelikož kněží Vey Jas při její výstavbě rozhodně nešetřili penězi (aby vyhověli ješitnosti své paní). Nikdo ve městě si není úplně jist, kde na její postavení sehnal velekněz Nejvyšší truchlící Mhiram peníze a kolují

různé spekulace. I přes kolující klepy je ovšem klérus Vey Jas respektován, jelikož poskytuje obyvatelům města cenné veřejné služby. Během století, které uplynulo od zřízení první svatyně, duchovenstvo městu nikdy neuškodilo a nelze pominout jeho snahu udržet hřbitov čistý od nemrtvých. Mezi tímto chrámem a následníky Pelora existuje přátelská rivalita a obě církve se snaží konvertovat příznivce toho druhého spíše než hledat nové věřící odjinud.

VÝZNAMNÍ LIDÉ

Většina z osmi tisíc obyvatel města byla v době, kdy postavy dorazí, evakuována. Z těch asi patnácti set zůstávších jsou ti nejvýznamnější přiblížení níže.

Lord Kedren Jarmát: Jedná se o hubeného muže s krátkou pečlivě zastřiženou bradkou, prošedivělými vlasy a vráskami, které neodpovídají zcela jeho 35 letům. Je moudře považován za spravedlivého a neúplatného vládce; kroky (například spojení s lady Kál), které musel v poslední době podniknout, se na něm ovšem těžce podepsaly. V poslední době příliš nespí, a i když začíná svůj den požitím lektvaru nižšího navrácení na únavu, je unavený skoro až na hranici kolapsu. Má ochraptělý hlas, ale přese všechno zůstává schopným a rozhodným vůdcem. Na postavy se dívá jako na hrdiny a doufá, že jejich přítomnost povzbudí morálku obránců.

Lady Verrasa Kál: Tato hlava mocné kupecké rodiny je o něco starší než lord Jarmát (je jí 37), ale zachovává si mladistvý zjev a energičnost. Pověsti jí označují za nejmazanější obyvatelku města. Ráda má na svých rudých vlasech extravagantní účes a vždy se obléká do vkusného a drahého dvorního oděvu. Všeobecně se věří, že kdyby se rozhodla, že si nechá splatit všechny dluhy a laskavosti, dokázala by během nemnoha hodin získat vládu města od lorda Jarmáta. Neláska mezi ní a lordem Jarmátem je oboustranná, a to, že kvůli nastalé krizi musí trávit tolik času v přítomnosti svého protivníka, je důvodem její neustálé podrážděnosti. Jelikož zatím neměla možnost zjistit míru úplatnosti postav, tak není příliš ochotná světit jim příliš důležitou roli v plánování obrany Brindolu.

Kapitán Lars Ulverth: Velitelem brindolské Lví stráže je impozantní muž zřetelně kulhající na levou nohu, což je pozůstatek nešťastného boje se zlobrem, během kterého byla zabita jeho milá. Lars následně umíněně odmítal magickou léčbu zranění. Jeho umíněnost mu v minulých letech dobře posloužila, zejména v jeho neochvějně neochotě dělat kompromisy, co se financování, výcviku a platu jeho vojáků týká. I když jeho postoje vedly k řadě střetů s lordem Jarmátem, jeho věrnost a morálka jsou nezpochybnitelné. V případě postav je opatrně optimistický a doufá, že jejich schopnosti odpovídají jejich pověsti.

Tredora Zlatočelá: Tredora je místní nejvyšší Pelorova kněžka a nejvýznamnější kněz ve městě. Rovněž je jednou ze dvou nejvýraznějších tváří – její aasimarská éterická krása již zanechala mnoho ctitelů v mukách zoufalé zamilovanosti. Její vztah s lordem Jarmátem je brindolské veřejné tajemství; všichni vědí, že jsou milenci, ale nikdo o tom nemluví nahlas. Přestože je za obvyklých okolností laskavá a mírná, zkazky o činech hordy, které vyslechla, v jejím srdci probudily spící zuřivost a díky tomu se v záležitostech obrany města může stát dosti zuřivou a hlasitou. Od postav očekává mnohé, ale obecně si o dobrodružích myslí, že to jsou hrdlořezové a hrabivci. Hlavním důvodem, proč bude údajným hrdinům věřit dřív, než je uvidí v akci, je, že v ně skládá důvěru lord Jarmát.

Immerstal Rudý: Immerstal Rudý je nejvýznamnější kouzelník a vyhlášený alchymista k tomu. Příjmy z prodeje lektvarů a kouzelných předmětů doplňuje tím, že vyučuje složité předměty pro syny a dcery urozených – rád si o sobě myslí, že je učenec a podnikatel. Jeho heslem je: „Pokud se to nedá koupit, tak to nejspíš nestojí za vlastnictví.“. To, společně s jeho pohledným zjevem, úspěchem a ješitností, způsobuje, že poněkud pohrdá mystickými sesilatelí putujícími za dobrodružstvím („potulní mágové“). Na příchod postav se dívá skepticky – nechápe, proč někteří lidé jdou za dobrodružstvím, když je mnohem bezpečnější a výnosnější vydělávat peníze jinými způsoby. Pokud je jedna z postav mystickým sesilatelem, projeví se rovněž profesionální žárlivost – může takovou postavu před začátkem bitvy vyzvat na ne až tak přátelskou soutěž ve snaze rivala sesilatele trumfnout.

AUDIENCE U VLÁDCŮ

Časová osa: Když postavy dorazí do Brindolu.

Světlo: Jasné (denní světlo z oken nebo velkého množství nikdy neuhasínajících pochodní).

Když postavy dorazí do Brindolu, rychle je uvedou do velkého sálu v pevnosti, kde městští vůdci debatují o osudu města – nejspíše to udělá někdo, koho už znají a mají důvod mu důvěřovat, jako je kapitánka Soranna Atitah nebo Brindolský lev Teyani Sura. Když vstoupí do velkého sálu, přečti následující.

Po otevření velkých dvoukřídlových dveří na jižním konci sálu dvojicí strážných utichne tichý halas tuctu různých rozhovorů. Jde o velkou komnatu s leštěnou hladkou podlahou a stěnou s mnoha výklenky obsazenými trofejemi nebo uměleckými díly. Strop se klene až do výše 12 metrů a hluboká, úzká okna na severní stěně dosahují do skoro stejné výšky.

Středu místnosti dominuje jeden dlouhý stůl pokrytý kníhama, mapami, pergameny, nákrasy, hrnky s pitím a tácy napůl zkonsumovaného jídla.

Lord Jarmát proměnil velký sál na hlavní stan a se společníci zde tráví dlouhé hodiny při probírání scénářů obrany Brindolu.

Důvody k tomuto setkání jsou dva. Obranná rada se chce dozvědět o všem, co postavy zjistily při práci v terénu, a zároveň si postavy prohlédnout a posoudit, zda se jedná o hrdiny, které město potřebuje. Je tu lord Kedren Jarmát, lady Verrasa Kál, kapitán Lars Ulverth a Tredora Zlatočelá. Rovněž se tu nachází Soranna Anitah a Norro Wiston, kteří neodešli s poslední skupinou evakuovaných a slouží lordu Jarmátovi jako poradci. Pokud postavy přesvědčili Tiri Kitor k pomoci lidem, je tu také Sellyria Hvězdopěvec jakožto zástupkyně elfů. Naopak tu není kapitán Přílbodrtič, a to ani pokud Zářící sekery dorazily (viz strana 43); jeho filosofie je, že žoldněří se mají řídit rozkazy zaměstnavatele (lorda Jarmáta), nikoli jeho.

Nejjednodušším způsobem vedení audience je její rozdělení na čtyři fáze. Během všech fází je naznačeno, jaká bude reakce členů rady. Pokud se postavy dobře vedou a poskytnou rozumné rady, mohou nejenom pozvednout morálku těch, kteří vládou městu (a tak i morálku obránců jako celku), ale rovněž zabránit zbytečným úmrtím, ke kterým by v důsledku nevhodné taktiky došlo.



Obranná rada Brindolu se setkala, aby připravila plány pro nadcházející bitvu

FÁZE JEDNA: PŘEDSTAVENÍ

Setkání začne tím, že lord Jarmát představí sebe a členy rady postavám. Pak přistoupí k postavám, poděkuje jim a každou postavu představí radě – jelikož Wiston byl dosti podrobný při popisu postav, mohou být postavy překvapeny rozsahem toho, co o nich pán Brindolu ví. Ke stolu jsou doneseny další židle a postavy jsou vyzvány k přisednutí.

Lord Jarmát následně postavy vyzve, aby poreferovaly o tom, co se dozvěděly o skurutech. Jedná se o příležitost, kdy se postavy mohou vlastními slovy pochlubit svými úspěchy (nebo tím, co za ně považují). Tahle chvíle jim umožňují nejenom se chvástat, ale také si mohou vybavit menší, leč důležité prvky zápletky, které by jinak mohly být opomenuty. Používejte otázky členů rady k vedení postav a, bude-li to nezbytné, k připomenutí případných zapomenutých vodítek.

Tato fáze není ani tak o tom, co postavy udělaly. Spíš jde o to, jestli se předvedou jaké skuteční hrdinové a schopní dobrodruzi. Každá postava by měla ověřit Charisma (Přesvědčování) s SO 15. Postavy, které se odprezentují jako schopné a mocné, aniž by zněly příliš arogantně nebo sebestředně, by měly házet s výhodou. Vezmi počet postav, které uspěly v ověřování a výsledek použijte jako bonus při jakémkoli dalším přesvědčování v dalších částech audience.

Lord Jarmát se chová přespříliš přívětivě a je znát, že má z příchodu postav velkou radost.

Lady Verrasa Kál zůstává ostražitá a většinou při představování mlčí; ptát se bude na motivaci lidí, které postavy potkaly. Coby Jarmátův rival má sklony být skeptická ke všemu, čím je Jarmát nadšen (jako třeba schopností postav zachránit Brindol). Na druhou stranu

město zoufale potřebuje pomoc a ona sama vždy hledá nové talenty.

Kapitán Lars Ulverth postavy sleduje s pronikavým zájmem. Pokud postavy mluví o svých bojích, ptá se sem tam na podrobnosti, aby mohl lépe odhadnout jejich bojové schopnosti.

Tredora Zlatočelá – nezdá se, že by na ni postavy udělal velký dojem, vyjma všech zjevných následovníků Pelora. Za každou takovou postavu dostává celá družina v této fázi kumulativní bonus +1 k ověřování Přesvědčování, protože Tredořino slovo má svou váhu.

Soranna Anitah a **Norro Wiston** postavy sice vidí rádi, ale mlčí, vyjma případů, kdy se jich někdo zeptá.

Sellyria Hvězdopěvec během představování tiše a poněkud neohrabaně sedí – není zvyklá mít kolem sebe tolik lidí nebo být tak daleko od svých slatin. Pokud postavy povolila společnost obřích sov nebo elfů, zeptá se, jak se sovám a elfům daří.

FÁZE DRUHÁ: BOJOVÉ PLÁNY

Jakmile postavy řeknou své, lord Jarmát jim řekne, že tato narychlo shromážděná rada posledních několik dní řeší možné plány obrany Brindolu. Členové rady debatovali několik dlouhých hodin o tom, jak se ubránit úvodnímu útoku, a zúžili možná řešení na jednu nebo dvě možnosti.

Lord Jarmát se chce s hordou střetnout na otevřeném poli. Doufá, že se mu podaří hordu zpomalit, a pokud uspěje, zabránit vážnějšímu poškození města. Kapitán Ulverth oponuje, že tato taktika bude stát spoustu životů – horda natolik přečísluje obránce, že střet za rovných podmínek je čiré bláznovství. Armáda by se měla skrýt za hradbami a využít všechny výhody, které jí dávají hradby a městské budovy. Nechť horda spotřebuje cenné zdroje na stržení budov a zničení hradeb, zatímco obránce

se budou soustřeďovat na obranu, místo aby bojovali v nevýhodě v poli. Zbylí tři rozhodnutí nejsou. Sice chtějí ochránit město, ale také nechťejí zbytečně vystavovat armádu nebezpečí.

Postavy by se měly do rozhodování zapojit – ponoukni je k tomu, aby zaujaly stranu a lobbovaly za ni. Mohou se rozhodnout pro kteroukoli alternativu, ale vzhledem k vysoké početní nevýhodě obránců se jako nejlepší možnost jeví boj v zákrytu hradeb a budov, a ne bitva na otevřeném poli.

Aby se rada rozhodla pro některý z plánů, musí být pro alespoň tři členové. Každý pokus přesvědčit člena rady vyžaduje ověření Charismatu (Přesvědčování) tak, jak je uvedeno níže. Žádný člen nemůže být cílem více než jednoho ověření v jedné fázi audience. Pokud se postavy ukážou v dobrém světle a nebudou arrogantní nebo sebestředné, mají na ověřování výhodu.

Lord Jarmát si je jistý, že armáda dokáže v poli hordu porazit. Hlavně protože je hrdý na své vojáky a jako bývalý dobrodruh si věří. Změna názoru vyžaduje SO 20.

Lady Kál nehodlá ohrozit své lidi příliš riskantní taktikou. Aby podpořila plán lorda Jarmáta, je třeba SO 25, u plánu využívajícího opevnění postačí SO 15.

Kapitán Ulverth ví, že i když jsou jeho vojáci spolehliví a výtečně vycvičení, především jsou v ohromné početní nevýhodě. Aby souhlasil s bojem ve volném poli, je nutné SO 25.

Tredora by ráda podpořila zápal a víru svého milence ve vojáky, ale cítí, že nejlepší možností by bylo úplně opustit Brindol a ustoupit do Dennovaru. Aby se postavila za kterýkoli z návrhů, je třeba SO 20.

Sellyria Hvězdopěvec automaticky souhlasí s pomocí, pokud se tři členové rady rozhodnou pro boj na hradbách; přesvědčit ji k pomoci s bojem v poli vyžaduje SO 25.

Pokud se postavám nepodaří rozhodování vyvést ze slepé uličky, nakonec převáží plán lorda Jarmáta a rada se rozhodne střetnout se s hordou na otevřeném poli za městskými hradbami. Všechny pět stádií bitvy o Brindol (viz strana 84) se odehraje bez větších změn, jen s mnohem vyššími ztrátami mezi obránci.

FÁZE TŘETÍ: OBRANA MĚSTA

Rada zatím neprobírala žádné plány pro případ, že budou prolomeny hradby. Důvodem je kombinace hrdosti, optimismu a pověrčivosti (pokud se o něčem mluví, přivolává se to).

Pokud se o tom nezmíní postavy, tak to udělá Sellyria. Pokud není přítomna, rada přejde k další části bez toho, aby vznikl dobrý plán reakce na prolomení hradeb.

Pokud toto téma někdo nadhodí, rada při přemýšlení o možnostech na moment ztichne. Nech zde postavy převzít vůdčí roli a nech je vymyslet plán pro případ proniknutí hordy za hradby (což se stane na konci první události bitvy).

Neexistuje žádné správné řešení. Bez intervence postav se rada rozhodne vybudovat barikády na hlavních ulicích, zablokovat vedlejší uličky a vyslat malé skupinky vojáků do budov, kde budou sloužit jako ostřelovači a budou vést partyzánský způsob boje. Katedrální náměstí se stane centrálním shromažďovacím místem.

Na čem se ovšem rada neshodne, je využití hrstky kněží, kteří jsou ve městě. Lord Jarmát by je nejraději ponechal všechny v katedrále přeměněné na nemocnici, kde by byli ochráněni před úhonnou. Lady Kál a kapitán Ulverth by nejradši kněží rozmístili na strategická místa ve městě, aby jejich léčitelské schopnosti a magie byly snáze

dosažitelné, a v případě, že se nepříteli podaří zaútočit na katedrálu, nedošlo ke ztrátě veškeré léčitelské podpory. Sellyria a Tredora si nejsou jisty, co je nejlepší řešení. Postavy opět musí napomoci rozhodnutí rady.

Lord Jarmát má k umístění kněží do katedrály i nepříliš skrytý osobní důvod – jak neopomene lady Kál dychtivě zdůraznit. Nechce riskovat život své milenkyně v ulicích. S rozptýlením kněží bude souhlasit po úspěšném ověření s SO 20.

Lady Kál si myslí, že soustředění všech kněží do katedrály znemožní jejich rychlé zásahy v případě potřeby. Bude souhlasit po úspěšném ověření s SO 20.

Kapitán Ulverth má na mysli jen blaho svých vojáků. Myslí si, že rozptýlení kněží po městě zachrání více životů, i když připustí, že nejspíše zemře více kněží. Změní názor po úspěšném ověření s SO 15.

Tredora má dilema. Sice si přeje ochránit své kněží, ale zase jí je špatně z pomyšlení, že by měla ponechat vojáky vyřazené z bitvy jejich osudu. Přesvědčit ji, aby soustředila své kněží v katedrále, vyžaduje SO 15.

Sellyria Hvězdopěvec si myslí, že jí nepřísluší rozhodovat tak či onak, ale SO 20 ji přesvědčí, aby podporovala jednu nebo druhou možnost.

Pokud postavy nedokáží ovlivnit výsledek rozhodování v této fázi, rada se nakonec rozhodne umístit kněží v ulicích. Naneštěstí to povede ke smrti prakticky všech kněží ve městě v pouličních bojích; výsledkem bude, že po skončení bitvy zemře více obránců, než by zemřelo jinak. Umístění kněží v relativním bezpečí katedrály je lepším řešením situace.

FÁZE ČTVRTÁ: POSTAVY NA BOJIŠTI

Nakonec dojde na otázku, jak mohou v bitvě pomoci postavy. Tady se všichni členové rady shodnou: postavy patří mezi nejsilnější spojence Brindolu, a proto městští vůdci doufají, že postavy budou sloužit jako úderný oddíl. Budou se přesouvat z boje do boje a zasahovat na místech největšího ohrožení, jak bude potřeba.

Aby bylo možné tuto strategii uplatnit, lord Jarmát požádal Immerstala Rudého, aby připravil několik svitků s *Raryho telepatickým poutem*. Immerstal může vytvořit telepatické pouto mezi sebou a až třemi dalšími lidmi. Lord Jarmát chce, aby jedním z oněch lidí byl on, pak ještě jeden člen rady a jedna z postav. Doufá, že pak budou postavy mít neaktuálnější znalosti, kde jich je nejvíce potřeba. Nech postavy navrhnout, kdo by mohl být čtvrtým účastníkem: lord Jarmát je pro Tredoru, ale kapitán Ulverth a lady Kál si myslí, že by to měli být oni. Dobrou volbou je i případ, kdy oním čtvrtým bude opět někdo z družiny; lady Kál i kapitán Ulverth to ovšem budou považovat za mrhání, protože lze předpokládat, že postavy budou natolik poblíž sebe, aby mohly komunikovat verbálně.

Pokud postavy uspějí v ověřování Charismatu (Přesvědčování) s SO 20, bude přijat jejich návrh. V opačném případě oním čtvrtým nakonec bude lady Kál. Nejlepší volbou je ovšem buď kapitán Ulverth, nebo Sellyria Hvězdopěvec, protože pak bude možné mnohem lépe povolávat posily.

Když pokročí denní doba (nebo se na postavách začne projevovat únava), lord Jarmát pro tento večer zasedání rady ukončí. Nabídne postavám pokoj v pevnosti, jelikož všechny místní hostince jsou zavřeny. Lady Kál postavě, která na ni příznivě zapůsobila, nabídne pokoj ve svém sídle. V závislosti na časové ose před sebou postavy mají možná několik dní, možná několik hodin, než začne útok hordy. Nech je využít čas, jak si budou přát, mohou



se i setkat a mluvit s různými členy rady. Každý z nich má svou vlastní agendu a soukromé důvody, proč vyhledat přátelství postav. Postavy by také měly mít šanci potkat další významné obyvatele (Andraki Lenn, Alandri, Eldrema, Theskerwilovi a další) stejně jako se starými přáteli a známými (Soranna, Wiston, Killiar, Trellara, Teyani Sura, případně v nějakém příhodném převleku Miha Serani).

BITVA O BRINDOL

Skuruti a jejich kumpáni mají vidění ve tmě a valná většina obránců města nikoli, takže rada předpokládá, že se pokusí zaútočit s největší možnou výhodou – v noci. A jak se ukáže, nemýlí se.

Drakopán Kharn má v úmyslu provést úvodní útok na Brindol 2 hodiny po setmění. Obránci mohou při úvodním útoku přinejmenším využít světlo pochodní a měsíce v úplňku (šero).

Zvuk trub z dračích kostí burácející vzduchem doplněný sílícím hromovým řevem oznamuje skutečnost, které se Brindol obával – Rudá ruka přichází!

Plán útoku Rudé ruky je zorganizován do pěti stádií, popsanych níže. Jednání postav dokáže tyto stádia narušit; zde jsou popsány bez zásahů postav.

Fáze 1: Kharn nařídí hordě postup na Brindol. Pokud obranná rada postavila vojáky ven do pole, dojde k několika drsným střetům a obránci utrpí těžké ztráty. Současně dvě skupiny kopcových obrů, sloužící jako živé katapulty, začnou ostřelovat hradby vrhacími balvany.

Fáze 2: Horda míří k jedné z průrev v hradbách vytvořených obry a připravuje se ke vstupu do města. Jinde na město zaútočí rudý drak Abithriax a začíná šířit zkázu s cílem odvést obránce od hradeb.

Fáze 3: Horda zahajuje v plném měřítku invazi do města. Postupuje podél Cesty úsvitu a tlačí na obranu ve snaze dosáhnout katedrály a pevnosti.

Fáze 4: Horda si zřizuje opěrný bod na městském trhu a seskupuje se před útokem na katedrálu a pevnost. Skather, jeden z nejnebezpečnějších úderníků hordy, kriticky zraňuje několik klíčových obránců ostřelovačskými útoky.

Fáze 5: Drakopán Kharn osobně vede útok na Pelorovu katedrálu a doufá, že jejím srovnáním se zemí nejenom zničí jednu z nejoblíbenějších dominant města, ale také obránce zbaví podpory kněží.

Po stádiu 5 bys měl rozhodnout, zda Rudá ruka vyhrála, či nikoli. Pokud ano, horda bez odporu obsadí pevnost a zbývající obránci uprchnou nejkratším směrem k Dennovaru. Pokud byla poražena, horda se rozpadne a dočasně rozpustí, dokud ji Nejvyšší drakopán Azarr Kul znovu neshromáždí (což může být jak záležitost týdnů, ne měsíců či dokonce let) a nerozpoutá nový a ještě drtivější útok na Brindol, u kterého postavy mají jen malou naději, že mu odolají.

BOJOVÉ ZDROJE

Zatímco brindolská armáda bojuje s hordou, postavy se účastní řady událostí, kde coby úderný oddíl a dobrodruzi využijí své silné stránky. Mezi událostmi mají postavy pár minut na vzpomínání se, vyléčení se a přípravu na to, co přijde příště.

Rada sice potřebuje všechny dostupné vojáky a zdroje v hlavní armádě, ale pokud si myslíš, že to postavy budou potřebovat, mohou dostat pár zdrojů k dispozici.

Posily: Postavy si mohou v průběhu bitvy povolát k ruce čtyři Brindolské lvy. Všichni pomůžou postavám, jak jen bude moci (viz strana xx). Pokud stále žije

Teyani Sura, bude jedním z nich. Postavy se musí před začátkem setkání rozhodnout, kolik pomocníků budou potřebovat. Kdokoli z nich, kdo setkání přežije, může přejít do dalšího setkání.

Pokud postavy získali spojenectví Tiri Kitor, mohou stejným způsobem získat čtyři obří sovy a čtyři elfí lučištníky. Pokud stále žijí Killiar a Trellara, jeden z nich může být mezi nimi, kdežto druhý velí oddílu elfů.

Kapitánka Soranna se může nabídnout jako osobní stráž nejzranitelnější postavě.

Kouzelné předměty: Řada prodejců, kupců a dobrodruhů z Brindolu poskytla pro potřeby obrany lektvary, svitky a hůlky. Postavy mohou těmito zdroji v omezené míře disponovat. Dostupný je jakýkoli lektvar, svitek nebo hůlka uvedené v *Průvodci pána jesyně*, a to v celkové hodnotě za celou bitvu do 5000 zl (zato v jakékoli kombinaci). Postavy nemají přístup k předmětům během události, pouze mezi nimi.

Kouzla: Všichni dostupní kněží jsou v katedrále nebo u vojenských jednotek – pro postavy tak nikdo kouzla seslat nemůže.

POZNÁMKY AUTORŮ

Očekáváme, že družina bude v této době na 8. – 9. úrovni. Nezapomeň si povšimnout, že většina setkání má nebezpečnost vyšší. Důvody jsou dva.

Zprv, tato setkání v mnoha směrech reprezentují vrchol dobrodružství. Jistě, půjde se ještě do jednoho smrtícího podzemí a závěrečná bitva s Azarrem Kulem skvěle slouží jako závěrečný příběh, ale my čekáme, že bitva o Brindol bude nejpamětihodnější částí Rudé ruky zkázy.

Zadruhé, postavy mají více zdrojů než obvykle. Nemusí šetřit kouzly a jednorázovou magií, protože mezi setkáními vždy bude pár klidných minut na zotavení, a k ruce budou mít dostatek posil a magických předmětů.

Brindolští lvi, Tiri Kitor a Soranna by měli být nápomocni družině při řešení jinak neřešitelných setkání; nevyhnutelná ztráta některých z nich bude kromě toho u hráčů vyvolávat pocit, že jejich síly postupně oslabují.

Zároveň se neboj pomoc cizích postav vynechat, pokud postavy pomoc nepotřebují nebo by jejich přítomnost setkání přemíru komplikovala.

–James

ZÁCHRANA HRADEB

Začíná úvodní útok Rudé ruky na Brindol. Pokud se lordu Jarmátovi podařilo v druhé fázi audience u obranné rady prosadit svůj názor (viz strana 82), pak Lví garda, garda rodu Kál a (pokud jsou přítomni) tiriktorští elfové čekají na hordu na farmách a v sadech západně a jižně od města. Pokud uspěl kapitán Ulverth, horda se zastaví na hranici dostřelu od městských hradeb (1000 stop/ 300 metrů). Brzy poté začne na hradby dopadat déšť velkých balvanů a zanedlouho nato bude jasné, že balvany nemají pozabíjet obránce, ale zničit hradby.

Mise: S postavami se spojí lord Jarmát pomocí telepatického pouta a oznámí jim, že dvě další skupiny obrů ostřelují různé úseky hradeb. Proti jedné poslal výpadovou skupinu, ale o druhou se musí postarat postavy samy, protože další síly z boje uvolnit nemůže.

Světlo: Šero (měsíční svit).

Tvorové: Čtyři kopcoví obří.

Čtveřice, o kterou se postavy mají postarat, se pod příkrovem tmy tiše připlížila na nízký kopec nějakých 500 stop (150 metrů) jižně od jižní městské brány. Každý obr má hojnost munice a ta mu rozhodně dokonce střetnutí nedojde. Obři od sebe stojí alespoň 20 stop (6 metrů) daleko, čímž minimalizují hrozbu kouzel působících na plochu (třeba ohnivá koule). Obránci hradeb mají hlavně lehké kuše a vzhledem k mizerné viditelnosti a postihu za vzdálenost nemají velkou šanci obry zasáhnout dřív, než tito rozbijí hradby.

Kopcoví obři (4): každý 105 žt (*Bestiář* strana 222)

Taktika: Pokud postavy nezasáhnou, každý obr hodí na hradby jeden balvan za kolo. Pokud útok nebude zastaven, hradby vydrží pouze dalších 25 kol.

Obři nepoužívají zdroj světla a spoléhají se na své vidění za tmy. Začni setkání, když budou postavy 480 stop (140 metrů) od obrů – obři by měli mít pár kol nerušeného vrhání balvanů navíc. Prostor mezi obry a postavami je otevřený a bez náročného terénu, ale posledních 50 stop (15 metrů) je pozvolné úbočí (postavy nezpomalí, jen obři mají výhodu k hodům na útok proti postavám). Pokud obrům následkem útoků na dálku poklesnou životy na polovinu a méně bodů, nechají hradby hradbami a začnou vrhat balvany na zdroj bolesti. Pokud jim klesnou životy na 25 procent a méně, zpanikaří a utečou.

Poklad: Každý obr má s sebou velký vak plný nejrůznějších věcí, kterých si cení, ale jen několik z nich má cenu i pro někoho jiného. Kromě jiného harampádí tam celkem je 254 zl, 24 drahokamů a šperků v celkové hodnotě 250 zl, a mezi všechny čtyři vaky je rozdělen +1 *lehký dřevěný štít zachytávající šípy* a +1 *válečné kladivo*.

Vývoj: Nedlouho po ukončení tohoto setkání se přes *telepatické pouto* postavy od lorda Jarmáta dozvědí, že druhá skupina neuspěla a obři prolomili hradby u západní brány. Proto nařídil armádě, aby se stáhla k průlomu a posílila zde obranu. Nech postavy reagovat na vývoj, jak si budou přát – ale než budou moci pomoci obráncům, začne následující událost (Abithriaxovo běsnění).

ABITHRIAXOVO BĚSNĚNÍ

Postavy sice mohly porazit svou skupinu obrů dřív, než mohla poškodit hradby, druhá skupina tak úspěšná nebyla. Obrům se podařilo rozbořit znepokojivě velkou část hradeb poblíž západní brány. Ve stejnou dobu poblíž jižní brány propukne ohnivě peklo – do bitvy se zapojil rudý drak Abithriax!

Mise: Událost začíná náhlou zářivou vlnou ohně v jižní části Brindolu, kde Abithriax zapálil jednu z budov svým

dechem. Prakticky současně postavy dostanou zprávu od panikařícího lorda Jarmáta, které jen potvrzují to, na co postavy již samy přišly – do boje se zapojil rudý drak. Současně horda zahájila tlak na průlom v hradbách. Lord Jarmát postavám nařídí, aby se o draka postaraly, protože jeho vojáci musí zastavit hordu v průlomu.

Světlo: Šero (měsíční svit a plamen z hořících budov).

Tvorové: Jeden rudý drak.

Abithriaxovým cílem je založit ve městě tolik požárů, kolik jen půjde, ani ne tak kvůli poškození města jako spíše kvůli rozdělení sil obránců. Pár skupin vojáků se snaží hasit, ale žádná z nich nemá proti drakovi šanci. Pokud postavy nezasáhnou, do půlnoci bude většina města v plamenech.

Abithriax létá v širokých kruzích okolo malé části jižního Brindolu a každých 4–6 kol se snese níž, aby zapálil něco dalšího a pařáty rozdrtil pár vojáků nebo je upustil z výšky na zem (myslí si, že jejich jek během pádu bude neblaze působit na morálku obránců). Až do příchodu postav s drakem nikdo nedokáže efektivně bojovat.

Abithriax, dospívající drak samec: 178 žt (strana 109)

Taktika: Jakmile se postavám podaří draka citelněji zranit nebo zasáhnout útočnou magií, Abithriax opustí taktiku zapalování budov a bude se plně věnovat postavám. Jeho cílem je zlikvidovat toto jádro obrany (pokud to je možné) a vyprovokovat postavy k použití co možná nejvíce svých zdrojů, které pak budou chybět při konečném střetu generálem Kharnem.

Dokonce i skupina dobrodruhů na 9. úrovni bude mít problémy s jeho zasažením a Abithriax z toho bude těžit. Nejprve na ně vydechne oheň a pak přistane poblíž nějakého sesilatele nebo jiné postavy mající největší pravděpodobnost ho zasáhnout na dálku. Na každou z nich zaměří veškeré své útoky a bude se jim věnovat po jedné. Bojovníky bude ignorovat, pokud se nebude zdát, že ho pravidelně zraňují; pak opět vzletne a bude kousat při obletu.

Jakmile se rozčlíví, Abithriax se odmítne stáhnout. Jeho zarputilá povaha a neschopnost připustit si porážku mu vynesly čestnou pozici v hordě a on se nestáhne, jen poručí svůj osud do pařátů Tiamat. Vzhledem k jeho opovržení pro cokoli, co nemá šupiny, si nedokáže představit, že by byli obyčejní humanoidi schopní ho porazit. Na druhou stranu, pokud porazí postavy (například je donutí se ukrýt), po zapálení dostatku ohně se stáhne a přidá se (je-li na tom dobře) ke zbytku hordy nebo se stáhne až do tábora, kde si bude léčit vážná zranění.

Brindol v plamenech: Přestože vojáci v postižené oblasti dělají, co mohou, aby oheň uhasili, požárů je příliš – potřebují pomoc postav. Naštěstí poté, co je Abithriax

NEBEZPEČÍ ZA HRADBAMI

Takto sepsané setkání předpokládá, že obři jsou osamoceni a hlavní voj má práci s Jarmátovou armádou na západě města. Pokud budeš chtít zvýšit laťku, předpokládej, že obry doprovází jednotka skurutů (cokoli mezi několika tucty a 10% pěšáků uvedených na straně 59 – tj. zhruba 80 skurutů, 160 skurutích řadových válečníků, 20 skurutích seržantů a 6 skurutích čepelníků). Pokud některý z nižších drakopánů (Koth, Sárwith) přežije dřívější střetnutí, bude skupině velet; jinak jí bude velet jeden z kurátů Ruky zkázy.

Vojáci čekají v temnotách mimo dostřel z hradeb na okamžik, kdy budou prolomeny hradby, načež hodlají do

této části města vtrhnout a vytvořit tolik rozruchu, kolik jen půjde, aby odlákali obránce od místa hlavního útoku. Jelikož jsou více než 500 stop (150 metrů) za obry, všimnou si postav teprve, když se pustí do obrů. Než zareagují, bude to trvat několik kol; jakmile jim ovšem dojde, že malá skupinka obránců je mimo hradby kousek od nich, ozve se bojový pokřik a vřítí se do boje. První skuruti se k postavám dostanou za 1k4 + 5 kol potom, co postavy zahájí boj s obry. Pokud postavy zvládnou vyřidit obry rychle a svižně se stáhnou k hradbám, uniknou bez problémů; pokud se zdrží, mohou se ocitnout v závodu o to, zda dosáhnou hradeb dříve oni, nebo stovky všiskajících skurutů.



Abithriax při svém běsnění Brindol zapálí, pokud mu v tom postavy nezabrání

zabit nebo zahnán, pomoc může přijít. Aby se zabránilo šíření ohně, postavy musí v 5 minutách být schopny uhasit 5 požárů. Aby se jim podařilo uhasit požár, musí postavy uspět v ověření Přežití (SO 16); každé ověření trvá minutu. Ledová kouzla, jako například *mrazivý paprsek* nebo *ledová bouře*, dokážou uhasit oheň během 1 kola. Pokud je stále naživu Ulwai Bouřevolající, vykouzlí mocnou vichřici, aby podpořila šíření požárů; v tom případě postavy musí uhasit za stejnou dobu dvojnásobek požárů, aby zabránily postupu ohně.

Pokud se postavám nepodaří uhasit své požáry (nebo pokud se rozhodnou nehasit), oheň způsobí neuvěřitelné škody, než se ho nakonec podaří dostat pod kontrolu (lady Kál nařídí strhnout bloky domů, aby se vytvořila bezpečnostní mezera, která zabrání šíření požáru). Celé město sice nevyhoří, ale poškození je i tak značné.

Vývoj: Zabitím nebo zahnáním Abithriaxe postavy v bitvě o Brindol uštědřily hordě první velkou ránu. Drahokopán Kharn samozřejmě už o postavách ví, ale v tuhle chvíli si uvědomí, že je podcenil. Bojový plán sice neopustí, ale v následujících událostech jim bude věnovat zvýšenou pozornost.

Po odeznění této události se postavy dozví od lorda Jarmáta, že obránci byli zatlačeni a nepřítel se nyní nachází za hradbami. Obránci se přeskupují a reorganizují a svádějí ústupové boje s hordou pronikající do města. Pro postavy se opět našla nová mise.

KRVAVÉ ULICE

Tato událost přináší postavám možnost pozabíjet velké množství skurutů nízkých úrovní, útočících ve vlnách

v jedné z hlavních ulic města. Postavy musí do příchodu posil udržet barikádu.

Mise: Poté, co postavy trochu rozdýchají své střetnutí s Abithriaxem, je znovu kontaktuje lord Jarmát. Boj se přesunul do městských ulic a obránci se pokoušejí zpomalit postup hordy do centra města. V menších uličkách se jim to podařilo, ale na Cestě úsvitu to je zlé. Lord Jarmát chce, aby zde postavy podpořily skupinu obránců přímo na západ od tržiště. Obránci se zde připravují odrazit vlny nepřátel a bez pomoci postavy to vypadá, že budou brzy zahlceni.

Světlo: Šero (měsíční svit a pouliční lucerny).

Tvorové: Několik vln, viz níže.

Mapa: Toto setkání lze odehrát na bitevní mapě zobrazující městskou ulici s budovami po obou stranách. Než umístíš na plán jakékoli postavy nebo nestvůry, urči, kudy povede 2 čtverečky široká barikáda. Nech hráče, aby své postavy umístili, na kteroukoli stranu barikády chtějí (útočníci přijdou z druhé strany). Postavy mohou přeskupit obránce podle svých potřeb. Dej hráčům 10 minut skutečného času na probrání obrany – poté oznam příchod první vlny útočníků.

Obránci sestávají z jednoho Brindolského lva (viz strana 124) a 10 válečníků městské stráže (viz *Bestiář* – stráž). Pokud postavy uzavřeli spojenectví s elfy, je tu rovněž šest elfích lovců (viz strana 124). Rovněž se zde nachází posily podřízené postavám, které si postavy přejí zavolat na pomoc.

Barikáda je vytvořena z trosek a dřeva; narychlo ji postavili vojáci, aby měli nějaký kryt a aby zpomalili hordu. Přečtení této překážky vyžaduje 20 stop pohybu a úspěšné ověření Síly (Atletiky) SO 14. Barikáda je vysoká 4 stopy (120 cm), takže na ni mohou s rozběhem

vyskočit ověřením Síly (Atletiky) SO 10; musí úspěšně ověřit Obratnost (Akrobacii) SO 10, zda doskočí v pořádku a nepadnou do lehu. Úspěšné ověřením Síly (SO 19) umožní tvorovi rozbít jednu část barikády a proměnit jeden její čtvereček na těžký terén. Oprava takového čtverečku zpět na barikádu trvá 1k4 kola. Malé nebo menší postavy dostávají +5 bonus do OČ a k záchranným hodům na obratnost za tříčtvrteční kryt poskytovaný barikádou. Středně velcí tvorové mají +2 bonus, velcí tvorové nemají bonus žádný.

Aby udržely postavení, musí postavy se spojenci porazit několik vln stále nebezpečnějších útočníků. Pokud si vedly dobře v předchozích kapitolách, budou muset čelit méně nepřátelům.

Cílem každé vlny útočníků je dosáhnout trhu (umístěného mimo mapu za zády obránců). Postavy v tomto setkání neuspějí, pokud budou splněny následující podmínky.

- Všechny postavy a jejich spojenci jsou poraženi. V tomto boji se tak stane, pokud v nějakou chvíli nejsou na mapě žádné postavy ani jejich spojenci.
- Přes barikádu a za záda na trh mimo mapu se podaří projít alespoň dvaceti nepřátelským tvorům.

Tvorové: V této události pošle horda na postavy několik vln útočníků. Jedná se o vysunuté úderné oddíly, pohybující se před vojem. Mezi porážkou jedné vlny a útokem nové vlny nech postavám 2 + 1k4 kola. Postavy budou mít dost času k přeskupení, seslání léčivých kouzel a možná i rychlou opravu barikády. Nebudou však mít čas na přivolání posil jiným způsobem než magií (*dimenzionální dveře, vyvolej...* a podobně).

PRVNÍ VLNA

První vlna útočníků sestává ze šesti skurutů vedených párem skurutích seržantů a doprovázených dvojicí mantikor. Skuruti pošlou nejprve mantikory, zatímco sami vyhledají kryt a zaútočí dlouhými luky. Mantikory vylétnou nad střechy a budou barikádu ostřelovat ostny z ocasu. Pokud se jim podaří obránce porazit, slétnou k barikádě, aby ji rozervali a skuruti mohli skrze ni projít na trh. Pokud kterékoli z mantikor klesnou životy na 15 a méně, uprchne stejnou cestou, kterou přišla.

Mantikory (2): každá 68 žt (*Bestiář* strana 187)

Skurutí seržanti (2): každý 39 žt (strana 118)

Řadoví skurutí válečníci (6): každý 13 žt (strana 118)

DRUHÁ VLNA

Druhá vlna sestává ze skupiny osmi zuřivců Krvavého ducha. Není pravděpodobné, že by se s nimi postavy již dříve potkaly, a tak jejich vzhled může šokovat. Zuřivci si nabarvili srst šedobíle a jako válečný pokřik přijali kvílení napodobující kvílení duchů. Gobři se přivalí na bojiště ze západu a ihned berou ztečí barikádu, přičemž aktivují zřivost. Když dosáhnou barikády, přelezou ji a napadnou všechny, kteří se za ní skrývají. Tato taktika dá obráncům pár kol k výstřelům, než zuřivci dosáhnou barikády.

Zuřivci Krvavého ducha (8): každý 35 žt (strana 120)

TŘETÍ VLNA

Třetí vlna se skládá z pěti gobliních jezdců na vrrcích, jedoucích na novém děsivém doplňku bojiště – hromových ještěrech modrých zplozenců. Tvorech, které Azarr Kul přivolal do materiální sféry od Tiamatina

dvora. Gobliní jezdcí jsou ze svých ořů trochu nervózní a radši by bojovali na svých vrrcích, ale snaží se, jak jen mohou. Hromoví ještěři se přiručí k barikádě a pokusí se jí rozcupovat, zatímco jejich jezdcí používají proti obráncům krátké luky a šamšíry.

Pokud si postavy vedly v předchozích částech dobrodružství dobře, jedná se o poslední vlnu nepřátel, které musí čelit, aby dosáhli vítězství.

Gobliní vrrcí jezdcí (5): každý 16 žt (strana 114)

Hromoví ještěři modrých zplozenců (5): každý 69 žt (strana 115)

ČTVRTÁ VLNA

Pokud se postavám nepodařilo zlikvidovat líheň břitváků zelených zplozenců ve Rhestu zničením všech zde uložených vajec během Části II dobrodružství, nyní čelí třem těmto nebezpečným zplozencům ve vlně, společně s dvojicí ohýbačů myslí. Skuruti vedou břitváky na zteč proti jakémukoli viditelnému protivníkovi, zatímco sami zůstávají v pozadí. Pomocí kouzel a vybavení budou vyvolávat mezi nepřáteli chaos.

Břítváci zelených zplozenců (3): každý 85 žt (strana 113)

Ohýbači myslí Kulkor Zhul (2): každý 36 žt (strana 117)

PÁTÁ VLNA

V této poslední vlně budou postavy čelit některým nemrtvým služebníkům Pána duchů. Pokud se jim podařilo zařídit, že Pán duchů stáhl svou podporu hordě (ať už jeho zabitím nebo návratem fylaktéria) v Části III. dobrodružství, událost nenastane.

Tato vlna sestává ze čtveřice duchů lvích surovců, dvou duchů lýtých lvů a pěti slabších kostižerů. Nemrtví jsou pod kontrolou blízkého válečného kuráta Ruky zkázy, který se ovšem drží v pozadí a na bojišti se neobjeví.

Lví duchové surovci řvou a pokusí se vyvolat strach, kdežto duchové lýtých lvů a kostižerové napadnou kohokoli, kdo je natolik odvážný (či snad bláznivý?), že jim zůstane na místě.

Duchové lvích surovců (4): každý 55 žt (strana 122)

Duchové lýtých lvů (2): každý 55 žt (strana 121)

Slabší kostižerové (5): každý 58 žt (strana 122)

VÝVOJ KRVAVÝCH ULIC

Pokud se postavám podaří udržet pozici, horda se stáhne k přeskupení do dobyté části města, čímž i obránci dostanou šanci se přeskupit. Pokud postavy neuspějí, horda se zachytí na trhu a kontroluje něco mezi čtvrtinou a třetinou rozlohy města. V obou případech začni další událost až po několika minutách klidu.

ÚTOK OSTŘELOVAČE

Jeden z nejnebezpečnějších zabijáků Rudé ruky, ninja černých zplozenců známý jako Skather, pronikl do města a usadil se v opuštěném domě, odkud s děsivým účinkem začal ostřelovat za použití svého krátkého luku důležité CP. Postavy musí proniknout do domu a ostřelovače zabít nebo donutit k útěku.

Mise: Následkem předchozí události se bitva poněkud zpomalí, ať už proto, že horda byla donucena k ústupu a přeskupení u průlomů hradeb, nebo proto, že prorazila a nyní musí kromě přeskupení se na trhu (oblast 5) také

konsolidovat své zisky. Nadále pokračují lokální střety ve vedlejších uličkách a každých pár sekund se odkudsi ozve výkřik smrtelné bolesti nebo nestvůrný řev.

Lord Jarmát se v relativním klidu rozhodl přeskupit své síly na Katedrálním náměstí. Kontaktuje telepaticky postavy a nařídí jim, aby se k němu připojily tak rychle, jak to jen bude možné kvůli probrání plánů dalšího postupu. Jenže v tom je kontakt náhle přerušen a všechny pokusy ho obnovit selhávají.

Světlo: Šero (měsíční svit a pouliční lucerny).

Tvorové: Jeden nájezdních černých zplonců, dva skuruti

Postavy blížící se Katedrálnímu náměstí slyší poplašené výkřiky, vrískot a zvuk vydávaný tucty těžce ozbrojených běžících vojáků. Když postavy dorazí na náměstí, naleznou chaos. Vojáci se derou směrem ke katedrále, jako by prchali před nějakou neviditelnou armádou.

Lord Jarmát byl právě zasažen šípem ostřelovače, vystřeleného odkudsi ze západní strany náměstí. Než se obráncům podařilo ustoupit do bezpečí opačné strany náměstí (společně s tělem svého velitele), stali se obětí ostřelovače tři další vojáci a pobočníci (bude-li chtít, mohli se obětmi stát Norro Wiston nebo Immerstal Rudý).

Lord Jarmát je v bezvědomí v katedrále. Jed na šípu mu snížil hodnotu síly na 0 a kněží nemají po ruce žádné nižší návratní nebo podobná kouzla a lektvary, aby ho přivedli k vědomí. Náhlost útoku demoralizovala místní vojáky. Radši než aby pokračovalo přeskupování v přípravě na závěrečný útok generála Kharna, obránci se rozutekli a hledají kryt. Kdykoli se někdo pokusí zorganizovat vojáky nebo se přiblížit k západní straně náměstí, padne na zem další postava; na ulici nyní leží sedm mrtvých, tiší svědkové vrahyov smrtící mušky.

Pokud má být ostřelovač odstraněn, je to na postavách.

Tvorové: Ostřelovačem je ninja nájezdník černých zplonců jménem Skather. Tento nejdůvěryhodnější vrah Rudé ruky a osoba, která ukradla Pánovi duchů

jeho fylaktérium přímo před jeho hničícím nosem, přišel do Brindolu, aby rozložil obranu. Nyní, když je lord Jarmát mimo hru, hodlá to samé provést s postavami.

Skather čhává ve skladu v horním patře rakvářova domu (oblast 15 na mapě Brindolu strana 79), ale není jediným agentem Rudé ruky v budově. Ve spodním patře budovy se skrývá dvojice válečných kurátů Kulkor Zhul, jeden v dílně a jeden v obchodě. Mají připravené k seslání kouzlo *blesk* na kohokoli, kdo vejde do budovy. Ke zjištění, ve kterém obchodě se ostřelovač ukrývá, je potřeba úspěšné ověření Vnímání (s nevýhodou) oponované Skatherovým ověřením Nenápadnosti (Skatherův bonus k Obratnosti je +5). Nevýhoda fakticky znamená, že nejspíše dříve přiletí šíp a až poté si budou moci všimnout, kde je střelec.

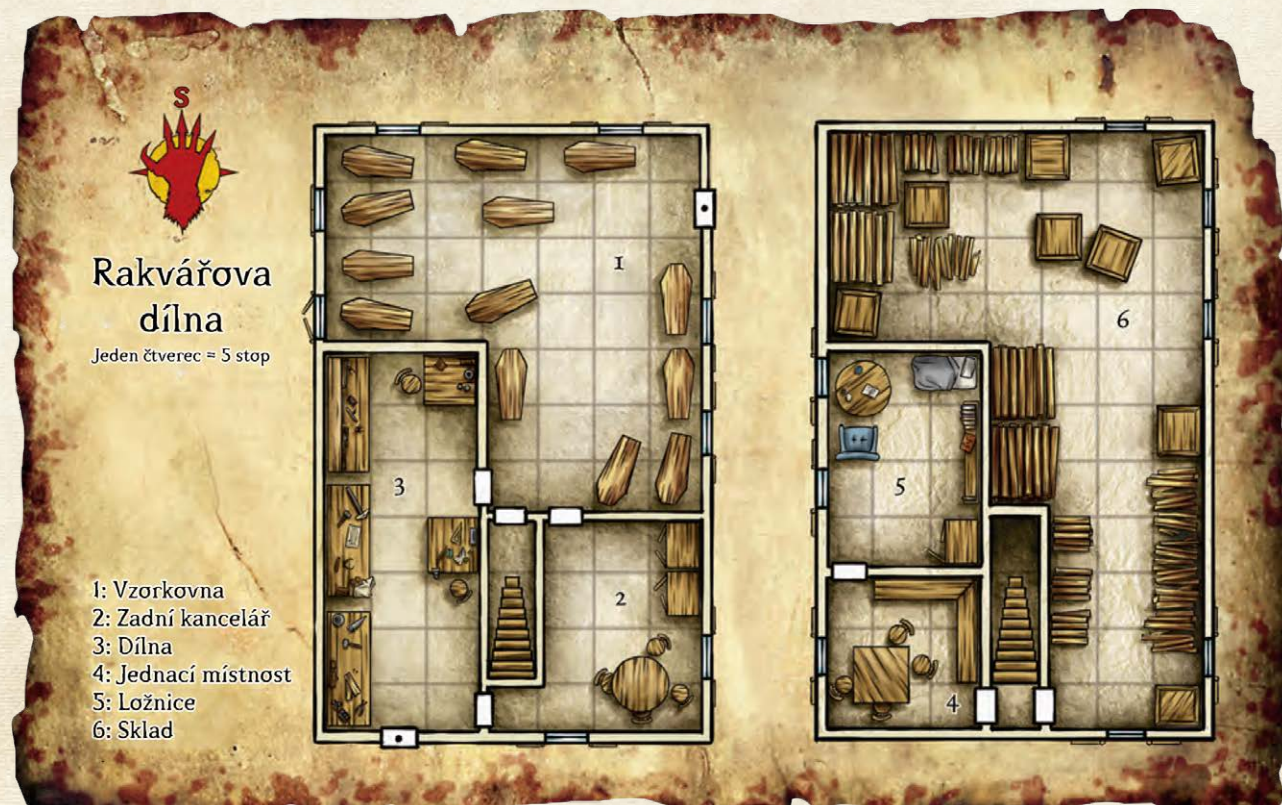
Skather, ninja nájezdník černých zplonců: 87 žt (strana 142)

Zkušený válečník Kulkor Zhul (2): každý 73 žt (strana 150)

Taktika: Skather má vynikající výhled na náměstí z částečně zavřeného okna, které mu poskytuje tříčtvrtě kryt (+5 OČ) proti útokům zespodu. Navíc trojice oken směřujících na náměstí ztěžuje určení, kde se skrývá, protože Skather se při střelbě mezi okny pohybuje. Jedno boční okno směřující na jih a jedno na sever mu umožňují ostřelovat každého, kdo se pokusí vstoupit do budovy odsud.

Pokud spatří někoho vstupovat do budovy, upustí luk, tasí krátký meč a jeho čepel otráví jedem z purpurového červa (PPJ strana 258). Pak se skryje poblíž vchodu do místnosti a pokusí se překvapit první postavu, která vstoupí do pokoje.

Dole čeká dvojice zkušených válečníků, každý v jiné místnosti – jeden v dílně a druhý v zadní kanceláři, každý u dveří vedoucích do vzorkovny (obě místnosti jsou také propojeny dveřmi navzájem). Oba vypili jeden ze svých *lektvarů neviditelnosti* a mají připravený *blesk* k seslání na kohokoli, kdo vstoupí. Po *blesku* budou pokračovat





Závěrečný útok drakopána Kharna na Katedrální náměstí přivede bitvu o Brindol ke krvavému vyvrcholení

magickou střelou (budou-li postavy v dostřelu), *oblakem mlhy* (kvůli vytvoření krytu), případně *ledovou bouří* (pokud se postavy shluknou). Pokud postavy vstoupí bočními dveřmi do dílny, zdejší skurut vypustí *blesk*, kdežto kolega se přesune ke spojovacím dveřím a jimi sešle kouzlo.

Všechno poskytne Skatherovi nahoře spoustu času na přípravu. Pokud postavy nepůjdou ihned nahoru, vypije *lektvar neviditelnosti* a *lektvar ochrany před dobrem/zlem*. Na schody již dříve umístil ježky, takže kdokoli bude spěchat nahoru, zažije překvapení – viz popis ježků (PPH strana 145).

Skather je smrtící protivník, ale radši se bude snažit přežít a bojovat jindy. Pokud mu životy poklesnou na 30 a méně, pokusí se uprchnout (použije *lektvar mlžné podoby*). Pokud uteče, vrátí se do Svatyně Tiamat – za sobě nadřazeného považuje pouze Azarra Kula a nezodpovídá se žádnému z nižších drakopánů. V tom případě se s ním postavy zcela jistě střetnou v Části V dobrodružství.

ZÁVĚREČNÁ BITVA

Bitva vrcholí a generál Kharn osobně vede skupinu nebezpečných nestvůr a skurutů v chirurgicky přesném úderu proti Pelorově katedrále. Postavy mu musí zabránit ve zničení katedrály a jejích kněží.

Mise: Ihned poté, co kapitán Ulverth najde postavy, sdělí jim novinky z bojiště – generál Kharn je poblíž, obklopen skupinou zbývajících nejsilnějších služebníků a postupuje na katedrálu se zjevným úmyslem ji zničit a zbavit obránce podpory kněží. Kapitán Ulverth se svými vojáky se právě vrátili z děsivé bitvy na severu proti Kharnovi a jeho skupině poblíž trhu (oblast 5); byli schopni zabít pár obrů a poslední mantikory, ale v generálově osobní družině stále zůstává několik nestvůr. Kapitán předpokládá, že Kharn bude schopný na katedrálu zaútočit do 10 minut, a jelikož jsou jeho vojáci vážně zranění, potřebuje pomoc postav.

Světlo: Jasné (spousta věčných pochodní).

Tvorové: Drakopán Kharn, dva kopcovi obří, čtyři zlobři a možná další drakopáni nebo Pán duchů.

Měl by ses snažit podat závěrečnou bitvu jako zoufalý střet mezi obleženými obránci a divokou Rudou rukou. Jak se postavy připravují na bitvu, před katedrálou se začínají shromažďovat tucty zraněných chrabrých obránců včetně zbývajících trpasličích žoldnů a posledních Brindolských lvů. Obránci stojí čelem k severu, k cestě a blížící se hordě. Vedle postav stojí kapitán Ulverth společně se zbývajícími spojenci, připravení se střetnout s drakopánem Kharnem a jeho silami.

Hordu je slyšet dříve, než se objeví: její příchod oznamuje hrdelní řev, děsivé vytí a dračí rohy. Když skuruti dorazí, přijdou z několika úhlů najednou z temných ulic

VÝVOJ ÚTOKU OSTŘELOVAČE

Po návratu postav do katedrály po porážce Skathera je lady Kál už na místě, převzala velení a začala organizovat konečnou fázi obrany. Tredora mezitím ošetřuje Jarmáta.

Lady Kál pro postavy poslala, ale ty dorazí až po příchodu zakrvácené a otlučené skupiny frontových vojáků vedené kapitánem Ulverthem (na koni), která na náměstí ustupuje ze severu. Kapitán má pár špatných zpráv: nedaleko za ním postupuje v čele nestvůr sám generál Kharn.

pokrytých sutí. Obránci se připraví na střet a v několika sekundách se volné prostranství před katedrálou promění na bojiště.

Dřív, než se budou moci postavy zapojit do vřavy, vynoří se z chaosu drakopán Kharn, jemuž cestu čistí kopcoví obři a zlobři, ležérně odhazující obránce máchanci svých zbraní. Kharn je impozantní postava, skurut vysoký skoro 7 stop (210 cm), oblečený do plátové zbroje z šupin rudého draka, třímající zakrvácený obouruční meč. Hlasem ochraptělým zuřivostí vyzývá postavy na souboj.

Tvorové: Drakopána Kharna doprovází dva kopcoví obři a čtyři zlobři. Navíc mu dělají společnost drakopáni, které postavy už potkaly (Koth, Sárwith, Ulwai) a dovolily jim uprchnout. Nakonec, pokud postavy nedokázaly odradit Pána duchů od zapojení se do boje, je tu také, připravený na Kharnovo přání propůjčit své nezanedbatelné schopnosti. Dobrodružství předpokládá, že tito čtyři přítomni nejsou, pokud ale ano, jedná se o setkání s nebezpečností 15. V tomto případě bys měl zvážít, zda někteří (nebo všichni) nepřátelé již nejsou zranění nebo zda nemají vyplývající část kouzel a další jednorázové magie. Případně můžeš postavám poslat nějaké spojence. Má se jednat o koncovou epickou bitvu ukončující tuto část dobrodružství, nikoli totální a drtivý útok hordy na postavy.

Primárním Kharnovým cílem v setkání je osobně zabít postavy. Nařídil obrům, aby ho bránili a útočili v případě nutnosti, ale nesmí Kharna, pokud to bude možné, okrást o žádné zabití (tento domyšlivost může postavám dát šanci přežít). Kharn se z boje nestáhne – v jeho očích se jedná o rozhodující bod války a ústup by znamenal smrt z rukou Azarra Kula.

Drakopán Hravek Kharn: 67 žt (strana 107)

Kopcoví obři (2): každý 105 žt (*Bestiář* strana 222)

Zlobři (4): každý 59 žt (*Bestiář* strana 308)

BODY VÍTĚZSTVÍ

Přestože postavy zabily drakopána Kharna, a tak zahaly skuruty z boje o Katedrální náměstí, neznamená to, že lidé zvítězili. Stále žijí tisíce skurutů a brindolská armáda je na pokraji zhroucení. Horda je motivovaná, skvěle organizovaná, a přestože Kharnova smrt je pro ni děsivou ranou, není úderem smrtelným. O pár hodin později se horda přeskupí a shromáždí pod novým vůdcem. Tím může být některý přeživší drakopán, pouhý válečný kurát Ruky zkázy či dokonce Miha Serani (pokud unikla smrti v Části II). Je docela dobře možné, že horda hodinu před úsvitem vyrazí do hlubin města na ještě jeden, poslední útok. Pokud se tak stane, je brindolská armáda odsouzena ke zkáze.

Zatímco se postavy vzpamatovávají z bitvy a radují se z vítězství nad Kharnem, prober se jejich úspěchy během dobrodružství. Každé z vítězství jim vyneslo jisté množství bodů vítězství (BV), jak je upřesněno níže.

Zničení mostu přes Rokli lebky: Pokud postavy zničily most přes Rokli lebky na konci Části I, odměň je 2 BV.

Pomoc Zkroucených klů: Pokud postavy mluvily se starým Warkleglawem a přesvědčili obra, aby vedl svůj lid do úvodního útoku proti hordě, odměň je 1 BV.

Evakuace Drellinova Přívozu: Pokud se postavám podařilo přesvědčit vůdce Drellinova Přívozu k evakuaci městečka před příchodem hordy, odměň je 3 BV.

Zničení silniční blokády: V Části II se nachází dvě silniční blokády, o které je třeba se postarat. Za každou, kterou postavy úspěšně odstraní, je odměň 1 BV.

Doručení zlata: Pokud postavy pošlou zlato do držeb Kladivové pěsti, stane se přítomnost trpasličí žoldnéřské společnosti rozhodující; odměň je 4 BV.

Spojenectví s Tiri Kitor: Získání pomoci tirikitorských elfů znamená pro postavy rozhodující vítězství, protože to nejenom posílí sílu obránců, ale také jim zajistí účinné vzdušné síly. Spojenectví je hodné 5 BV.

Zničení líhně: Pokud postavy zničí všechna vejce v líhni ve Rhestu v Části II, odstraní mocnou skupinu nestvůr, které by jinak přinesly hordě značnou výhodu. To je hodné 2 BV.

Zničení spojenectví s Pánem duchů: Odstraněním podpory Pána duchů hordě postavy dosáhnou významného vítězství proti Rudé ruce, která se spoléhala, že vliv mocných nemrtvých služebníků Pána duchů zlomí morálku obránců Brindolu. To je hodné 5 BV.

Odhalení Mihy: I když se jedná jen o jedinou osobu, dokáže Miha Serani, bude-li jí dovoleno uniknout, způsobit značnou škodu. Pokud ji postavy zabijí nebo zajmou, odměň je 2 BV.

Audience u vládců: Pokud se postavám během fáze jedna podaří uspět v ověřování Přesvědčování proti SO 20, odměň je 1 BV.

Pokud postavy přesvědčí radu, aby umístila vojáky za hradby a vyhnula se střetu v otevřeném poli, odměň je 3 BV.

Pokud postavy nadnesou možnosti obrany Brindolu po prolomení hradeb, odměň je 1 BV.

Pokud postavy přesvědčí radu, aby umístila kněží do katedrály, odměň je 2 BV.

Pokud postavy přesvědčí radu, aby třetí telepatické pouto dostal kapitán Ulverth nebo Sellyria Hvězdopěvec, odměň je 1 BV.

Likvidace baterie kopcových obrů: Pokud postavy zabrání kopcovým obrům rozbořit městské hradby poblíž jižní brány, donutí hordu zahájit invazi pouze z jednoho místa. To je hodné 2 BV.

Zastavení ohně: Pokud postavy zamezí šíření ohně založeného Abithriaxem, dostanou 2 BV.

Udržení Cesty úsvitu: Pokud se postavám podaří udržet Cestu úsvitu proti vlnám útočníků, zabrání hordě v obsazení celého města. Tento čin je hodný 4 BV.

Chycení ostřelovače: Zabití nebo chycení vraha, který zranil lorda Jarmáta, zlepší morálku obránců. Je to hodné 2 BV. Pouhé zahnání Skathera nepřinese žádné bodů vítězství.

Zabití velitelů: V tažení se vyskytuje osm velitelů (čtyři drakopáni, čtyři draci), které mohou postavy během Části I–IV zabít. Každý ze zabitých nebo zajatých velitelů vynese příslušný počet bodů vítězství.

Drakopán Kharn: 8 BV.

Drakopáni Bouřevolající: 6 BV.

Drakopán Sárwith: 4 BV.

Drakopán Koth: 2 BV.

Abithriax: 4 BV.

Varantian: 3 BV.

Regiarix: 2 BV.

Ozyrrandion: 1 BV.

VÍTĚZSTVÍ!

Pokud postavy získaly 40 a více bodů vítězství, horda se už nevzpamatuje. Monstra se po úprku z Brindolu opět rozdělí do válečných tlup a rozejdou se do okolí. Během několika následujících dní tu a tam propuknou šarvátky, ale nejde o nic, co by nedokázala Lví stráž vyřešit.

Lord Jarmát, léčící se ze zranění, pozve postavy a další členy obranné rady den po bitvě o město na velkolepou oslavu vítězství. Den oslav začne vzletnou řečí lorda Jarmáta na Katedrálním náměstí, ve které veřejně jmenovitě poděkuje postavám. Dej si s touto scénou na čas a ujisti se, že připomeněš pár klíčových akcí hrdinství nebo prostého štěstí, které každá z postav předvedla během bitvy. Bez pomoci postav by byly stovky lidí mrtvých a celý Brindol by byl v plamenech.

Unavený lord Jarmát po tomto veřejném proslovu postavy požádá, zda by ho nedoprovodily zpět do pevnosti. K jeho uším se dostaly neradostné zprávy a potřebuje opět, a snad již naposledy, požádat postavy o pomoc. Pokračuj Částí V.

PORÁŽKA!

Pokud postavy získaly méně než 40 bodů vítězství, ještě nemusí být všechno ztraceno. Lord Jarmát zůstává v bezvědomí a lady Kál, po diskusi se zbytkem obranné rady, se rozhodne využít dočasného zastavení bojů způsobeného Kharnovou smrtí a opustí město. Malá skupina chrabrých vojáků (pod vedením CP dle tvého výběru) se dobrovolně přihlásí k tomu, že budou krýt ústup a zpomalovat postup hordy, kdežto zbytek posbírání své raněné a uprchne po Cestě úsvitu do Dennovaru.

Pokud postavy na 40 bodů vítězství nedosáhly jen těsně, ještě Brindol mohou zachránit. Hordě bude trvat 1k4 + 1 hodiny, než se přeskupí a těsně nad ránem zaútočí. Pokud v této době postavy zvládnou zabít dostatek jmenovaných velitelů, aby zvýšily počet vítězných bodů nad 40, horda se rozpadne a Brindol je zachráněn. Na druhou stranu, pokud mají i po vyvraždění nepřátelského velitelského sboru stále méně než 40 bodů vítězství, tak už se nedá nic dělat.

V tomto případě horda znovu zaútočí a Brindol vypálí. Pelorova katedrála je srovnána se zemí a pevnost vyrabována. Jediné, co zachrání uprchlíky, je skutečnost, že hordu na několik dní zdrží rabování a pálení.

Lord Jarmát se spojí s postavami a poděkuje jim za pomoc, ale nedokáže skrýt hořkost a zoufalství. Nic se neslaví a schůzka probíhá ve chvatu, lord sám je nejspíše na loži a ošetřuje ho kněz. Ještě předtím, než spolu s vojáky opustí domov, přesto požádá postavy, aby se ještě chvíli zdržely. Zjistil, že to, s čím se střetli, je jen takový větší předvoj skutečné hordy. Pokračuj Částí V.

Ve Svatyni Tiamat hrdiny očekávají větší zlo, než se kterým se dosud setkali



ČÁST V: SVATYNĚ TIAMAT

N Části IV nakonec postavy dostaly šanci postavit se hordě Rudé ruky tváří v tvář. Mohlo se jim podařit skuruty odrazit, nebo také mohly být donuceny opustit Brindol poraženy a zostuzeny. V prvním případě je potřeba zařídit, aby se skuruti nevrátili, v druhém existuje ještě jedna zoufalá možnost, jak pomocí likvidace nejvyššího a skutečného vůdce hordy zachránit údolí Elsir před naprostým podobením.

Tato poslední část *Rudé ruky zkázy* začíná ve chvíli, kdy si lord Jarmát bere postavy stranou, aby jim sdělil špatné zprávy. Setkání se může odehrát v poradním sále pevnosti v Brindolu během oslav vítězství nebo na cestě do Dennovaru v čele posledních uprchlíků prchajících z hořícího města. V obou případech po nich chce lord Jarmát stejnou věc – žádá postavy, zda by nevyrazily do Hor dýmajícího draka a neporazily samotného Nejvyššího drakopána Azarra Kula v sídle moci Rudé ruky ve Svatyni Tiamat.

Na základě informací posbíraných špehy, výslechem zajatců, získaných dokumentů a v neposlední řadě zpráv od postav učinil lord Jarmát znepokojující objev – podivní a děsiví dračí zplodenci, kterým obránci čelili při útoku hordy, jsou pouhým předvojem ještě větší pekelné armády dáblů, časů a Tiamatinych zplodenců. Azarr Kul, Nejvyšší drakopán, nebyl u Brindolu z prostého, ale o to hrůznějšího důvodu – zůstává ve Svatyni Tiamat,

aby dokončil složitý, několik měsíců probíhající rituál otevření portálu k Tiamatinu dvoru, kterým by mohl posílit hordu pekelnou armádou. Pokud uspěje, horda se stane nezastavitelnou.

Lord Jarmát si není jistý, jak dlouho postavám bude trvat, než se dostanou ke Svatyni Tiamat a zastaví rituál, ale je si jistý, že časový limit vyprší během dnů, nikoli týdnů. Uschoval svitek s teleportem (sepsal je Immerstal Rudý, sesílatel na 9. úrovni) umožňující uživateli a až osmi dalším středně velkým tvorům odcestovat na cílové místo, které zvolíš. Pokud žádná z postav neumí svitek použít a Immerstal je stále naživu, lady Kál ho přesvědčí (vydíráním), aby jim pomohl. Po dni odpočinku použije nevrlý kouzelník kombinaci svitků a vlastních kouzel (5. úrovně) k přepravě postav (včetně sebe), hořce si celou dobu stěžujíc.

Postavy se mohou rozhodnout, kam se teleportovat. Logickým místem je Drelinův Přívoz, i když Vrátská tvrz je trochu blíže jejich cíli. Immerstal ve Vrátské tvrzi nikdy nebyl, zato Drelinův Přívoz zná dobře (vyrůstal zde).

Než postavy odejdou, lord Jarmát jim může dát pár kouzelných předmětů (získaných převážně od mrtvých skurutů): 2 *lektvary mocného léčení*, 1 *lektvar kvalitního léčení*, 3 *lektvary býčí síly*, 5 *lektvarů neviditelnosti*, 2 *svitky s rychlostí* a *svitek s leť*.

HORY DÝMAJÍCÍHO DRAKA

Hory dýmajícího draka patří k nejnebezpečnějším oblastem údolí Elsir. Oblast již dlouho ovládají nejrůznější kmeny goblinoidů, ale i ony musely postoupit velké části hor ještě nebezpečnějším a nestvůrnějším tvorům, kteří zde sídlí.

Pokud postavy v Části III zajmou a vyslechnou drako-paní Ulwai, měly by mít dobrou představu, kde se Svatyně Tiamat nachází. Pokud se postavám Ulwai vyslechnout nepodařilo, lord Jarmát potřebné informace zjistil z informací získaných svými vojáky a špehy. Dle všech zmínek vede od Vrátské tvrze úzká stezička do hor, která nakonec končí u Svatyně.

Postavy jdoucí po stezce zjistí, že jim při cestování v horách pomáhá a dovoluje jim jít třemi čtvrtinami obvyklé rychlosti. Mimo stezku jsou hory rozečkané a nemilosrdné – umožňují kráčet pouze poloviční rychlostí.

RYSY SVATYNĚ TIAMAT

Svatyni vytesaly do úbočí hory prastaré zručné ruce. Nedávno byla vylepšila díky nemalému uměleckému nadání Azarra Kula. Výsledná stavba je jak bytelná, tak působivá na pohled.

Vnitřní zdi jsou ze zesíleného zdiva. Mezi místnostmi jsou 1 stopu (30 cm) silné. Většinou nesou basreliéfy zobrazující draky nebo náboženské výjevy důležité pro Tiamatin kult. Všudypřítomný je motiv Rudého spáru.

Dveře jsou ze železa a taktéž nesou symbol Rudé ruky. Lze je zamknout, a pokud postavy vyvolají poplach, obránci tak okamžitě učiní. Většinu z nich lze otevřít univerzálním klíčem, který u sebe má většina obyvatel Svatyně. Tajné dveře jsou obecně z kamene a lze je zamknout jiným klíčem. Úspěšné ověření Vnímání (SO 20) odhalí přítomnost tajných dveří.

Chodby obvykle mají výšku 10 stop (3 metry), místnosti až 15 stop (4,5 metru). Stropy jsou klenuté, podporované kamennými žebry a železnými opěrami; ve větších místnostech pomáhají nést tíhu stropu zdobené pilíře.

Zed' ze zesíleného zdiva: síla 1 stopa (30 cm), OČ 17, 160 životů; probourání SO 30; šplhání Síla (Atletika) SO 15.

Železné dveře: síla 2 palce (5 cm); OČ 19, 60 životů; vyražení SO 18, otevření zámku SO 20.

Kamenné tajné dveře: síla 4 palce (10 cm); OČ 18, 60 životů; vyražení SO 23; otevření zámku SO 25.

ZABEZPEČENÍ

I když Azarr Kul věří, že skoro nikdo z lidí v údolí Elsir není natolik chrabří, aby se s ním střetl v jeho doupěti, obyvatelé Svatyně na poplach zareagují bleskově. Azarr Kul jen zřídka umožňuje členům hordy vstup do Svatyně – s výjimkou kněží jsou obránci Svatyně z větší části cizinci, které povolal z Tiamatina dvora, nebo nestvůry, které uplatil či jinak nalákal do svých služeb z okolních hor.

Popis místností předpokládá, že nebyl vyhlášen poplach. Pokud poplach vyhlášen byl, obyvatelé mají výhod na ověřování Vnímání. Jinak nedojde kromě zvýšení četnosti hlídek (viz níže) ke skoro žádným změnám.

Primární stráže sestávají ze dvou skupin, trvalých a pohyblivých. Většina trvalých strážů jsou unikátní tvorové, které si vybral Azarr Kul kvůli jejich konkrétním schopnostem a silám, aby strážily místnosti. Tito strážci neopustí svá místa vyjma pronásledování prchajících postav a i tehdy se vrátí na svá místa, pokud postavy Svatyni opustí. Pokud ze sousední místnosti zaslechnou zvuky boje, připraví se, ale svá místa neopustí.

Mobilní stráže tvoří nájezdníci černých zplozenců (strana 116). Odpočívají a jedí ve velkých kasárnách (oblast 4), ale v každou chvíli jich je zde jen 6, zatímco ostatní hlídají v chodbách a místnostech Svatyně a hledají známky nebezpečí. Ve Svatyni je celkem 30 nájezdníků černých zplozenců rozdělených do 10 skupin po třech. Jak postavy prozkoumávají Svatyni, mají pravděpodobnost 20 % na každých 10 minut, že potkají jednu z těchto hlídek. Navíc je v případě každého boje pravděpodobnost 20 %, že je poblíž další hlídka, která na hluk zareaguje a dorazí 1k4 + 1 kol po začátku boje. Jelikož Azarr Kul má jen omezené množství černých zplozenců, nezapomeň sledovat jejich množství.

NÁHODNÁ SETKÁNÍ V HORÁCH DÝMAJÍCÍHO DRAKA

Je zcela jisté, že postavy se během cesty ke Svatyni Tiamat střetnou s alespoň některými nebezpečnějšími obyvateli Dýmaček. Pravděpodobnost setkání závisí na aktivitě postav.

Obyčejné cestování: 20 % za hodinu

Táboření nebo opatrné cestování: 10 % za hodinu

Skrývání se: 5 % za hodinu

Pokud se ukáže setkání, podívej se do tabulky níže. Doporučujeme, abys během dobrodružství nedal víc než jedno dvě náhodná setkání denně, bez ohledu na výsledek ověřování.

k100%	Setkání
01–05	2k4 nájezdníků černých zplozenců (str 116)
06–15	2k4 zuřivců Krvavého ducha (str 120)
16–20	5 zlobů (<i>Bestiář</i> strana 308)
21–35	vojenská hlídka Rudé ruky*
36–40	2 achaierei (str 113)

k100%	Setkání
41–45	mladý drak (vezmi jednoho z oddílů Draci)
46–50	1 behir (<i>Bestiář</i> strana 22)
51–60	1k4+1 etinové (<i>Bestiář</i> strana 110)
61–65	2k3+1 mantikor (<i>Bestiář</i> strana 187)
66–70	2k3 trollové (<i>Bestiář</i> strana 289)
71–75	1k3+1 vyverny (<i>Bestiář</i> strana 296)
46–80	2k3+1 vousatých ďáblů (<i>Bestiář</i> strana 92)
81–85	1k3 bulvy (<i>Bestiář</i> strana 25)
86–90	1 bulta, která přilákala pozornost chiméry (<i>Bestiář</i> strana 148)
91–95	2k4 gryfů (<i>Bestiář</i> strana 138), jen pokud mají postavy koně
96–100	4k3 pekelných ohařů (<i>Bestiář</i> strana 235)

* Vojenská hlídka Rudé ruky sestává z 8 skurutů veteránů (oddíl Řadoví členové) vedených skurutím seržantem (považuj za skurutího kapitána, *Bestiář* strana 262) a knězem Ruky zkázy (oddíl Řadoví členové)

Azarr Kul je během celého dobrodružství plně zaměstnaný ve vnitřní svatyni (oblast 17), kde dohlíží na rituál tvorby portálu mezi materiální sférou a Tiamatiným dvorem, ale učiní vše, co bude v jeho možnostech, aby nahradil zabitě strážce. Dokáže je nahrazovat rychlostí jedna hlídka (tři černí zplodenci) za den. Jiné nestvůry nahrazovat tvory stejného druhu nedokáže, a tak udělá druhou nejlepší věc – každou nahradí dvojicí modrých abišají (strana 117), dračích ďáblů sloužících Tiamat jako řadoví vojáci v pekelných válkách. Azarr Kul dokáže nahradit abišají jednoho poraženého strážce denně.

1. ZNAMENÍ TIAMAT

Světlo: Záleží na denní době.

Tvorové: Jeden modrý drak (draků může být více).

Římsa klikatící se podél stěny srázu zahýbá okolo rohu a náhle se do výhledu dostane děsivá krása. Římsa vede přes tři metry široký přirozený most a pak pokračuje podél druhé strany srázu na velkou plošinu. Sráz se nad plošinou tyčí do výše několika desítek metrů. Výhledu dominuje věrně ztvárnění pětihlavého draka vytesaného do srázu.

Drak je impozantní, je vysoký asi 45 metrů a vypadá, jako by seděl na plošině a vynořoval se ze samotné skály. Pětice jeho hadích krků se zdvihá do výše a opět klesá. Hlavy zírají dolů, jakoby se chtěly postavit každému, kdo se k němu přibližuje. Každá hlava patří jinému drakovi a každá má tlamu otevřenou ve věčném řevu.

Na úpatí srázu, pod břichem draka, se nacházejí zavřené obrovské dvojité kamenné dveře; každé křídlo je 3,5 metru vysoké a skoro dva metry široké. Opakuje se na nich motiv pětihlavého draka, i když nyní zpoza dveřního rámu vystupují pouze dračí hlavy a krky. Zdá se, že každá hlava je vyrobena z jiného druhu kamene – obsidiánu, alabastru, hadce, malachitu a mramoru – aby odpovídala zbarvení každé hlavy.

Vstup do Svatyně by postavy neměl nechat na pochybách, že dorazily k cíli své cesty – to, co číhá v hoře, je zcela jistě jejich poslední nepřítel.

Přístup ke Svatyni samozřejmě není nestřežený. Čnicí tlama modré hlavy slouží jako vstup do velké jeskyně, kde má doupe jeden z draků a dračího příbuzenstva sloužícího Rudé ruce. Postavy se nejspíše již střetly se čtyřmi z dračích služebníků a zabili je, ale pátý – nejstarší a nejsilnější – na ně čeká zde.

Tvor: Modrý drak Tyrgarun s radostí slouží jako první linie obrany Svatyně. Ví, že jeho syn je hluboko ve Svatyni zaujat důležitým rituálem, který přiblíží vítězství Rudé ruce. Tyrgarun se dívá na celou Svatyni a činnost Azarra Kula s hrdoostí; dokonce, i když jeho syn není úplný drak, již dokázal mnohé.

Tyrgarun má impozantní Pasivní vnímání (+19). Vstup do jeho jeskyně se nachází 140 stop (42 metrů) nad plošinou a on sám se obvykle nachází 40 stop (12 metrů) od ústí jeskyně (oblast 2e). Pokud postavy neprohlásí, že se snaží pohybovat nepozorovaně, posud množství hluku, který nadělají, a určí, jak velké bude SO bude muset Tyrgarun svým Pasivním vnímáním překonat. Pokud postavy mluví (SO 0), Tyrgarun je automaticky zaslechne.

Pokud se tak stane, pak zavolá na postavy hřmícím hlasem a svou schopností imitace zvuku zařídí, aby se hlas zdál vycházet ze všech pěti dračích hlav najednou. Díky tvaru kaňonu a jeho dovednosti v imitaci zvuku

to bude přesvědčivé představení – každému naslouchajícími se bude zdát, že hovoří pětice dračích hlav nad ním!

Tyrgarun požaduje, aby jeho „hosté“ zanechali přiměřenou oběť Barevnému draku a odešli. Jeho úloha ho baví, a pokud jsou postavy natolik chrabré, že odpoví, bude s nimi po nějakou dobu rozmlouvat hlasem Tiamat a prokládat svá slova hrozbami, aby postavy odešly. Záchranný hod na Inteligenci (SO 18) umožní postavám poznat, že hlas ve skutečnosti vychází z modré dračí hlavy vysoko nad nimi a že mluví ve skutečnosti jen jeden tvor.

Pokud se některému z ostatních čtyř draků a dračího příbuzenstva podařilo přežít, jsou zde rovněž. Bojí se a respektují Tyrgaruna, a tak se mu do jeho malé hry plést nebudou. Pokud modrý zaútočí, budou bojovat po jeho boku. Pokud postavy nebyly při likvidaci draků pečlivé, zjistí, že jsou v menšině.

Tyrgarun: 152 žt (strana 111)

Taktika: Pokud postavy neučiní tak, jak je po nich požadováno, nebo pokud se pokusí vstoupit do svatyně, Tyrgarun opustí svou malou zábavu, vyskočí ze svého doupěte a vzletne. Jeho taktika je dosti jednoduchá – slétne dolů do kaňonu do bodu, kdy je na úrovni plošiny ale nějakých 30 stop (9 metrů) daleko, a pak použije svůj dech a *hůlku ohnivých koulí* a postavy zasype elektrinou a ohněm. Pokud se střetne s létajícím protivníkem, Tyrgarun změní taktiku na nálety – přiblíží se za letu, kousne a zase uletí. Takhle to bude opakovat, dokud protivníka nezabije. Pokud dostane šanci provést útok na blízko, provede o jeden útok drápem méně, protože nechce upustit svou hůlku. Drak ví, že nad pozemními nepřáteli má výhodu tak dlouho, dokud létá, a tak udělá vše pro to, aby se během celého boje vyhnul přistání.

Tyrgarun bude prchající nepřátele pronásledovat po 1k6 kol a bude proti nim používat nálety a magie. Pokud má dostatek životů, troufne si vytlačit protivníky přes okraje říms. Kdo spadne, čeká ho pád dlouhý 150 stop (a zranění pádem 15k6 bodů).

Past: Na hlavním vstupu do Svatyně je nebezpečná past, kterou vytvořil Azarr Kul za pomoci několika zkušených válečníků Kulkor Zhul. Past se spustí, pokud se někdo dotkne dveří nebo se je pokusí otevřít. Past se vyslovením fráze „Buď zdráva, Tiamat, požíračko světů a metlo pekla“ v ďábelštině na 1 minutu nebo po dobu, co jsou dveře otevřeny, deaktivuje. Pokud chceš, aby postavy prošly vchodem bez incidentu, mohou se heslo dozvědět tak, že budou chvíli v úkrytu a počkají, až někdo bude chtít projít. (Jinak je možné past odhalit Pasivním vnímáním 25 a víc, v případě aktivního hledání ověřením Vnímání s SO 20.)

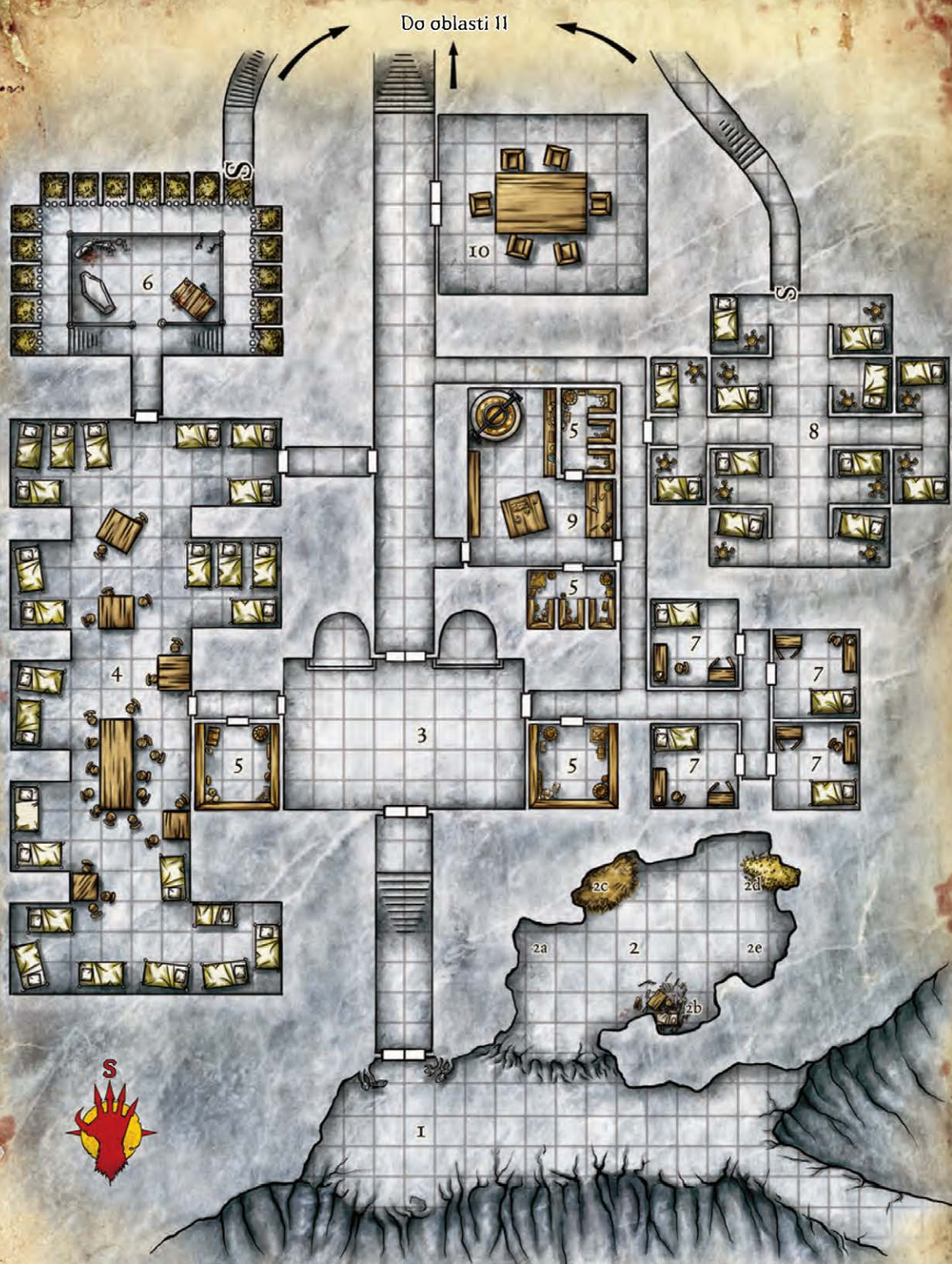
Pokud past spustí, z dračích hlav zírajících z dveřního rámu vylétnou výšlehy ohně, chladu, kyseliny a elektřiny. Tyto výšlehy energie vyplní polokruhový výbuch o průměru 20 stop (6 metrů) se středem na vnější straně dveří. Energie dveře ani okolní oblast nijak nepoškodí, ale všichni zasažení tvorové, kteří neuspějí v záchranném hodů na Obratnost, utrpí 3k10 bodů zranění elektrinou, 3k10 bodů zranění chladem, 3k10 bodů zranění ohněm a 3k10 bodů zranění kyselinou. V případě úspěchu se poranění půlí.

2. DRAČÍ DOUPE

Světlo: Šero ve dne, žádné v noci.

Tvorové: Žádní.

Zde bydleli draci a dračí příbuzní spojení s Rudou rukou při svých návštěvách Svatyně. Každý z výklenků v této



Svatyně Tiamat

Horní chrám

Jeden čtverec = 5 stop

velké jeskyni slouží jako dočasné doupě. Obsah každého výklenku je podobný – velké dračí hnízdo, hromady kostí a skromný poklad – i když osobnosti jednotlivých draků jsou jasně vidět na tom, jak si ve svých částech udržují pořádek.

Oblast 2a je doupětem zeleného draka Ozyrrandiona. Jeho hnízdo poblíž vchodu je zcela prázdné. Ozyrrandion má kosti svých jídel naskládané do hromádky u zdi úhledně natolik, až to hraničí s obsesí.

Oblast 2b je doupětem černého draka Regiarixe a jako jedině dělá ústupky lidským hostům: je tu malý stůl, židle a u jedné ze stěn je dokonce i postel. Často zde totiž se svým dračím přítelem a spojencem přebývá drakopán Sárviith. Regiarixovo doupě je jinak jeden velký binec, s kostmi poházenými úplně všude.

Oblast 2c je doupětem behirky Varantian. Za běžných okolností by se behir s draky nedružil a jen sdílená oddanost Tiamat a vize Nejvyššího drakopána ji dokázala přesvědčit, aby se dělila o doupě s pravými draky. Varantian ráda za použití svých spárů a kyseliny zdobí podlahu a stěny propracovanými spirálami a dírami; jinak je její doupě prázdné a strohé. Vznáší se nad ním štiplavý pižmový zápach.

Oblast 2d je doupětem rudého draka Abithriaxe. Páchne po síře a popelu a stěny pokrývají saze. Do zdi je usazena slušná sbírka lebek. Jsou zasazeny do roztaveného kovu, který ji nese.

Oblast 2e je doupětem Tyrgaruna. Jedná se o největší z výklenků a zároveň v době, kdy dorazí postavy, jediný obývaný. Tyrgarun je nejzbožnější z draků a na jeho naléhání Azarr Kul za pomoci kouzla tvaruj kámen vyzdobil stěny doupěte reliéfy Tiamat. Modrý drak hází zbytky jídel do rokle na jihu, takže jeho doupě je vcelku čisté a nepáchne.

Poklad: Pětice draků sice má většinu svého pokladu ve formě kouzelného vybavení, ale i tak si uchovávají slušnou hromádku drahokamů, mincí a uměleckých předmětů. Tedy takový „nouzový poklad“, aby se tu aspoň trochu cítili jako doma.

I když se draci liší silou a stářím, všichni mají dosti podobný poklad, jak se sluší na dračí společenství, ke kterému se připojili ve chvíli, kdy se přidali k posláni Azarra Kula. Tyto poklady sestávají z hromad mincí všech možných ražeb, vaků s drahokamy a různých uměleckých předmětů a šperků. Každý poklad má hodnotu 1k6x500 zl.

Tyrgarun si zde zřídil domov už před pár lety a soustředil slušný poklad zahrnující +2 adamantinový obouruční meč omračujícího třesu (+1k10 elektrického poškození při kritickém zásahu), opasek obří síly +1, ochranný plášť +1, sedmimílové boty a ohnivou berlu (zůstává 10 použití), 1200 zl, kvalitní sošku elfí panny

in hodnotě 500 zl, 3 stejné smaragdy zasazené do dřevěné skříňky každý v hodnotě 300 zl a 8 malých drahých kamenů každý v hodnotě 40 zl.

3. VSTUPNÍ SÍŇ

Světlo: Jasné (početné věčné plameny).

Tvorové: Dvě modré abišaj, dvě vyverní zombie.

Tato obdélníková místnost je zaplavená orgiemi barev. Ze středu stropu vychází pětice nádherně tesaných kamenných dračích hlav a každá z jejich tlam plane jinak zbarveným plamenem – modrým, zeleným, červeným, černým a bílým. Vyleštěná kamenná podlaha odráží světlo a zesiluje ho. Železné dveře na východě a západě nesou znak Rudé ruky, stejně jako dvoukřídlé dveře na severu.

Strop je dvacet stop vysoký. Místnost přehlíží dva balkóny na severní stěně, umístěné ve výšce 3 metrů.

I když podivná dračí socha na stropě vyhlíží nebezpečně, nejedná se o nic jiného než velkolepý zdroj světla, která má dodat návštěvníkům Svatyně patriční pocit, že je Tiamat neustále sleduje.

Tvorové: Abišaj slouží Tiamat jako řadoví vojáci již dlouho. Tito dračí ďáblové se objevují v pěti variantách, podobajících se podobou a barvou – červenou, modrou, zelenou, černou a bílou – pěti druhům barevných draků. Azarr Kul cítí zvláštní náklonnost k modrým abišaj, a tak dvojice těchto ďáblů stráží vstupní místnost. Abišaj sedí jako chrlič ve dvou výklencích na severu a tiše pozorují vstupující. Pokud do místnosti vstoupí někdo, koho neznají, ječí a vyjí.

Abišaj mají schopnost oživovat mrtvé a tyto dvě trávil volný čas tím, že každá oživovala jednu mrtvou vyvernu. Obě mohutné zombie se skrývají v jižní části místnosti

po obou stranách dvoukřídlých dveří, kterými postavy přijdou.

Modrá abišaj (2): každá 53 žt (strana 117).

Vyverní zombie (2): každá 95 žt (strana 119)

Taktika: Abišaj přikázali svým zombiím napadnout každého v místnosti. Samy dávají přednost sezení ve svých výklencích. Jejich první akcí po propuknutí boje bude pokus přivolat další modrou abišaj. Poté použijí na postavy kouzla *zmam postavu*, *rozkaz* a *sugesce*, aby pošvaly postavy proti sobě nebo rozvrátily jejich taktiku. Jakmile je abišaj zraněna, její poraněná pýcha ji donutí k tomu, aby se střetla s tím, kdo ji zranil, v tváří tvář.

4. KASÁRNA STRÁŽE

Světlo: Žádné.

Tvorové: Šest nájezdníků černých zplonců.

Tato velká místnost má klenutý strop dosahující výše až 7,5 metrů. Podél stěn a ve výklencích se nachází přes



Modrá abišaj miluje krásný křupavý zvuk vydávaný umírajícími dobrodruhy. A taky jejich křik...



Postavy, které ve své misi neuspějí, skončí na mučitelově stole, předejde trýznivé smrti

dva tucty nahrubo udělaných lůžek a ve středu místnosti je několik dlouhých stolů obklopených židlemi. Na stolech se nachází částečně snědené kýty, poháry s medovinou, kosti a další hůře identifikovatelná strava. Pod jedním ze stolů se nachází velký vojenský kufř. Ze stropu visí na řetězech páchnoucí tělo 15 metr dlouhého bronzového draka, rozpárané od krku po ocas a s vyhrzávajícím zápachajícím vnitřními orgány. Celou místnost zaplňuje nasládlý zápach.

Jedná se o hlavní kasárna nájezdníků černých zplozenců, které jsou ve Svatyni využívány jako stráž. Bronzový drak visící nad jejich jídelními stoly je nedávná kořist. Za obvyklých okolností by černí zplozenci snědli, co by se dalo, ale u této kdysi hrdé bytosti udělali výjimku a rozhodli se ho vystavit.

Tvorové: Z třiceti černých zplozenců nájezdníků hlídajících Svatyni se jich zde nachází pouze šest. Ti, co se snaží ukořistit pár hodin spánku, najíst se nebo jinak strávit volno.

Nájezdníci černých zplozenců (6): každý 35 žt (strana 116).

Taktika: Černí zplozenci zahájí boj vypitím *lektvaru ochrany před dobrem/zlem*. Pak se vrhnou do boje s postavami nablízko. Pokud se ukáže, že postavy jsou schopní bojovníci, černí zplozenci po dvojicích ustoupí a na zbraně použijí *olej ostrosti* nebo vypijí *lektvar mocného léčení*.

Poklad: Černí zplozenci obvykle nosí svůj majetek s sebou, ale před nedávnem se jim podařilo získat trojici zvlášť významných pokladů od draků, s nimiž bojovali (včetně zabitého bronzového). Jde o vyšperkované zlaté žezlo s rubíny v podobě tří propletených okřídlených hadů (hodnota 600 zl) a +1 *ruční kuše*. Oba dva předměty

jsou uloženy v kufřu pod stolem. Nájezdníci mají v plánu předměty prodat a výtěžek si rozdělit mezi sebe.

5. SKLADIŠTĚ

Světlo: Žádné.

Tvorové: Žádné.

Zde se nachází řada sudů, krabic a polic s navršeným všemožným běžným vybavením a zásobami.

Ve Svatyni se nachází čtyři takováto skladiště. Jejich přesný obsah se odlišuje, ale nic není pro zkoumající postavy zvlášť užitečné. Typický obsah se skládá z pitné vody, palivového a stavebního dřeva, nástrojů, oblečení, povlečení a podobně.

6. MUČÍRNA

Světlo: Jasně (šest věčných pochodní).

Tvorové: Jeden kostěný ďábel.

Tuto velkou místnost osvětluje šestice blikajících pochodní zasazených do držáků upevněných na železné zábradlí ochozu, který obepíná místnost ve výšce 1,5 metru. Na ochoz vedou dvě krátká schodiště nacházející se poblíž vstupu do místnosti. Stěny místnosti sestávají ze čtvercových, 1,5 metrů širokých cel, uzavřených železem okovanými dveřmi. Vystlané jsou odporově vyhlížející hromadou slámy, která zjevně sloužila nejen jako lůžko, ale i jako záchod.

Střed místnosti tvoří dobře vybavená mučírna. Ze stropu visí z háků a kladek řetězy a lana, některá končí okovy a jiná svěrkami či krutě vypadajícími háky. Morbidní vy-

bavení místnosti doplňují skřípec, železná panna a jakási kovová nádrž.

Zde končí nejdůležitější zajatci Rudé ruky. Pokud je některá z postav zajata v průběhu dobrodružství a nedokáže utéct (viz strana 46), skončí nahá v jedné ze zdejších cel. Pokud se hordě nepodaří zajmout žádnou postavu nebo významnou CP, cely jsou prázdné.

Fungování skřípce a železné panny by mělo být všeobecně známé, ale nádrž je zvláštním zlepšovákem zdejšího mistra popravčího. Nádrž má tvar a velikost rakve. Otvory ve víku nádrže na obličejí, těle a slabinách lze samostatně uzavřít. Poblíž se nacházejí skleněné nádoby s kovovými víky, obsahující nejrůznější kapaliny (obvykle louh, infikovanou krev nebo podchlazenou vodu) nebo malou havěť (pavouky, ohnivé mravence, pijavice, klíšťata). Nádoby lze připevnit k jakémukoli otvoru – v závislosti na nastavení z něj může obsah kapat nebo být rychle vyprázdněn na postavu uvězněnou pod ním.

Jedna ze severních cel obsahuje tajné dveře vedoucí do chodby umožňující vstup do velkého Tiamatina chrámu. Popravčí sem umísťuje vězně pouze v případě, že se blíží čas obětování; Tiamatini kněží se často baví tím, že mučenému vězni umožní myslet si, že uniknul, aby ho poté, co dojde nebo doplází se do oblasti 11, chytili a obětovali ho Tiamat.

Tvorové: Mistrem popravčím Svatyně je kostěný ďábel jménem Terilanyx. Pokud byla nějaká postava zajata, Terilanyx ji bude v době příchodu zbytku družiny s radostí mučit. V opačném případě, protože je to už dlouho, co měl nějakou oběť, na které by si mohl procvičovat své umění, se bude těšit na zajetí těchto směšných vetřelců a návrat do práce.

Terilanyx, kostěný ďábel: 142 žt (*Bestiář* strana 94)

Taktika: Terilanyxovým prvním krokem bude pokus o přivolání 1k10 duchů mrtvých. Pokud uspěje, rozmístí duchy po místnosti, aby rozdělili postavy, napadali je ze stran a vytvořili bariéru mezi ním a družinou. Jednomu z duchů nařídí, aby mu akcí pomoc pomáhal při boji nablízko. Všichni ostatní duchové dostanou rozkaz napadnout postavy, kdežto sám využije svého dosahu k napadení postav přes lemury. Pokud se postavám podaří proniknout lemuřím kordonem, Terilanyx využije možnosti letu, aby se vznesl nad hlavy postav a udržel se tak mimo dosah nepřátel, ale sám mohl i nadále útočit. Pokud mu poklesnou životy na 20 a méně, použije kouzlo *teleport* k přesunu do oblasti 8, kde mu kněží zhojí zranění. Pak se přesune zpět do místnosti, aby sledoval postavy. Pokud v oblasti 8 žádní kněží nejsou, ukryje se v jednom z hostinských pokojů (oblast 7), dokud se invaze do Svatyně nepřežene a on se nebude moci opět začít věnovat svému milovanému povolání.

7. HOSTINSKÉ POKOJE

Světlo: Žádné.

Tvorové: Žádné.

Tento pohodlně vyhlížející pokoj je zařízen měkkým lůžkem, stolem s židli a volně stojící almarou. Je plně vyložen koberci.

Několik těchto pokojů se nachází v jihovýchodní části svatyně, ale všechny jsou momentálně prázdné (ale viz níže). Zde sídlili při svých návštěvách Svatyně drakopáni, náčelníci spojeneckých humanoidních kmenů a další významní návštěvníci. Pokud se některému z drakopánů

podařilo uniknout smrti, měl by zůstat zde a vyčkávat na nové rozkazy (například vedení abišají do bitvy proti Dennovaru).

8. KNĚŽSKÉ KOBKY

Světlo: Žádné.

Tvorové: Sedm skurutů.

Tuto velkou síň lemují otevřené mozaikové kobky, každá vybavená prostým ložem a osobní dřevěnou svatýnkou, která připomíná ptačí pítko obklopené záhyby dlouhých hadích těl a dračích hlav.

Zde ve Svatyni samé je dovolen žít pouze oblíbeným Tiamatiným kněžím. Z tuctů kněží a válečných kurátů sloužících Azarru Kulovi zde nežije více než 10 kněží a 4 váleční kuráti.

Tvorové: Azarr Kul potřebuje při tvorbě portálu setrvalou pomoc dvou válečných kurátů a pěti kněží. Tuct z žijících kněží proto pracuje ve dvanáctihodinových směnách. Když sem dorazí postavy, nachází se zde jedna směna, která odpočívá a připravuje se na příští směnu ve vnitřní svatyni (oblast 13).

Váleční kuráti Ruky zkázy (2): každý 50 žt (strana 116).

Kněží Ruky zkázy (5): každý 36 žt (strana 115).

Taktika: Jelikož zdejší kněží skoro nespí, používají k odstranění únavy kouzlo *nižší navrácení*. Proto vyměníli jedno z kouzel *zhoj zranění za nižší navrácení* (a to mají již spotřebováno).

Kněží reagují na vpád do svých prostorů se směsí šokovaného zděšení a zuřivosti s penou u úst kvůli neúctě bezvěrců ve Svatyni. Pokud byl vyhlášen poplach, zamknou se ve svém komplexu; pokud zaslechnou, že se postavy pokoušejí dostat dovnitř, sešlou na sebe pár kouzel v přípravě na následující boj.

Kněží na sebe sešlou *odolání* a *neviditelnost*, a jeden sešle pozhnání.

Váleční kuráti sešlou *neviditelnost*, *štít víry*, *přízeň bohů* a *odolání*.

Když začne boj, kněží se pustí do boje nablízko a budou využívat své útoky, dokud mají na své straně *neviditelnost*. Kuráti použijí svitky s *plamenným úderem* a pak buď kouzla *podrob osobu* a *sugece*, aby postavy začaly bojovat mezi sebou nebo sesílali léčivá či jinak prospěšná kouzla na skuruty.

9. LARYSSINA KUCHYNĚ

Světlo: Jasné nebo potměnělé (plameny z ohniště srovnatelné se světlem pochodně)

Tvorové: Jedna noční ježibaba, dva vousatí ďáblové.

Tato do L tvarovaná místnost obsahuje několik pultů a stolů k přípravě jídla. Kolem zdí jsou skříně s příhrádkami a celé místo naplňuje příjemný pach vařící se polévky, pečeného masa a čerstvého chleba. Místnost osvětlují praskající plameny velkého ohniště na severu, na kterém je na silném řetězu zavěšen velký kotel, z jehož vroucího obsahu stoupá pára.

Zatímco černí zplozenci si opatřují vlastní jídlo lovem v okolních horách, všichni ostatní závisí na umění noční ježibaby jménem Laryssa. I když vypadá, jak vypadá, je Laryssa ve skutečnosti vynikající kuchařkou. Ačkoli její jídlo chutná dobře, vaří ho z různých odporých ingrediencí – dokonce i chléb obsahuje na prach rozdrcené

půlčky. Postavy, které některé její jídlo budou jíst, mají nárok na ověření Vnímání (SO 12), zda si všimnou něčeho nepatřičného jako lidský zub nebo prstní kůstka.

Dvě skladiště v sousedství kuchyně obsahují jídlo a další potřeby na vaření. V jižním se nachází několik různých způsobem konzervovaných (nasolených, nakládaných, vyuzených) elfích, lidských, trpasličích a půlčických těl, případně těl čerstvých, čekajících na použití do dušeniny a dalších jídel.

Ohniště je malý kouzelný předmět vybudovaný pradávými lidskými kultisty, kteří celou Svatyni postavili. Oheň v něm hoří trvale, bez potřeby paliva a bez toho, že by kouřil. Tvor, který spadne do ohniště, je každé kolo zraněn za 2k6 bodů ohněm. Pokud bude oheň zlomený nebo na něj někdo naleje vodu, obnoví se za 1k4 kola.

Tvorové: Laryssa z nižších sfér vyhnal šejtán, kterému nechutnalo jedno z jeho jídel. Od té doby většinu času strávila toulkami divočinou materiální sféry a nakonec narazila na Svatyni Tiamat. Azarr Kul byl natolik nadšen, že jí nabídl práci ve své armádě. Jelikož Laryssa nemá příliš zájmu o boj, nabídla se mu jako kuchařka. Azar se nejprve zdráhal, ale po ochutnání jejího koláče s elfími ledvinkami zcela změnil názor.

Laryssa má k ruce dvojici vousatých ďáblů, povolaných od Tiamatina dvora jako projev díky od Azarra Kula. Ďáblové se většinou starají o špinavé práce jako úklid nebo přinášení ingrediencí. Oblíbila si čajovitý nápoj vyráběný z ústřížků jejich plnovousů.

Laryssa, noční ježibaba: 112 žt (*Bestiář* strana 157)

Vousatí ďáblí (2): každý 52 žt (*Bestiář* strana 52)

Taktika: Za obvyklé situace Laryssa nevtá vyjma Azarra Kula nikoho, kdo hlučně a netrpělivě vpadne do kuchyně. Pokud jí postavy nebudou povědomé a nebyl vyvolán poplach, rázně se zeptá, co chtějí. Postavy, které jí dokážou oklamat (má Vhled +6) mohou uniknout z místnosti s jídlem a bez boje. Pokud jí nezávládnou oklamat, Laryssa nedá hned znát, že ví, že se jedná o vetřelce. Místo toho netrpělivě řekne, že pokud si přišly pro ty lektvary od šéfa, najdou je ve skladišti na severu za sudy. Pokud jí postavy sednou na lep, zabouchne a zamkne dveře ve snaze uvěznit co možná nejvíc postav ve špajzu.

Pokud ovšem byl poplach vyvolán, nakáže ďáblům, aby se skryli v severní komoře, a sama se pomocí Změny podoby promění na pohlednou elfí dívku. Při svém příchodu jí dobrodruzi naleznou dřít u kotle. Nejprve bude předstírat překvapení, pak šok a strach a bude plačtivě prosit, aby ji nechali na pokoji. Jakmile ji uklidní, tvrdí, že je elfí princezna zajatá Azarrem Kulem, nucená zde dřít pro jeho pobavení, a prosí o záchranu. Laryssa bude pokračovat v předstírání tak dlouho, jak jen bude moci, protože ji baví opět klamat smrtelníky. Pokud dokáže předstírat dostatečně dlouho, aby se i s ní postavy stáhly do tábora odpočívat a načerpat zpět kouzla, počká, až všichni usnou, a pak použije svou schopnost Strašení noční mýrou na vhodnou postavu, nejlépe tu, která se k ní chovala nejlaskavěji.

V boji dává přednost tomu, aby za ní špinavou práci odvedli ďáblové, zatímco ona bude postavy ostřelovat *magickou střelou*. Při boji bude ďáblům nadávat a křičet na ně, aby nezničili dobré maso, nezpůsobili modřiny nebo nepoškodili „delikatesy“ (jako oči či jazyky).

Poklad: Na polici na jižní zdi se nachází několik skleněných džbánů husté nahnědlé kapaliny popsanych (obecnou řečí) jako „čaj“. Ve skutečnosti se jedná o výluh z odstřížků vousů Laryssiných ďáblůských služebníků. Všichni neběsovští tvorové, kteří se napijí čaje, budou otráveni (záchranný hod na odolnost SO 15, zranění

jedem 1k6 bodů/ hodinu, dokud postava neuspěje ve dvou záchranných hodech po sobě nebo jí nebude poskytnuto kouzelné léčení).

Jelikož v Laryssině kuchyni často končí těla dobrodruhů, Laryssa už několik let shromažďuje vybavení, které dorazí spolu s jídlem. Ukřívá je v sudu pod sušenými chrobáky hned vedle ohniště. Hodlá si z nich financovat svůj budoucí život, až přežije tyhle přihlouplé skuruty.

Úspěšným ověřením moudrosti (vnímání) SO 20 postavy najdou na dně sudu kožený vak. Nachází se v něm 200 zl, smaragd v hodnotě 300 zl, *lektvar skoku*, *lektvar ochrany před jedem*, *hůlka ticha* (10 použití) a *divotvorná figurka stříbrného krkavce*.

10. PORADNÍ MÍSTNOST

Světlo: Žádné.

Tvorové: Žádné.

Zdi této místnosti zdobí basreliéfy tučtů draků pustošících idyllickou krajinu. Městečka hoří, lidé umírají a draci žerou uprchlíky. Střed místnosti vyplňuje velký dřevěný stůl obklopený pultuctem polstrovaných židlí.

Zde se Azarr Kul setkává u válečných porad se svými drakopány a válečnými kuráty. Momentálně zde není nic zajímavého.

Postava, které úspěšně ověří inteligenci (historie) SO 10, pozná terén na basreliéfu jako údolí Elsir.

11. VELKÝ TIAMATIN CHRÁM

Světlo: Šero (světlo svíček).

Tvorové: Pět vyvern.

Tato jeskyni připomínající místnost je osvětlena mi-hotavým světlem stovek červených, zelených, černých a bílých svíček umístěných do výklenků všude po stěnách nebo do svícňů po stranách dlouhých lavic táhnoucích se podél jižní poloviny místnosti. Strop se klene do výšky snad 20 metrů, ale jeho výšku je obtížné odhadnout kvůli stovkám kožených pásků, na kterých jsou ve výšce 3 metrů od podlahy zavěšeny šupiny a pařáty. Tato pochmurná výzdoba se pohupuje a šramotí ve slabém vánku.

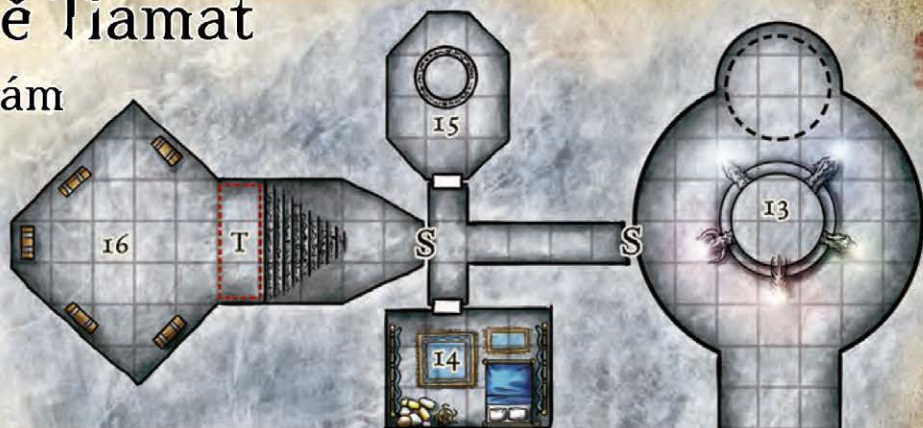
Severní polovina místnosti se zdvihá 1,5 metru nad podlahu jižní poloviny; vede sem krátké schodiště. Zvýšenému prostoru dominuje velký kamenný umazaný a ožárený oltář s prohlubní. Nad něj se jako prsty ruky z obrácené dlaně zvedají kamenné dračí hlavy. Po obou stranách oltáře stojí skoro 4 metry vysoké kamenné sochy pětihlavého draka, jejichž hlavy se stáčíjí tak, že to vypadá, jako by zvědavě zíraly na oltář. Každá socha má dlouhý ocas končící zahnutým žihadlem.

Na severní polovinu místnosti na severní polovinu místnosti pět velkých výklenků ve výšce 6 metrů od podlahy. Podle všeho neexistuje snadný způsob, jak se do nich dostat.

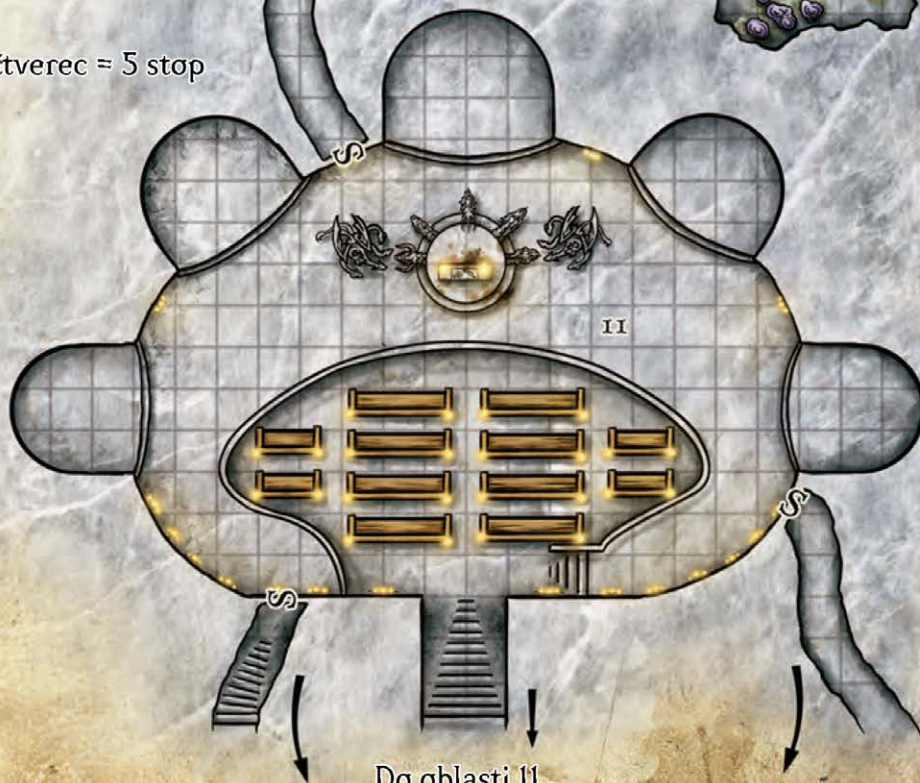
Tato působivá místnost je velký Tiamatin chrám, kde je těm nejšťastnějším z Kulkor Zhul umožněno jednou týdně shlédnout bohoslužbu. Během ní vstoupí do chrámu také dračí a drakovití spojenci (Tyrgarun, Varantian, Abithriax, Regiarix a Ozyrrandion), kteří se usadí ve výklencích, aby sledovali hrůzyplné kázání Azarra Kula na téma slabosti humanoidů. Vždy se končí obětí několika živých tvorů na oltáři – obvykle skurutů a goblinů z nepřátelských kmenů, ale ve zvláštních případech také elfů, lidí

Svatyně Tiamat

Dolní chrám



Jeden čtverec = 5 stop



Do oblasti II

a podobných tvorů, kteří byli uneseni ze svých domovů v údolí Elsir.

Na každou svíci je vloženo samostatné kouzlo *věčný plamen* (tvorba osvětlení trvala kněžím několik týdnů); skurutí sice mají vidění ve tmě, ale Azarr Kul tu chce mít osvětlení, jelikož umožňuje uctivačům rozeznávat pět posvátných barev služebníků Barevného draka.

Tvorové: Místnost chrání pětice vyvern, se kterými se Azarr Kul spřátelil a které mají povoleno se živit těly obětovaných. Vyverny sídlí ve výklencích a během mší se drží z dohledu. Sice nejsou nikterak zvlášť chytré, zato zcela oddané Azarru Kulovi, a když uvidí vetřelce, poznají je.

Vyverny (5): každá 110 žt (*Bestiář* strana 296)

12. JESKYNĚ ZPLOZENCŮ NA STRÁŽI

Světlo: Žádné.

Tvorové: Tři břitváci zelených zplozenců.

Vzduch v této velké jeskyni je chladný a páchne zatuchlinou. Okolo stalagmitů rostoucích z podlahy se rozkládají silné koberce bledých hub a ze stropu visí jako břitva ostré stalaktity. Podlaha jeskyně má tři úrovně, každá o 1,5 metru vyšší než předchozí. Rovněž strop se směrem na sever zvyšuje, ale nikde není výše než 6 metrů. Na vzdáleném severním konci je vidět, že zde pokračuje 4,5 metru široká chodba. Na jihu se do temnoty propadá mohutná nepravidelná jáma.

Tato jeskyně kdysi sloužila jako doupe mocnému bílému šarkanovi ve službách Tiamatina kultu předcházejícího Kulkor Zhul. Silné stalaktity a houby, které plní podlahu, se považují za těžký terén (*PPH* strana 176). Každá úroveň je 1,5 metru vyšší než předchozí a výstup vyžaduje k vyšplhání ověření Síly (Atletiky) SO 10. Malí a větší tvorové dokáží seskočit dolů snadno. Jáma je na jihu vertikální šachtou sestupující 200 stop (60 metrů) do chladné a tmavé jeskyně. Kdo do ní spadne, zraní ze za 20k6 bodů drtivého zranění. Zdi jámy lze vyšplhat úspěšným ověřením Síly (Atletiky) SO 15.

Tvorové: Jeskyni stráží tři břitváci zelených zplozenců, které Azarr Kul dokázal dostat na materiální sféru pomocí přivolávacího kruhu (oblast 15). I přes jejich zvířecí vzhled jsou zplozenci poměrně chytří a využijí zdejší terén ke svému co největšímu prospěchu. Azarr Kul jim slíbil, že se již brzo přidají k hordě, ale břitváci nevyunikají trpělivosti a trojice je čím dál tím nepokojnější. Vstup postav by mělo být tím, co uvolní jejich potlačovanou krvežíznivost.

Břitváci zelených zplozenců (3): každý 96 žt (strana 113)

Taktika: Břitváci se skrývají v poli stalagmitů na druhé úrovni, kde jim jejich trnitá kůže a skobovité zabijácké paže pomáhají, dokud se nehýbou, splývat s okolím. S útokem čekají, dokud se postavy nedostanou na dosah nebo se nepokusí vyšplhat na třetí úroveň. Břitváci se vždy zaměří jen na jeden cíl, ale pokud dostanou šanci, použijí na skupinu svůj dech. Rozumí, jakou hodnotu připisují dobrodruzi svému vybavení, a stejně tak vědí, že dobrodruha beze zbraně lze snáze zabít. Tito zelení zplozenci nemají ani mazanou akci, ani pohyblivost; místo toho vždy, když se pokouší odzbrojit postav, mají výhodu.

Tito konkrétní zplozenci kromě toho mají 3x denně schopnost použít své pěsti jako kouzlo *roztříštění* (záchranný hod na odolnost SO 13), které způsobí 3k8 bodů hromového zranění tvorovi, případně

kritické zranění 6k8 bodů hromového zranění předmětu nebo tvorovi s anorganickým tělem.

Pokusí se použít své schopnosti *odzbrojení a roztříštění* ke zbavení dobrodruhů jejich nejsilnějších zbraní. Je zjevné, že jakýkoli kouzlený předmět zasažený schopností roztříštění bude nepoškozený. Pokud zplozenec uvidí, že se jedná o kouzlený předmět, pokusí se o něj postavu odzbrojit, a použije roztříštění třeba na nekouzelnou zbroj postavy.

Břitváci budou pronásledovat prchající nepřátele severním směrem, ale nikoli ty, kteří ustoupí jižním směrem k oblasti 11.

13. VNĚJŠÍ SVATYNĚ

Světlo: Jasné (ekvivalent světla pochodně vycházejícího z pětice dračích hlav).

Tvorové: Sedm skurutů, čtyři přízraky.

Těto kruhové místnosti dominuje trojúhelníkové kruhové pódium. Z druhé úrovně se klene pětice hadovitých dračích krků, jejichž otevřené tlamy míří na pulzující polokouli na stropě. V každé dračí tlamě září polokoule jasného, pulzujícího světla, měnícího barvu od bílé přes červenou, zelenou a modrou až po černou. Strop v této části místnosti se klene do výše 6 metrů. Výklenek na severu ukrývá 3 metry širokou šachtu vedoucí stropem nahoru.

Jedná se o vnější svatyni Svatyně; místo, kde Tiamatini kněží mohou zaostřit svou duchovní magii a posílit oltář ve vnitřní svatyni nad sebou. Oltář (a stejně tak další v oblasti 17) je malý artefakt vytvořený před staletími původním Tiamatiným kultem. Za pomoci těchto oltářů mohou kněží spojit své kouzelné moci a zvládnout věci mnohem větší, než by dokázal každý z nich samostatně. Naneštěstí pro postavy mohou oltář využívat pouze následovníci Tiamat. Jakýkoli kněz, který není následovník Tiamat a pokusí se experimentovat s oltářem, aby posílil svá kouzla, musí uspět v záchranném hodu na moudrost SO 20, nebo bude zabit mohutným výšlehem ohně, ledu, kyseliny a blesků. Úspěch znamená, že kněz bude pouze ochromený na 3k4 kola.

Šachta na severu stoupá 100 stop (30 metrů) do vnitřní svatyně (oblast 17). Azarr Kul k přemístování obvykle využívá kouzlo *mlžný krok*; stěny šachty jsou vyleštěné do hladka a je po nich nemožné bez pomoci magie nebo nahoře uvázaného lana šplhat.

Azarr Kul seslal na oltář kouzlo *posvátná půda* a jeho účinky vyplňují celou místnost; rovněž poskytuje následovníkům Tiamat účinky kouzla *požehnaní*.

Tvorové: Nachází se zde sedm kněží, soustředujících svou duchovní moc na oltář ve snaze pomoci zaostřit a posílit Azarovo dílo v oblasti 17. Ve středu pódia stojí zády k sobě váleční kuráti, kdežto pětice kněží se nachází u základny dračích krků na druhé úrovni pódia.

V místnosti se rovněž nachází čtveřice přízraků, duchové čtveřice kultistů původně obývajících Svatyni. Azarr se s nimi dokázal dohodnout – zůstávají zde, aby chránili vnější svatyni, a on je neposílá na sluneční světlo, které jim způsobuje značnou bolest.

Váleční kuráti Ruky zkázy (2): každý 50 žt (strana 116)

Kněží Ruky zkázy (5): každý 36 žt (strana 115)

Přízraky (4): každý 67 žt (*Bestiář* strana 243)

Taktika: Sedmice zdejších kněží věnuje plnou pozornost oltářům a má proto nevýhodu při ověřování Vnímání

(a postavy mají proto výhodu na ověřování Obratnosti (Nenápadnosti)). Je slušná šance, že si postav všimnou až poté, co vstoupí do místnosti, v kteroužto chvíli zaútočí přízraky. Kněží dokáží uvolnit soustředění na oltář, aniž by poškodili Azarrovu práci ve vnitřní svatyni, na několik minut, takže jakmile si postav všimnou, také se zapojí do bitvy. Kněží používají podobnou strategii jako jejich druhové v oblasti 8, jen se nezatěžují kouzlem *neviditelnost*.

14. KOMNATY NEJVYŠŠÍHO DRAKOPÁNA

Světlo: Žádné.

Tvorové: Dvě erínyje.

Tato nádherně vyzdobená místnost je zjevně soukromým útočištěm někoho důležitého. Na podlaze se nachází tlusté koberce, kdežto stěny zdobí barevné tapiserie zobrazující pětihlavého draka vítězně se zdvihajícího z popela hořícího města na jenom výjevu a vznášejícího se nad zakrváceným rozbitým tělem draka s platinovými šupinami na druhém výjevu. Na jihovýchodě se nachází čtyřsloupková postel s nebesy, kdežto na severozápadě je velká hromada polštářů a kožešin, poblíž které je vyšperkovaný vodovodní kohoutek vytvarovaný do podoby pětihlavého draka – vypadá to, že z jeho dlouhých do podoby draka tvarovaných trubek může současně brát vodu pět lidí.

Jedná se o soukromé obydlí Azarra Kula, útočiště, které ovšem není během posledních několika týdnů příliš využíváno.

Tvorové: Tiamat byla postupem natolik potěšená, že ho odměnila dvojicí nádherných a smrtících služebnic – párem erínyjí jménem Luchia a Franchesca. Azarr si je radši drží u sebe, aby mu dělaly společnost, a jejich vražedných schopností nevyužívá. Obě se čím dál tím více nudí, protože je ani příliš nenavštěvuje. Příchod postav je přesně to, co potřebují, aby jim čas utíkal rychleji.

Erínyje (2): každá 153 žt (*Bestiář* strana 93).

Taktika: Obě překrásné dáblice po upozorování postav zareagují bleskově a pokusí se na ně použít *zmam osobu*. Okouzleným postavám nařídí vyčkat venku, protože doufají, že okouzlí všechny postavy, aby si to s nimi mohly vyřídit postupně – tento blažený čas po několika minutách pro postavy končí krvavou smrtí.

Pokud erínyje zjistí, že postava okouzlení odolává, pokusí se ji omotat lany nebo se pokusí přivolat 1k4 vousatých dřáblů, aby jim pomohli v boji. Ani jedna z dřáblů není nijak nadšena myšlenkou na vlastní smrt, takže pokud jim klesnou životy na 20 a méně, teleportují se k Azarrovi do oblasti 17, kde jim kněz vyléčí zranění a kde se připraví na příchod postav.

Poklad: Každá tapiserie váží 100 liber (45 kg) a každá má hodnotu 400 zl. Vodovodní kohoutek váží 50 liber (22,5 kg) a má hodnotu 200 zl.

Při prohledávání postele úspěšně ověření prohledávání (SO 20) odhalí sadu pěti kostěných klíčů různých barev (modrý, červený, zelený, černý, bílý) ukrytých pod spodní matrací lože. Klíče lze použít k otevření dračích truhel v oblasti 16, ale nezapomeň, že použití klíče nedeaktivuje past na truhle.

15. PŘIVOLÁVACÍ MÍSTNOST

Světlo: Žádné.

Tvorové: Žádné.

Tato místnost ve tvaru protaženého osmiúhelníku s klenutým stropem ve výšce 7,5 metru je prázdná. Jediná věc hodná pozornosti je složitý kruhový nákras o průměru 3 metrů narýsovaný do podlahy uprostřed místnosti. Zdá se, že diagram je vytvořen z alchymistického stříbra a chladného železa.

Diagram z alchymistického stříbra a chladného železa je jiným malým kouzelným předmětem vytvořeným předchozími opatrovníky chrámu. Azarr Kul zjistil, že přivolávací kruh je zvláště užitečný při shánění sférické pomoci pro hordu a Svatyni.

Kruh umožňuje postavě seslat jedenkrát denně kouzlo sférický spojenec. Kdykoli někdo použije kruh, musí zaplatit 500 zk, a přivolat lze pouze služebníky Tiamat. Pokud je uživatel následovníkem Tiamat, přivolání tvorové jsou automaticky přátelští, a pokud jim bude pravidelně placeno za služby, mohou zůstat měsíce nebo dokonce roky.

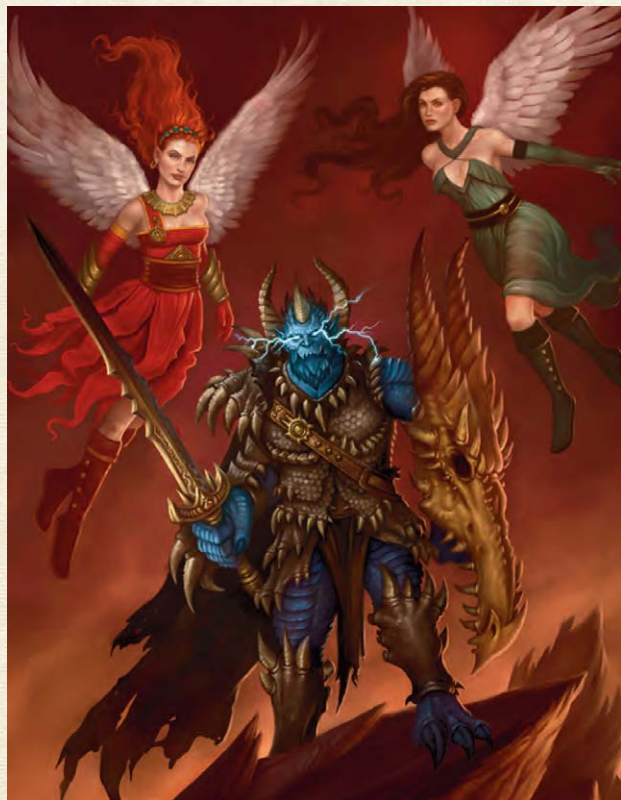
Přivolávací kruh má OČ 19 a vydrží 18 (4k8) bodů poškození, než se zničí.

16. POKLADNICE

Světlo: Žádné.

Tvorové: Jeden ostnatý ďábel.

Chodba se rozšiřuje na 4,5 metrů a vede skrz ní široké nízké schodiště do místnosti tvaru kosočtverce. Každý schod je zdoben tucty vytesaných rozvleklých a zašpičatělých run. Západní místnost je až na pětici truhel u zdí prázdná. Zdá se, že každá z truhel je vyrobena z šupin a kostí draka jiné barvy – bílého, černého, červeného, modrého a zeleného – jehož lebka slouží jako víko.



Nejvyšší drakopán Azarr Kul a jeho erínyje chtějí přivést celé údolí Elsir pod nadvládu Rudé ruky

Jedná se o pokladnici skurutů Kulkor Zhul. Proto je těžce strážena a opatřena pastmi, a to i nyní, když je poklad skoro pryč (vytvoření a udržování hordy je nákladná záležitost). Azarr Kul doufá, že lup získaný vyplněním měst a městeček údolí Elsir jeho výdaje více než vynahradí.

V místnosti se nachází šest pastí: jedna na 15 stop (4,5 metru) široké podestě na vrcholu schodiště a jedna na každé z truhel. Navíc tu jako strážce slouží připoutaný ostnatý ďábel.

Tvor: Ostnatý ďábel ví o pasti u schodiště, a i když mu imunity a odolnosti umožňují vyhnout se většině zranění, místu se vyhýbá. Místo toho trpělivě čeká ve středu místnosti.

Ostnatý ďábel: 110 žt (*Bestiář* strana 96).

Taktika: Pokud uvidí, že se tajně dveře na východě otevírají, ihned přivolá 1k6 vousatých ďáblů. Doufá, že některé z postav vyběhnou po schodišti ve snaze vrhnout se do boje nablízko, a tak spustí past. Ďábel použije proti postavám, pokud budou v dosahu, kouzla *sežehující paprsek* a *hnilobu*, aby je popohnal do místnosti. Kdo se dostane do místnosti, je ihned napaden ďáblem, který bojuje až do smrti.

Pastí: Oblast mezi schodištěm a místností, vyznačená na mapě, obsahuje smrtící past; lze ji na 1 minutu deaktivovat vyslovením fráze „Z milosti Tiamat budu žít a dýchat“. Jinak každý, kdo do oblasti vstoupí, bude zasažen kvílející smrtící kyseliny, chladu, elektřiny a ohně. Smršť způsobuje celkové zranění 12k10 bodů, rovným dílem dělené mezi jednotlivé typy energie. Smršť bude existovat a zraňovat, dokud se v oblasti nachází živý tvor; pak se okamžitě znovuzprovozní. Při aktivaci je stěna neprůhledná a pro účely střelby funguje jako kouzlo *větrná zeď*.

Každou z pastí na truhle lze na 1 minutu deaktivovat dotykem Tiamatina svatého symbolu na víku. Pokud se tak nestane, dojde při dotyku k výbuchu energie do vzdálenosti 5 stop (1,5 metru) okolo truhly. Výbuch zraňuje za 8k6 bodů druhem energie vlastním drakovi dané barvy. Černá a zelená truhla zraňují kyselinou, bílá chladem, modrá elektřinou a rudá ohněm.

Stěna Tiamatina hněvu: Aktivní hledání ověření Modrosti (Vnímání) SO 25. Ke zjištění, jak past zneškodnit, je třeba buď ověření Inteligence (Mystika) SO 20 (postava se pak dozví, že se musí vyslovit heslo nebo fráze), nebo Obratnosti SO 20 (nutné zlodějské náčiní). Past se spustí vstoupením na 1,5 x 3 metry velkou plochu na podestě; postava utrpí zranění 3k10 životů kyselinou, 3k10 životů chladem, 3k10 životů elektřinou a 3k10 životů ohněm, v případě úspěšného záchranného hodu na Obratnost SO 20 polovinu. Pokud postavy nejdou zátky dolů po schodech, utrpí v následujícím kole dalším vírem. Když se past aktivuje, objeví se neviditelná stěna mající efekty kouzla *větrná zeď*, která bude existovat 1 minutu (a poté se může znovu spustit).

Past na dračí truhlici: Všimnutí si pasti ověření Modrosti (Vnímání) SO 25, odstranění pasti ověření Obratnosti SO 20 (nutné zlodějské náčiní). Každou truhlu lze deaktivovat dotknutím se Tiamatina symbolu na víku. Pokud se tak nestane, dojde k výslehu energie s dosahem 5 stop, který způsobí 6k10 bodů zranění kyselinou (černá nebo zelená), chladem (bílá), ohněm (červená) nebo elektřinou (modrá), v případě úspěšného záchranného hodu na Obratnost SO 20 polovinu.

Poklad: Kromě toho, že jsou zapastěné, jsou dračí truhlice také zamčené. Klíče ukrývá Nejvyšší drakopán ve své ložnici, ale použití klíče nedeaktivuje past na truhlici.

Dračí truhlice jsou nejen chráněné pastí, ale i zamčené. K odemčení je třeba zlodějské náčiní a ověření Obratnosti SO 25. Zámky lze rovněž urazit – to ovšem poškodí lektvary a další křehký obsah. Kromě toho každé kolo dojde k aktivaci pasti.

Dračí truhlice: Kouzly posílené kosti a šupiny; OČ 19, nutno způsobit 20 bodů poškození kouzly nebo zbraněmi). Obsah každé z nich je uveden níže.

Bílá truhla: 4 000 st, 1500 zl.

Černá truhla: Několik vaků drahokamů. Šest vaků obsahuje drahokamy nevalné kvality a každý vak má hodnotu 25 zl. Obsah sedmého vaku má poněkud cennější obsah, a tak je jeho hodnota 150 zl.

Zelená truhla: Velké množství šperků a malých uměleckých děl získaných od různých obětí a nepřátelských kmenů během několika posledních let. Každý z 20 uměleckých předmětů má hodnotu 50 zl.

Rudá truhla: Malý váček s černými perlami (7, celková hodnota 100 zl), drobná mitrilová krabička (hodnota 100 zl) obsahující 3 smaragdy (každý za 200 zl) a 1 diamant (hodnota 1000 zl), hromádka lektvarů: *6 lektvarů obří síly, 14 lektvarů zhoj zranění, 5 lektvarů nižšího navrácení a 4 lektvary štítu víry +3*.

Modrá truhla: Kouzelné předměty, které Azarr Kul a jeho služebníci během let posbírali a buď je ještě neidentifikovali, nebo někomu nepřidělili. Jedná se o *+1 adamantinovou trpasličí válečnou sekeru, +2 obranný plamenný bič, berla škrtiče, šalebny vak, malou čelenku výbuchu a plášť charismatu +2*. Doporučuje se však magické předměty upravit podle síly a potřeb postav.

17. VNITŘNÍ SVATYNĚ

Světlo: Jasné osvětlení pocházející z proudů energie vystřelujících z pětice kamenných dračích tlam okolo centrálního oltáře.

Tvorové: Čtyři modré abišaj, jeden polodračí skurut.

Mapa: Toto setkání lze odehrát na hracím plánu zobrazující vnitřní svatyni Svatyně Tiamat. Počáteční rozmístění obyvatel je naznačeno na příložené mapě: B znamená abišaj, AK Azarra Kula. Hráče nech umístít figurky postav, kam budou chtít – pravděpodobně s omezením daným možnostmi pohybu v daném kole.

Tuto velkou místnost osvětluje pětice gejzírů zářící energie. Každá z těchto fontán tekoucího světla vychází z obrácených dračích tlam zakončujících dlouhé krky, které vycházejí ze základu nízkého pódia ve středu místnosti. Světlo se shromažďuje v klenutém stropu, kde tvoří vzhůru nohama obrácené jezírko světla, které se čerí stejně jako voda, a čas od času z něj odkapávají těžké husté kapky světla, táhnoucí se jako lepidlo do šňůrek. Ve chvíli dopadu na zem se zablýskají, zasycí a zmizí. Zůstane po nich jen štiplavý kouř. Zdá se, jako by v jezírku poskakovaly podivné přízračné tvary – pokřivení tvorové jako noční můry a šklebíci se draci s velkýma zářícíma očima.

Sama místnost je zhruba oválná. Stěny, od stropu po podlahu pokryté vzory připomínající šupiny, se vzhůru klenou postupně a dávají místnosti při pohledu zevnitř podobu ohromného dračího vejce. Jezírko světla se míhota ve výšce nějakých 15 metrů a jen o 6 metrů níže se nachází 1,5 metru široký balkon obíhající větší část místnosti. Na jeho úrovni se nachází pětice oválných výklenků, skoro pravidelně rozložených po obvodu místnosti. V nich se tyčí kamenná socha každého z pětice druhů barevných draků.



Svatyně Tiamat

Vnitřní svatyně

Jedná se o vnitřní svatyni Svatině Tiamat; zde se završí dobrodružství postav bojujících proti Rudé ruce. Na stropě se shromažďující energie je fyzickou manifestací duchovní moci a víry, která se přetváří na portál. Pokud by bylo dost času, energie by se přeměnila na trvalý portál do Avernu, první úroveň Devíti pekel, rovněž známé jako Pekelný dvůr Tiamat.

Centrální pódium nese jiné kouzlo *posvátná půda/znesvěcená půda* seslané Azarrem Kulem. Mezi jeho efekty patří účinky kouzla *ticho* zacílené na tvory, kteří nejsou následovníky Tiamat. Postavy, které neuctívají Tiamat, zjistí, že komunikace a seslání je neobyčejně ztíženo. Účinky *ticha* se nevztahují na přístupovou šachtu v severním výklenku, takže postavy, které visí na okraji šachty nebo levitují či létají, mluví i kouzlí bez problémů. Zrušení by mělo být prvním krokem, který provedou postavy doufající v úspěch v boji.

Praskání energie a kvílení duchů viditelných ve vznikajícím portálu způsobuje, že kdokoli se snaží naslouchat (ověřovat Vnímání), má nevýhodu.

Vstupem do vnitřní svatyně je 15 stop (4,5 metru) široká šachta klesající o 100 stop (30 metrů) níže do oblasti 13.

Tvorové: V místnosti stojí na pódium sám Azarr Kul ve vsí své slávy. Skurut polodrak je vysoký skoro sedm stop (210 cm), kůži mu pokrývají jiskřivě modré šupiny a z čela mu roste velkolepý roh. Na tvářích okázale nosí shluk šupin připomínající plnovous, a když se rozzlobí, jeho oči a zuby jiskří elektřinou.

Na balkónu rozmístil čtyřechi modrých abišajů.

Nejvyšší drakopán Azarr Kul: 83 žt (strana 106)

Modré abišaj (4): každá 53 žt (strana 117)

Taktika: Pokud se postavy nepřipraví dopředu, tento souboj jim dá hodně zabrat. Pronikavý jek vznikajícího portálu naštěstí natolik ohlušuje Kula i abišaje, že si postav všimnou nejspíše až v okamžiku vstupu do místnosti.

Jakmile si postav všimnou, abišaje se snesou dolů a vrhnou se do boje nablízko. Jejich hlavním úkolem je nepustit postavy dále do místnosti. Jakmile se dostanou

do vhodné pozice, jedna abišaj se snaží přivolat kolegyni, kdežto zbytek pokračuje v boji.

Azarr Kul se nemusí soustředit na vznikající portál trvale – může se věnovat obraně a snadno bojovat s postavami. Tvorba portálu vyčerpává dvě denní použití schopnosti ovládnání nemrtvých, a tak mu zůstávají všechna připravená kouzla.

Nejprve sešle kouzlo *štit proti živým*, které by mu mělo dát spoustu času k seslání následujících kouzel: *neviditelnost*, *azyl*, *magická odolnost*, *znamení proti smrti*, *let*, *volnost*, *zlepší vlastnost* a *podpora*. Pokud se k němu postavy stále nemohou přiblížit, použije (v tomto pořadí) *plamenný úder*, *zmatek* a *znehyni osobu*. Pak na sebe sešle *přízeň bohů*. Pak se přiblíží k nejbližší postavě, aby ji napadl v boji nablízko, čímž zruší svůj *štit proti živým*.

Pokud mu životy klesnou na 25 a níže, použije kouzlo *dvojník*, aby unikl dolů do oblasti 13. Odsud shromáždí všechny spojence, které bude moci, a vrátí se do vnitřní svatyně (pokud ho bude tlačit čas, tak za pomoci *svítka slovo návratu*), aby vnitřní svatyni vyrval z moci postav.

POZNÁMKY AUTORŮ

Řada setkání ve Svatyni Tiamat je docela nebezpečná. Nepředpokládáme, že by postavy dokázaly při prvním proniknutí dosáhnout vnitřní svatyně. Naštěstí pro postavy obyvatelé Svatině nebudou prchající postavy pronásledovat. Obyvatelé kromě toho, že pomalu doplňují stavy a léčí zranění živým obráncům, doufají, že se udrží dost dlouho na to, než Azarr Kul otevře portál do Pekla ve vnitřní svatyni. V závislosti na tom, jak dlouho postavám trvalo se sem dostat, mají několik dní (kolik přesně závisí na tobě), aby se postarali o zbylé velitele Rudé ruky.

Vyhýbali jsme se zalidnění Svatině příliš mnoha obyčejnými služebníky i z jiného důvodu. Postavy bojovaly se skuruty po většinu dobrodružství – nyní by měly mít šanci se střetnout s něčím jiným, nějakými silnějšími a ikonickými nestvůrami, jako jsou vyverny, ďáblové a noční ježibaby, a také potkat nějaké nové nestvůry. Tato část dobrodružství by měla vyznít tak, že se postavy nakonec úspěšně probily chátrou a musí se vypořádat pouze s oblíbenými strážci Nejvyššího drakopána.

–James a Rich

TIAMATIN HNĚV

Časová osa: Tato poslední událost začne ve chvíli, kdy postavy smrtelně zraní Azarra Kula. Jak se jeho tělo hroutí na podlahu, vykřikne v hněvu nad svým neúspěchem... a jeho výkřik je vyslyšen.

Světlo: Viz oblast 17.

Tvor: Jeden aspekt Tiamatin.

Jak Azarr Kul umírá, vířící vír energie nahoře duní a hřmí. Náhle energie zmizí... společně se stropem tak, jako by se líhlo vejce. Vnitřní svatyni se prožene spalující pekelný vítr nesoucí silný zápach síry a hořícího masa a postavám se odhalí výhled na sežehnutou krajinu rozeklaných hor a nebes sužovaných rudými blesky. Ale především se objeví tyčící se kolosální podoba, kterou postavy poznávají. Tiamat vsadila na Azarra Kula mnoho a jeho neúspěch vyvolal její hněv.

Modrá hlava barevného draka se bleskově snese k Azarrovu tělu a bez námahy ho pohltí. Jak se hlava



Tiamat se rozhodla osobně se pomstít hrdinům, kteří ji rozvrátili plány

zdvihá zpět ke svíjející se pekelné obloze, zbylé hlavy zrají na postavy, tlamy mají otevřené a znesvěcený výšleh božské odplaty kane do trhliny mezi sférami. Portál se uzavře s ohlušujícím poryvem větru a místnost je na chvíli uvržena do tmy.

Všechny postavy nacházející se ve vnitřní svatyni musí uspět v záchranném hodu na Odolnost (SO 15), jinak budou na 1k6 kol ohlášeny. Všichni ďáblové, kněží a další služebníci Tiamat nacházející se v místnosti jsou ihned zabiti a rozloží se na hromady vlhkého hnisu.

O okamžik později tlamy pětice dračích soch opět zapalují energii a místnost zaplaví světlem, jak vydechnou kyselinu, led, blesky a oheň. Energie se střetnou ve středu místnosti nad pódiem. Jakýkoli tvor stojící na pódiu je ihned zraněn za 7k6 bodů kyselinou, 7k6 bodů chladem, 7k6 bodů elektřinou a 7k6 bodů ohněm (záchranný hod na Obratnost (Akrobacie) SO 15/polovina) a jak se v místnosti objeví strašlivý Tiamatin aspekt, je sražen z pódia.

Tvor: Myšlenka božských aspektů se poprvé objevila v *Příručce miniatur*. Aspekty jsou fyzické manifestace božstev z masa a krve na materiální sféře. Nyní, když ji Azarr Kul zklamal, rozhodla se Tiamat vyslat svůj aspekt ztělesňující její hněv, aby převzal jeho místo. Tento tvor je opravdu nebezpečný.

Aspekt Tiamatin: 174 žt (strana 109)

Jak se aspekt zhmotňuje, postavy si hodí na iniciativu – fakticky mají na své straně kolo překvapení. Když jsou tyto akce vyřešeny, hodí si na iniciativu aspekt a začíná boj.

Taktika aspektu je prostá a přímá. V prvním kole boje jedna z hlav použije dechovou zbraň, kdežto zbytek bude kousat, a to doprovodí útok žihadlem na ocas. Každé kolo vydechne jiná hlava a ta, co vydechla minule, kouše a čeká, až se jí obnoví použití energie k dalšímu výdechu.

Aspekt zde zůstává – byl povolán na materiální sféru a nemá v úmyslu odejít dřív, než vyplení údolí Elsir. Naštěstí aspekt nemá ani schopnosti ani zájem vést hordu. Je to tvor mocný, plný zuřivosti a odhodlaný se mstít – o nic jiného jí nejde. Postavy ho nemusejí porazit nyní – ve skutečnosti je útek ze Svatyně rozumným řešením. Během několika dní aspekt sestoupí do údolí, kterým se ihned rozběhnou pověsti o ohromné plenící nestvůře. Postavy, pokud se jim nepodaří aspekt zabít zde, by ho nakonec měly vystopovat a střetnout se s ním.

ZÁVĚR

Se smrtí Azarra Kula postavy uřaly Rudé ruce hlavu. Pokud přežil nějaký drakopán, stáhne se a vytvoří si na severu vlastní panství. Bude příliš zaměstnaný konsolidací vlastní moci na to, aby obtěžoval lid údolí. Pokud žádný drakopán nepřežije, zbývající skuruti se stáhnou zpět do divočiny a po několika následujících měsících budou loveni mstivými lidmi a elfy. Postavy se stále musí vypořádat s potulným Tiamatiným aspektem, ale alespoň si mohou odpočinout a vzpamatovat se, pokud se jim ho nepodaří porazit při zhmotnění se ve vnitřní svatyni.

Po návratu do Brindolu postavy zjistí, že se město vrátilo zpět do kolejí obyčejného života. Řada uprchlíků se vrátila a také řada uprchlíků ze západního konce údolí vyrazila na cestu domů; řada lidí zemřela, ale ještě více díky zásahům postav přežilo. Postavy jsou – a právem – považovány za hrdiny.

Lord Jarmát dodrží slib ohledně odměny a nedlouho po svém návratu postavy obdrží pozvánku na návštěvu do Brindolské pevnosti. Zde předá každé z postav kouzelný předmět nemalé síly. Jarmát nyní zná postavy natolik dobře, že bude moci darovat věci, které postavy ocení. Měl bys dary vybírat pečlivě, na základě povahy, zájmů

a schopností postavy. Každý dar by měl mít hodnotu cca 9 000 zl. Například bojovník používající po většinu dobrodružství dlouhý meč by mohl dostat +2 ostrý dlouhý meč s vyrytým svým jménem na čepeli. Klerik, který se zvláště vyznamenal při odvracení a ničení nemrtvých, by mohl být odměněn kompletem +1 přízračného mitrilového kyrsu nesoucím symbol jeho božstva. Koutník, jehož kouzla hrála rozhodující úlohu při likvidaci velkého množství skurutů během bitvy o Brindol, by mohl být odměněn plně nabitou hůlkou ohnivých koulí, vyzdobenou po celé své délce podobiznami svého pomocníka. Tulák, který sám pronikl do Vrátské tvrze a zavraždil drakopána Kotha může zjistit, že se stal majitelem rukavic obratnosti +2 a k nim příslušejícího elfího pláště, a být osobně pozván lady Kál, aby vstoupil do jejich služeb. Snaž se vybírat takové odměny, které doplňují postavy, ale nenahrazují v současnosti oblíbené nebo často používané kouzelné předměty. Myšlenkou je dát postavám odměnu, na kterou budou ještě po mnoho dalších dobrodružství hráči vzpomínat.

Když se mluví o budoucích dobrodružstvích, na postavy stále mohou čekat v údolí Elsir úkoly. Pokud postavy stále bolí, že nebojovaly s Pánem duchů, mohou se vrátit do jeho doupěte a vyřídít ho. Pokud si vytvořily silná pouta s tirikitorskými elfy, mohou se stát čestnými členy kmene a sloužit jako jejich vyslanci u okolí. A pověsti (získané nejspíše přes starého Warklegnawa) o obrech a dracích shromažďujících armády v Obroštitě na severovýchodě se mohou ukázat pro postavy na vysokých úrovních příliš svůdné. Zajímavou možností také je, že lord Jarmát odmění postavy tituly a pozemky ve vypálených sídlištích nebo někde poblíž nich podél Cesty úsvitu. Takový dar oprávní postavy ke správě části země a shromáždění osobní armády, ale také je nutí pomoci nejbližšímu sídlišti se vzpamatovat.

A nakonec tu je Svatyně Tiamat. Její kult už byl jednou dříve poražen jen proto, aby v jejích zdech rozkvetl kult nový. Časem se může vytvořit nová skupina zloduchů a pokusit se usadit ve Svatyni – třeba kultisté poslaní Barevným drakem vykonat mstu na postavách. Hněv pekelné bohyně je strašlivý...

DODATEK I

I. VŮDCI HORDY

DRAKOPÁNÍ

AZARR KUL, NEJVYŠŠÍ DRAKOPÁN

Střední humanoid (polodrak/goblinoid), zákonné zlo

Obranné číslo 23 (černá dračí plátová zbroj +1, rudý dračí štít +1, ochranný plášť, prsten ochrany)
Životy 83 (11k8 + 33)
Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	10 (0)	16 (+3)	12 (+1)	20 (+5)	17 (+3)

Záchranné hody Moudrost +10, Charisma +9

Dovednosti Ovládání zvířat +5, Mystika +1 atletika +5, Klamání +8, Historie +1, Vhled +5, Zastrasování +4, Pátření +1, Lékařství +5, Příroda +1, Umění +4, Vnímání +5, Přesvědčování +8, Náboženství +5, Nenápadnost +4, Přežití +5

Imunity vůči zraněním hromová, blesková (rasa, povolání)

Odolání vůči zraněním kyselinová, chladná, ohnivá (zbroj, štít, prsten)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky obecná řeč, dračí řeč, goblinština

Nebezpečnost 11 (7 200 ZK)

Plášť stínů (obnovení 6). Azarr se může do konce svého příštího kola zneviditelnit.

Dračí předek. Modrý drak. (PPH str. 57)

Bleskový úder. Azarr v každém kole způsobí 1k8 bleskového zranění navíc k jeho útokům zbraní.

Bojová výhoda. Jednou za tah může způsobit dodatečné zranění 14 (4k6) tvorovi, kterého zasáhne útokem zbraní, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden skurutův spojenec, jenž není neschopný.

Tiamatin kurát (obnovení 3–6). Pokud použije nějakou akci, může jednou zaútočit zbraní v rámci bonusové akce.

Sesílání kouzel. Azarr Kul je sesílatel jako klerik 11. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 19, útočná oprava kouzla je +9). Azarr Kul má připravena následující klerická kouzla:

Triky: *oprava, odolání, posvátný plamen, ušetří umírajícího, divotvorství*

2. úroveň (3 pozice): *zhouba*, pozhnání, rozkaz, zmam osobu, přestrojení, způsob zranění, naváděcí blesk, azyl*, ochrana před zlem a dobrem*, azyl, štít víry**

2. úroveň (3 pozice): *podpora*, zlepši vlastnost*, nižší navracení, znehybni osobu*, magická zbraň, léčivá modlitba, ticho, duchovní zbraň*

3. úroveň (3 pozice): *oživ mrtvého, stvoř jídlo a vodu, mihotání, křížákova pelerína, rozptyl magii*, hromadné léčivé slovo*, ochrana před energií*, obrození, přízrační strážci*

4. úroveň (3 pozice): *vypuzení, zmatek*, znamení proti smrti*, dimenzionální dveře, volnost*, kamenná kůže*

5. úroveň (2 pozice): *nákaza, podrob osobu, plamenný úder*, posvátná půda, znehybni nestvůru, hromadné zhojení zranění, dvojník*, sférická vazba*

5. úroveň (1 pozice): *stvoř nemrtvé, zraň*, sférický spojenec, větrná chůze, slovo návratu*

*Poznámka: Tato kouzla bude běžně používat.

AKCE

Vícenásobný útok. Při akci útok může zaútočit dvakrát.

Bleskový dech (Obnovení po krátkém či důkladném odpočinku). Azarr vydechne blesk v 6sáhů dlouhé a 1 sáh

široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 18. Když tvor neuspěje, utrpí bleskové zranění 14 (4k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Dlouhý meč z modrého dračího zubu +1. Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 11/12 (1k8 + 6/1k10 + 6 různě se) a *zásah:* Bleskové zranění 6/7 (1k8 + 1/1k10 + 1 různě se) (viz oddíl Nové předměty).

REAKCE

Naváděný úder (obnovení 5–6). Azarr dá +10 bonus ke svému hodu na útok nebo hodu na útok jinému tvorovi do vzdálenosti 6 sáhů. Může se tak rozhodnout i poté, co již hod provedl, ale před rozhodnutím, zda zasáhl nebo minul.

Majetek:

Dlouhý meč z modrého dračího zubu +1, +1 rudý dračí štít +1, černá dračí plátová zbroj +1, ochranný plášť, prsten ochrany, Hewardova šikovní brašna, zdobená Tiamatina čelenka v ceně 1000 zlatých, lektvar letu, lektvar kvalitního léčení, svitek slova návratu, svitek mocného navracení, lektvar mocného léčení a svitek štít proti živým

DRAKOPÁN HRAVEK KHARN

Střední humanoid (polodrak/goblinoid), zákonné zlo

Obranné číslo 21 (dračí plátová zbroj +1, ochranný plášť, prsten ochrany)

Životy 67 (10k8 + 22)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	10 (0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (0)	16 (+3)

Záchranné hody Moudrost +6, Charisma +7

Dovednosti Mystika +1, atletika +4, Klamání +7, Vhled +2, Zastrahování +3, Vnímání +2, Přesvědčování +7, Náboženství +5, Nenápadnost +4, Přežití +2

Odolání vůči zraněním kyselinová, ohnivá, blesková (zbroj, rasové vlastnosti, prsten)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky obecná řeč, dračí řeč, goblinština, ďábelština

Nebezpečnost 10 (5 900 ZK)

Plášť ze stínů (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).

Kharn se může do konce svého příštího tahu zneviditelnit.

Dračí předeek. Černý drak. (PPH str. 57)

Bojová výhoda. Jednou za tah může Karn způsobit dodatečně zranění 14 (4k6) tvorovi, kterého zasáhne útokem zbraní, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden skurutův spojenec, jenž není neschopný.

Tiamatin kurát (obnovení 3–6). Pokud použije nějakou akci, může jednou zaútočit zbraní v rámci bonusové akce.

Sesílání kouzel. Kharn je sesílatel jako klerik 10. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava kouzla je +9). Kharn má připravena následující klerická kouzla:

Triky: oprava, odolání, posvátný plamen, ušetří umírajícího, divotvorství

1. úroveň (4 pozice): *zhouba**, *požehnání*, *rozkaz*, *zmam osobu*, *přestrojení*, *způsob zranění**, *naváděcí blesk*, *azyl*, *ochrana před zlem a dobrem **, *azyl*, *štít víry**, *oblak mlhy*

2. úroveň (3 pozice): *podpora**, *zlepší vlastnost**, *nižší navracení*, *znehybni osobu*, *magická zbraň*, *léčivá modlitba*, *ticho**, *duchovní zbraň*

3. úroveň (3 pozice): *oživ mrtvého**, *stvoř jídlo a vodu*, *mihotání*, *křížáková pelerína*, *rozptyl magii**, *hromadné léčivé slovo*, *ochrana před energií **, *obrození*, *přizrační strážci*, *větrná zeď*

4. úroveň (3 pozice): *vypuzení*, *zmatek**, *znamení proti smrti**, *dimenzionální dveře*, *volnost**, *kamenná kůže*

5. úroveň (2 pozice): *nákaza*, *podrob osobu*, *plamenný úder**, *posvátná půda*, *znehybni nestvůru*, *hromadné zhojení zranění**, *dvojník*, *sférická vazba*

6. úroveň (1 pozice): *větrná chůze*

*Poznámka: Tato kouzla bude běžně používat.

AKCE

Vícenásobný útok. Použije-li akci útok, může zaútočit dvakrát. Může použít pouze jednu dechovou zbraň za kolo spolu s útokem mečem nebo kuší. Nemůže použít kuš a meč ve stejném kole.

Kyselinový dech (obnovení po důkladném odpočinku). Kharn vydechne kyselinu v 6 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 14. Když tvor neuspěje, utrpí kyselinové zranění 10 (3k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Chladný dech (obnovení po důkladném odpočinku). Kharn vydechne ledový výšleh v 3 sáhy dlouhém kuželu. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 14. Když tvor neuspěje, utrpí chladné zranění 10 (3k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Lehká kuše. Útok na dálku zbraní: +6 k zásahu, dosah 16/64 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k8).

Obouruční Zraňující meč Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 10 (2k6 + 3) (viz PPJ str. 210).

REAKCE

Naváděný úder. (obnovení 5–6). Kharn dá +10 bonus ke svému hodu na útok nebo hodu na útok jinému tvorovi do vzdálenosti 6 sáhů. Může se tak rozhodnout i poté, co již hod provedl, ale před rozhodnutím, zda zasáhl nebo minul.

Majetek:

Obouruční Zraňující meč, dračí plátová zbroj +1, ochranný plášť, prsten ochrany, prsten bleskového odolání, Hewardova šikovní brašna, lektvar létání, 2 mocné lektvary léčení, 1 lektvar kvalitního léčení.

DRAKOPÁN KOTH

Střední humanoid (goblinoid), zákonné zlo

Obranné číslo 13 (kožená zbroj)

Životy 45 (7k8 + 14)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Dovednosti Mystika +5

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky obecná řeč, goblinština

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

Mystická výhoda. Koth může jednou za tah udělit poškození 7 (2k6) tvorovi, kterého zasáhl útočným kouzlem a který je ve

vzdálenosti do 5 sáhů od spojence Kotha, který není vyřazený z boje.

Armádní mystika. Když Koth vykouzlí kouzlo, které způsobí poškození nebo které nutí jiné tvory házet záchrané hody, tak se může rozhodnout, že on a jakýkoliv počet spojenců bude imunní vůči poškození způsobeného tímto kouzlem a že v požadovaném záchraném hodě uspějí.

Sesílání kouzel. Koth je sesílatel 7. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Intelligence (SO záchranou kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Koth má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): *kyselinová splash, ohnivá bolt, mrazivý paprsek, šokující sevření*

1. úroveň (4 pozice): *oblak mlhy, magická střela, hromová vlna*

2. úroveň (3 pozice): *porýv větru, Melfův kyselinový šíp, sežehující paprsek*

3. úroveň (3 pozice): *ohnivá koule, leť, blesk*

4. úroveň (1 pozice): *ledová bouře*

AKCE

Hůl. Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 4 (1k6 + 1) nebo drtivé zranění 5 (1k8 + 1), pokud je používána obouručně.

DRAKOPÁN SÁRVITH

Střední humanoid, zákonné zlo

Obranné číslo 18 (+1 mitrilová drátěná košile)

Životy 60 (8k10 + 16)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (0)	18 (+4)	14 (+3)	10 (0)	14 (+2)	9 (-1)

Záchrané hody Sil +3, Obr +7 (ochranný plášť+1 k záchraným hodům)

Dovednosti Akrobacie +4, Ovládání zvířat +5, Vhled +2, Zastrasování +2, Lékařství +2, Čachry +4, Vnímání +5, Nenápadnost +7, Přežití +5

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky obecná řeč, dračí řeč, goblinština, ďábelština, sylvánština.

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

Únik před hordou. Sárviith může použít akce Odpoutání nebo Schování jako bonusové akce během svého tahu a příležitostně útoky na něj se házejí s nevýhodou.

Oblíbení nepřátelé. Lidé, elfové, víly.

Rozený průzkumník. Sárviith má výhodu na útoky proti nepřátelům, kteří v prvním kole boje zatím nekonali, výhodu na hody na iniciativu a schopnost ignorovat těžký terén.

Bojový styl. Lukostřelba přidává +2 ke všem hodům na útok se zbraněmi na dálku.

Zabiják velkánů. Sárviith může jednou za tah udělit dalších 1k6 zranění tvorovi, který není na svém maximu životů.

Sesílání kouzel. Sárviith je sesílatel 7. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchranou kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +5). Sárviith má připravena následující tulácká kouzla:

1. úroveň (4 pozice): *lovcová kořist, dlouhokrok*

2. úroveň (3 pozice): *projdi beze stop, ochrana před jedem, ticho*

AKCE

Vícenásobný útok. Sárviith může udělat dva útoky s dlouhým lukem nebo dva útoky s obouručním mečem.

Obouruční meč +1. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden terč. *Zásah:* Sečné zranění 8 (2k6 + 1).

Dlouhý luk +1. Útok na dálku zbraní: +10 k zásahu, dostřel 30/120 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 8 (1k8 + 5).

Šípy +1 použité s touto zbraní (množství: 10).

Majetek:

ochranný plášť, +1 obouruční meč, +1 dlouhý luk, +1 mitrilová drátěná košile

SÁRVITHŮV OREL

Malé zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 16

Životy 21

Rychlost 2 sáhy, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
6 (-2)	16 (+3)	10 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Záchrané hody Sil +1, Obr +6, Odl +3, Int -1, Mdr +5, Cha +0

Dovednosti Akrobacie +6, Vnímání +5, Přežití +5

Jazyky –

Nebezpečnost – (patří k Sárviithovi)

Bystrý zrak. Orel má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o čich.

Taktika tlupy. Orel má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden orlův spojenc, jenž není neschopný.

Zvířecí obrana. Dokud orel vidí Sárviitha, tak má výhodu na všechny záchrané hody.

Vylepšený oblíbený nepřítel. Orel má bonus +4 k hodům na zranění, pokud útočí na humanoidy nebo obry. Pátrá-li po humanoidech nebo obrech, má výhodu na Moudrost (Přežití) a na Inteligenci, pokud si o nich chce vybavit nějakou informaci. Kromě toho má výhodu na záchrané hody proti kouzlům a schopnostem obrů.

AKCE

Spáry. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 8 (1k4 + 6).

DRAKOPÁNÍ ULWAI

BOUŘEVOLAJÍCÍ

Střední humanoid (goblinoid), neutrální zlo

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj, prsten ochrany +1)

Životy 58 (9k8 + 18)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)

Záchrané hody Odl +6, Obr +8, Charisma +6

Dovednosti Klamání +10, Vnímání +5, Umění +7, Vhled +10

Odolání vůči zraněním hromová, blesková

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky obecná řeč, dračí řeč, goblinština, prvotština

Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

Mystická výhoda. Ulwai může jednou za tah udělit poškození 7 (2k6) tvorovi, kterého zasáhla útočným kouzlem a který je ve vzdálenosti do 5 sáhů od spojence Ulwai, který není vyřazený z boje.

Armádní mystika. Když Ulwai vykouzlí kouzlo, které způsobí poškození nebo které nutí jiné tvory házet záchranné hody, tak se může rozhodnout, že ona a jakýkoliv počet jejich spojenců bude imunní vůči poškození způsobeného tímto kouzlem a že v požadovaném záchranném hodu uspějí.

Bardská inspirace. Kolej odvahy (PPH str. 45)

Psychická odolnost. Ulwai a její spojenci v okruhu 6 sáhů mají výhodu na záchranné hody proti vystrašení nebo zmámení.

Dračí předek. Modrý drak. (PPH str. 57)

Živelný náboj. Ulwai může (jako volnou akci) použít náboj z jakéhokoliv magického předmětu (například ze své Berly bouřlivých mračen) a vyslat náboj přeměněné energie do zbraně na blízko. Tím jí přidá dalších 6 (1k8 + 3) bleskového zranění. Pokud jako reakci použije svoji schopnost Bouřkové běsnění, zranění se příslušně nakumuluje na 12 (2k8 + 6).

Odpočinková píseň. 1k8 (PPH str. 44)

Sesílání kouzel. Ulwai je sesílatel 9. úrovně. Její sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 15, útočná oprava kouzla je +7, nebo +9, pokud je bouřka). Ulwai má připravena následující bardská/čarodějnická kouzla:

Triky: *zpráva, šokující sevření, přesný úder, zlomyslný výsměch*

1. úroveň (4 pozice): *vílí oheň, sleep, Tašin děsivý smích, neviditelný služebník, pomalý pád*

2. úroveň (3 pozice): *dračí dech (Dragon's breath – XGE 154), rozpal kov, roztržštění*

3. úroveň (3 pozice): *rozptyl magii, páchnoucí oblak, blesk, rychlost, svolaj blesky, přizračný oř*

4. úroveň (2 pozice): *mocná neviditelnost, živelná zhouba (Elemental Bane – XGE 155), výřečnost*

Bouřná magie. Pokud Ulwai zakouzlí, může se pomoci bonusové akce vymrstit 2 sáhy do vzduchu, aniž by vyprovokovala příležitostný útok.

AKCE

Vicénásobný útok. Ulwai může při použití akce útok zaútočit dvakrát bičem.

Krátký luk +1. Útok na dálku zbraní: +10 k zásahu, dostřel 30/120 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 8 (1k6 + 5). **Šípy šoku +1** použité s touto zbraní (množství: 20) přidávají další 5 (1k8 + 1) hromové zranění.

Berla bouřlivých mračen +1 Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 6 (1k6 + 2) a bleskové zranění 7 (1k8 + 2) (viz oddíl Nové předměty).

Bič. +1 Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 8 (2k6 + 1).

Úder blesku. Útok na dálku magií: +10 k zásahu, dostřel 12 sáhů, jeden cíl. Ulwai může použít bardskou hudbu k vypuštění smrtícího blesku na tvora do vzdálenosti 12 sáhů. Pokud zasáhne, musí ověřit Charisma (Umění). Od výsledku se odvíjí velikost elektrického zranění, které blesk udělí (+5, pokud je bouřka). Úspěšný záchranný hod ho Obratnost s SO 17 zranění půlí. Pokud tvor v záchranném hodu neuspěje, musí si hodit záchranný hod na Odolnost s SO 17, jinak ohluchne na počet kol rovný utrpěnému zranění.

REAKCE

Bouřkové běsnění. Je-li Ulwai zasažena útokem na blízko, může použít svou reakci k udělení útočnickovi 7 (1k8 + 3) bleskového zranění.

Majetek:

šípy šoku +1, prsten ochrany +1, +1 krátký luk, Berla bouřlivých mračen, bič +1

DRACI

ABITHRIAX

Velký drak, chaotické zlo

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 178 (17k10 + 85)

Rychlost 8 sáhů, létání 16 sáhů, šplhání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Záchranné hody Obr +4, Odl +9, Mdr +4, Cha +8

Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +8

Imunity vůči zraněním ohnivá

Smysly mimozrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 18

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 10 (5 900 ZK)

AKCE

Vicénásobný útok. Drak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 17 (2k10 + 6) plus ohnivě zranění 3 (1k6).

Drápy. Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 13 (2k6 + 6).

Ohnivý dech (obnovení 5 – 6). Drak vydechne oheň v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 17. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivě zranění 56 (16k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

ASPEKT TIAMAT

Gigantický běs, chaotické zlo

Obranné číslo 25 (přirozená zbroj)

Životy 615 (30k20 + 300)

Rychlost 12 sáhů, létání 24 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	26 (+8)	26 (+8)	28 (+9)

Záchranné hody Sil +19, Obr+9, Moudrost +17

Dovednosti Mystika +17, Vnímání +26, Náboženství +17

Imunity vůči zraněním kyselinová, chladná, ohnivá, blesková, jedová, drtivá, bodná a sečná z nemagických zbraní

Imunity vůči stavům slepý, zmámený, hluchý, vystrašený, otrávený, ochromený

Smysly vidění ve tmě 28 sáhů, pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 36

Jazyky obecná řeč, dračí řeč, dábelština

Nebezpečnost 30 (155 000 ZK)

Znehmotnění. Když životy Tiamat klesnou na 0 nebo když zemře, tak je její tělo sice zničeno, ale její duše se vrátí zpět do jejího království v Devíti peklech. Po nějakou dobu není schopná znovu nabýt fyzické formy.

Přirozené sesílání kouzel (3/den). Tiamat umí přirozeně seslat božské slovo. Tiamatina sesílací schopnost je Charisma (SO záchranu kouzla je 26).

Legendární odolání (5/den). Neuspěje-li Tiamat v záchranném hodě, může si místo toho zvolit, že uspěje.

Omezená imunita vůči magii. Tiamat nelze ovlivnit ani najít kouzly 5. či nižší úrovně, pokud si to nepřeje. Má výhodu k záchranným hodům proti ostatním kouzlům a magickým účinkům.

Magická zbraň. Tiamatiny útoky zbraněmi jsou magické.

Několik hlav. Tiamat může použít jednu reakci za tah, a ne jednu reakci za kolo. Kromě toho má výhodu na hody, které by ji mohli uvrhnout do bezvědomí. Pokud neuspěje v záchranném hodu proti efektu, který by tvora omráčil, tak použije jednu ze svých nepoužitých Legendárních akcí.

Regenerace. Tiamat si na počátku svého tahu obnoví 30 životů.

AKCE

Vicenásobný útok. Tiamat může použít své Strašlivé vzezření. Pak zaútočí třikrát útokem na blízko: dvakrát drápy a jednou ocasem.

Pařáty. Útok na blízko zbraní: +19 k zásahu, dosah 11 sáhů, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 24 (4k6 + 10).

Ocas. Útok na blízko zbraní: +19 k zásahu, dosah 21 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 28 (4k8 + 10).

Strašlivé vzezření. Každý tvor dle Tiamatiny volby, který je do 48 sáhů od Tiamat a o Tiamat ví, musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 26, jinak se vystraší na 1 minutu. Tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Je-li tvorův záchranný hod úspěšný nebo pro něj účinek skončí, bude vůči Tiamatině Strašlivému vzezření imunní 24 hodin.

LEGENDÁRNÍ AKCE

Tiamat může provést 5 legendární akce, přičemž si vybírá z níže uvedených možností. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora. Tiamat si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu. Tiamatiny legendární akce jsou spojeny s jejími pěti dračími hlavami (každá má kousnutí a dechovou zbraň). Jakmile si Tiamat zvolí legendární akci pro jednu z hlav, nemůže zvolit jinou spojenou s touto hlavou až do začátku svého příštího tahu.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +19 k zásahu, dosah 4 sáhy, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 32 (4k10 + 10) plus kyselinové zranění 14 (4k6) (černá dračí hlava), bleskové zranění (modrá dračí hlava), jedové zranění (zelená dračí hlava), ohnivě zranění (červená dračí hlava) nebo chladné zranění (bílá dračí hlava).

Černá dračí hlava: Tiamat vydechne kyselinový dech (stojí 2 akce). Tiamat vydechne kyselinu v 24 sáhů dlouhé a 2 sáhy široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 27. Když tvor neuspěje, utrpí kyselinové zranění 67 (15k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Modrá dračí hlava: Bleskový dech (stojí 2 akce). Tiamat vydechne blesky v 24 sáhů dlouhé a 2 sáhy široké dráze. Každý

tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 27. Když tvor neuspěje, utrpí bleskové zranění 88 (16k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Zelená dračí hlava: Jedovatý dech (stojí 2 akce). Tiamat vydechne jedovatý plyn v 18 sáhů dlouhém kuželu. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 27. Když tvor neuspěje, utrpí jedové zranění 77 (22k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Červená dračí hlava: Ohnivý dech (stojí 2 akce). Tiamat vydechne oheň v 18 sáhů dlouhém kuželu. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 27. Když tvor neuspěje, utrpí ohnivě zranění 91 (26k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Bílá dračí hlava: Chladný dech (stojí 2 akce). Tiamat vydechne ledový výšleh v 18 sáhů dlouhém kuželu. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 27. Když tvor neuspěje, utrpí chladné zranění 72 (16k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

OZYRRANDION

Velký drak, zákonné zlo

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 136 (16k10 + 48)

Rychlost 8 sáhů, létání 16 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Záchranné hody Obr +4, Odl +6, Mdr +4, Cha +5

Dovednosti Klamání +5, Nenápadnost +4, Vnímání +7

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly mimozrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 17

Jazyky dračí řeč, obecná řeč

Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

Oboživelník. Drak může dýchat vzduch a vodu.

AKCE

Vicenásobný útok. Drak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 15 (2k10 + 4) plus jedové zranění 7 (2k6).

Drápy. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 11 (2k6 + 4).

Jedovatý dech (obnovení 5 – 6). Drak vydechne jedovatý plyn v kuželu 6 sáhů. Každý tvor v oblasti si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 14. Když tvor neuspěje, utrpí jedové zranění 42 (12k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

REGIARIX

Velký drak, chaotické zlo

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 127 (15k10 + 45)

Rychlost 8 sáhů, létání 16 sáhů, plavání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Záchranné hody Obr +5, Odl +6, Mdr +3, Cha +5
Dovednosti Nenápadnost +5, Vnímání +6
Imunity vůči zraněním kyselinová
Smysly mimozrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 16
Jazyky dračí řeč, obecná řeč
Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

Oboživelník. Drak může dýchat vzduch a vodu.

AKCE

Vícenásobný útok. Drak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 15 (2k10 + 4) plus kyselinové zranění 4 (1k8).

Drápy. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 11 (2k6 + 4).

Kyselinový dech (obnovení 5 – 6). Drak vydechne kyselinu v 6 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 14. Když tvor neuspěje, utrpí kyselinové zranění 49 (11k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

TYRGARUN

Velký drak, zákonné zlo

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)
Životy 152 (16k10 + 64)
Rychlost 8 sáhů, hrabání 4 sáhy, létání 16 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Záchranné hody Obr +4, Odl +8, Mdr +5, Cha +7
Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +9
Imunity vůči zraněním blesková
Smysly mimozrakové vnímání 6 sáhů, vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 19
Jazyky dračí řeč, obecná řeč
Nebezpečnost 9 (5 000 ZK)

AKCE

Vícenásobný útok. Drak zaútočí třikrát: jednou kousnutím a dvakrát drápy.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 16 (2k10 + 5) plus bleskové zranění 5 (1k10).

Drápy. Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 12 (2k6 + 5).

Bleskový dech (obnovení 5 – 6). Drak vydechne blesk v 12 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 16. Když tvor neuspěje, utrpí bleskové zranění 55 (10k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

VARANTIAN

Obrovská obluda (poloběs behir), neutrální zlo

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)
Životy 113 (9k12 + 54)
Rychlost 10 sáhů, šplhání 8 sáhů, létání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
30 (+10)	17 (+3)	23 (+6)	11 (0)	14 (+2)	14 (+2)

Dovednosti Klamání +4, Zastrasování +4, Vnímání +6, Nenápadnost +7

Imunity vůči zraněním blesková, jedová

Odolání vůči zraněním kyselinová, chladná, ohnivá

Smysly vidění ve tmě 18 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky obecná řeč, dračí řeč, ďábelština

Nebezpečnost 11 (7 200 ZK)

Magické odolání. Varantian má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

Přirozené sesílání kouzel. Varantianina sesílací schopnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 16). Varantian umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj vyžadují jen verbální složky:

3/den: *jedovatá sprška*

1/den: *uvrhní kletbu, tma, najdi zlo a dobro, ticho*

AKCE

Vícenásobný útok. Varantian zaútočí dvakrát útokem na blízko: Jednou kousnutím a jednou škrčením.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +10 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 22 (3k10 + 6).

Škrčení. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden tvor. **Zásah:** Drtivé zranění 13 (3k6 + 3). Pokud Varantian neškrtní už jiného tvora, tak je cíl zadržený (SO úniku je 16), dokud tento chvat neskončí.

Bleskový dech (Obnovení 5–6). Varantian vydechne blesk v 4 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 16. Když tvor neuspěje, utrpí bleskové zranění 66 (12k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Spolknutí. Varantian zaútočí jednou kousnutím proti střednímu či menšímu cíli, který uchvacuje. Pokud útok zasáhne, Varantian cíl spolkně a uchvácení skončí. Spolknutý cíl je slepý a zadržený, má úplný kryt proti útokům a ostatním účinkům vně Varantian a na začátku každého tahu Varantian utrpí kyselinové zranění 21 (6k6). Varantian může mít najednou spolknutý jen jeden cíl. Pokud Varantian utrpí zranění 30 nebo více v jednom tahu od spolknutého tvora, tak musí na konci toho tahu uspět v záchranném hodu na Odolnost s SO 14, jinak ho vyvrhne. Tvor spadne na zem 2 sáhy od Varantian. Pokud Varantian zemře, spolknutý tvor přestane být zadržený a může uniknout z mrtvolvy použitím 3 sáhu pohybu, přičemž Varantian opustí vleže.

ZVLÁŠTNÍ SLUŽEBNÍCI

MIHA SERANI

Velká obluda (pavoučnatka), neutrální zlo

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)
Životy 40 (7k10 + 14)
Rychlost 6 sáhů, šplh 11 sáhů (humanoidní podoba), šplh 6 sáhů (hybridní a pavoučí podoba)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	17 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	20 (+5)

Záchranné hody Obr +3, Odl +2, Int +4, Cha +5

Dovednosti Mystika +9, Klamání +10, Vhled +8, Zastrásování +10, Pátování +9, Vnímání +4, Přesvědčování +10, Nenápadnost +8, Přežití +7

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky obecná řeč, hlubinština, trpasličtina, elfština, gnómština, hobitština, sylvánština

Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

Hbitost. Pavoučnatka má výhodu při hodech na iniciativu a záchranných hodech na Obratnost.

Mistrině úniků. Pavoučnatka má výhodu na všechny hody, které vyžadují k vyproštění se hod (chvat apod.).

Přirozené sesílání kouzel. Sesílací schopnost pavoučnatky je Inteligence (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj vyžadují jen verbální složky:

Triky (libovolně): *tančící světla zpráva, jedovatá sprška, šokující sevření*

1. úroveň (4 pozice): *zمام osobu, mágova zbroj magická střela, spánek*

2. úroveň (2 pozice): *nevíditelnost, zrcadlový obraz*

Pavoučí šplh. Pavoučnatka umí šplhat po jakémkoliv povrchu, aniž by potřebovala nějakou zvláštní schopnost, a to včetně stropu. To platí pro pavoučí a hybridní podobu.

Citlivá síť. Pokud se nějaký tvor dotkne její sítě, pavoučnatka okamžitě ví přesnou polohu tohoto tvora, pokud se síť dotýká také.

Sítělec. Na pavoučnatku se nevztahují omezení pohybu, která síť způsobuje.

AKCE

Vicenásobný útok. Pavoučnatka provede dva útoky na blízko. Preferuje útok kousnutím a dýkou v hybridní podobě.

HYBRIDNÍ NEBO PAVOUČÍ PODOBA:

Jedové kousnutí (pouze hybridní a pavoučí podoba). Útok na blízko zbraní: Bodné zranění 7 (1k8 + 3) a cíl musí hodit záchranný hod na Odolnost s SO 11, jinak je paralyzovaný a otrávený. Paralyzovaný tvor musí na konco každého svého tahu házet 1k20. Hodí-li postava 1, už nehází žádné další hody a zůstane paralyzovaná do konce hodiny. Hodí-li postava 20, přestává být paralyzována, nicméně je stále otrávená až do konce hodiny, dokud není jed neutralizován.

Síť (obnovení 5–6). Útok na dálku zbraní: +9 k zásahu, dostřel 30/12 sáhů, jeden velký nebo menší tvor. **Zásah:** Tvor je síť zadrženy. Zadrženy tvor se může pomocí akce pokusit uniknout. Chce-li ze sítě uniknout, musí hodit záchranný hod na Sílu s SO 12. Stav trvá, dokud není síť zničena (OČ 10, 5 životů, zranitelná vůči ohnivému poškození a imunní vůči drtivému).

HUMANOIDNÍ NEBO HYBRIDNÍ PODOBA:

Jedudýka +1. (PPJ str. 166) Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dostřel 1 sáh, jeden tvor. **Zásah:** Sečné zranění 3 (1k4 + 1) plus jedové (viz níže). Útok na dálku zbraní: +9 k zásahu, dostřel 20/12 sáhů, jeden tvor. **Zásah:** Bodné zranění 3 (1k4 + 1) plus jedové (viz níže).

Jedová čepel: Zasažený tvor musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 15, jinak utrpí jedové zranění 2k10 a stane se otrávený na 1 minutu. Dýku nelze znovu použít tímto způsobem až do příštího úsvitu.

Majetek:

Jedudýka +1, Hewardova šikovná brašna, Kameň poselství

SKATHER

Střední humanoid (černý drakorozený), chaotické zlo

Obranné číslo 18 (Obrana beze zbroje)

Životy 73 (10k8 + 20)

Rychlost 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	10 (0)	16 (+3)	11 (0)

Záchranné hody Sil +7, Obr +9

Dovednosti Akrobacie +9 atletika +3, Klamání +5, Vhled +3, Zastrásování +1, Vnímání +7, Čachry +5, Nenápadnost +9, Přežití +3

Imunity vůči zraněním nemoc, paralyzovací, jedová (povolání, prsten)

Odolání vůči zraněním kyselinová (rasa)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky obecná řeč, dračí řeč

Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

SCHOPNOSTI MNICHA:

Vyvážnutí. Je-li Skather vystaven účinku, který mu umožňuje, aby pomocí záchranného hodu na Obratnost utrpěl jen poloviční zranění, tak místo toho neutrpí žádné zranění, když v záchrane uspěje, nebo utrpí jen poloviční zranění, když neuspěje.

Smršť úderů (obnovení 4–6). Jako bonusovou akci může provést dva útoky beze zbraně.

Když Skather zasáhne tvora jedním z útoků poskytnutých Smrští úderů, můžeš cíli způsobit jeden z následujících účinků:

- Musí uspět v záchranném hodu na Obratnost s SO 15, jinak je sražen k zemi.
- Musí uspět v záchranném hodu na Sílu s SO 15. Pokud neuspěje, je odtlačen 3 sáhy daleko.
- Nemůže provádět reakce do konce příštího tahu.

Ostrostřelec. Skather může útočit v rámci dlouhého dostřelu, aniž by to způsobovalo nevýhodu k hodům na útok. Zbraně na dálku ignorují poloviční a tříčtvrtěčnický kryt. Skather se může rozhodnout, že za postih –5 k hodu na útok zbraní na dálku získá bonus +10 ke zranění, pokud zasáhne.

Pomalý pád. Zranění způsobené pádem je sníženo o 50 životů.

Krok větru (obnovení 4–6). Skather může ve svém tahu použít Odpoutání se nebo Úprk jako bonusovou akci.

Klidná mysl. Skather může pomocí své akce ukončit jeden na jeho mysl působící účinek, který mu způsobuje vystrašení, zmámení apod.

Ochromující úder. Skather povalí na zem tvora, kterého zasáhne, pokud tento tvor neuspěje v záchranném hodu na Obratnost s SO 15.

AKCE

Vicenásobný útok. Skather zaútočí dvakrát útokem na blízko.

Kyselinový dech (obnovení 6). Skather vydechne kyselinu v 3 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 17. Když tvor neuspěje, utrpí kyselinové zranění 14 (4k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

Jed purpurového červa (2 dávky). Tvor zasažený tímto jedem si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 19. Při

neúspěchu utrpí jedové zranění 42 (12k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hod. Tento jed lze aplikovat na jakoukoliv bodnou zbraň.

Krátký luk +1. Útok na dálku zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 9 (1k6 + 5). Může být použit v kombinaci s jedem nebo popravčími šípy (PPJ str. 186).

Krátký meč +1. Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 9 (1k6 + 5).

Údery posílené čchi. Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Magické/drtivé zranění 5 (1k6 + 4).

REAKCE

Odrazení střel (obnovení 3–6). Skather může pomocí své reakce odrazit nebo chytit střelu, když ho zasáhne útok zbraní na dálku. Zranění, které utrpí útokem, se sníží o 21 (1k10 + 15). Sníží-li zranění na 0, může střelu chytit a hodit zpět na původce s bonusem k zásahu +9. Střela se bere pro účely útoku jako magická mnišská zbraň.

Majetek:

Jed purpurového červa (2 dávky), +1 krátký luk, +1 krátký meč, 12 šípů, 10 stříbrných šípů, 10 šípů +1, lektvar neviditelnosti, lektvar mocného léčení, lektvar ochrany před zlem a dobrem, 2 pytle s jezky, prsten volné akce

II. ŘADOVÍ ČLENOVÉ HORDY

ACHAIERAI

Velký běs, zákonné zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 52 (7k10 + 14)

Rychlost 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	11 (0)	14 (+2)	16 (+3)

Dovednosti Atletika +8, Vhled +6, Vnímání +5

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů., pasivní Vnímání 12

Jazyky rozumí dábelštině a obecné řeči, ale neumí mluvit.

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

Útěk po čtyřech. Achaierai může každé kolo použít úprk jako svou bonusovou akci.

Magické odolání. Achaierai má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

AKCE

Vicenasobný útok. Achaierai zaútočí třikrát útokem na blízko: jednou zobákem a dvakrát pomocí drápů.

Zobák. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 18 (4k6 + 4).

Drápy. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 11 (2k6 + 4). Pokud je velikost cíle střední nebo menší, cíl je po zásahu uchvácený zadrženy. Uchvácený cíl se pomocí své akce může pokus vyprostit. Aby se tak stalo, musí zvítězit v ověřování Síly proti Achaierai. Achaierai vždy zaútočí na uchváceného tvora zobákem; k tomuto útoku má výhodu. Takto uchvátit může jenom jednoho tvora, protože potřebuje tři nohy k pohybu.

REAKCE

Černý oblak (3/den). Když se achaierai cítí ohrožená, vypustí jedovatý černý oblak. Jakýkoliv tvor v dosahu 2 sáhů okamžitě

utrpí 14 (4k6) nekrotického zranění a je otrávený. Kromě toho musí uspět v záchranném hod na Odolnost s SO 15, jinak se stane zmatená (viz kouzlo *zmatek*). Postava může provést záchranný hod na konci každého svého kola. Pokud postava v hod uštěje nebo když účinek oblaku skončí, tak se postava stane imunní vůči účinkům zmatení, ale ne vůči jedovému zranění.

BARGHEST

Velký běs, zákonné zlo

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 90 (12k10 + 24)

Rychlost 12 sáhů (6 sáhů v podobě goblina)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Dovednosti Klamání +4, Zastrasování +4, Vnímání +5, Nenápadnost +4

Odolání vůči zraněním chladná, ohnivá, blesková, drtivá, bodná a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním kyselinová, jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky démonština, obecná řeč, goblinština, dábelština, telepatie 12 sáhů

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

Tvaroměnc. Barghest se může pomocí své akce proměnit do malého goblina a zpět do své skutečné podoby.

Jeho statistiky jsou v každé podobě stejné, kromě uvedených změn rychlosti a velikosti. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

Ohnivě vyhoštění. Pokud barghest začne svůj tah pohlčený v plamenech, které jsou minimálně 2 sáhy vysoké nebo široké, tak musí uspět v záchranném hodě na Charisma s SO 15, jinak je okamžitě vyhoštěn do Gehenny. Náhlé zášlehy ohně (jako je dračí dech nebo kouzlo *ohnivá koule*) tento účinek na barghesta nemají.

Bystrý čich. Barghest má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o čich.

Přirozené sesílání kouzel. Barghestova sesílací schopnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 12). Barghest umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj vyžadují jen verbální složky:

Libovolně: *levitace, drobná iluze, projdi beze stop*
1/den každé: *zmam osobu, dimenzionální dveře, sugesce*

AKCE

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: (pouze skutečná podoba): +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 13 (2k8 + 4).

Drápy. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 8 (1k8 + 4).

BŘITVÁK ZELENÝCH ZPLOZENCŮ

Velká obluda (drakovitá), běs (démon), zákonné zlo

Obranné číslo 16 (přirozená zbroj)

Životy 96 (12k10 + 24)

Rychlost 10 sáhů, plavání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	17 (+3)	16 (+2)	12 (+1)	15 (+3)	13 (+1)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13
Dovednosti Atletika +8, Zastrasování +4, Vnímání +5. Nenápadnost +3

Imunity vůči zraněním jedová

Odolání: chladná, ohnivá; blesková, drtivá, bodná a sečná z nemagických útoků zbraněmi

Imunity vůči stavům otrávený, paralyzovaný

Jazyky obecná řeč, dračí řeč, ďábelština.

Nebezpečnost 7 (3 900 ZK)

Obojživelník. Břítvák je schopný dýchat vzduch i vodu.

Mazaná akce. Každý svůj tah může břítvák provést Odpoutání se, Schování nebo Úprk jako bonusovou akci.

Pohyblivost. Když se břítvák pohne směrem od tvora, který na něj tento tah zaútočil, tak nevyprovokuje příležitostný útok.

AKCE

Vícenásobný útok. Břítvák zaútočí třikrát útokem na blízko: dvakrát křídly a jednou kousnutím.

Křídla. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 9 (1k12 + 5).

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 7 (1k8 + 5).

Jedovatý dech (obnovení 5–6). Kužel 5 sáhů. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost (SO 14), jinak utrpí 24 (7k6) jedového zranění, nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

DUCH MRTVÝCH

Střední běs (ďábel), zákonné zlo

Obranné číslo 7

Životy 13 (3k8)

Rychlost 11 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	5 (-3)	11 (+0)	1 (-5)	11 (+0)	3 (-4)

Odolání vůči zraněním chladná

Imunity vůči zraněním ohnivá, jedová

Imunity vůči stavům zmámený, vystrašený, otrávený

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky Rozumí ďábelština, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 0 (10 ZK)

Ďáblovo vidění. Kouzelná tma není překážkou pro duchovo vidění ve tmě.

Pekelné omlazení. Duch mrtvých, který zemře v Devíti peklech se po 1k10 dnech navrátí do života s maximálním počtem životů. Výjimkou je, když je zabit tvorem s dobrým přesvědčením, který na tvora zakouzlí požehnání nebo jeho ostatky pokropí svícenou vodou.

AKCE

Pěst. Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 2 (1k4).

GIRALÓN

Velká obluda, bez přesvědčení

Obranné číslo 13

Životy 59 (7k10 + 21)

Rychlost 8 sáhů, šplhání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Dovednosti Vnímání +3, Nenápadnost +5

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky –

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

Agresor. Giralón se může v rámci bonusové akce přesunout svou rychlostí k nepřátelskému tvorovi, kterého vidí.

Bystrý čich. Giralón má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o čich.

AKCE

Vícenásobný útok. Giralón zaútočí pětkrát: jednou kousnutím a čtyřikrát svými pařáty.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Bodné zranění 7 (1k6 + 4).

Pařáty. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 7 (1k6 + 4).

GOBLINÍ VRRČÍ JEZDEC

Malý humanoid, zákonné zlo

Obranné číslo 15 (kožená zbroj)

Životy 16 (3k8 + 3)

Rychlost 6 sáhů (pěšky), 10 sáhů (na vrrkovi)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (0)	13 (+1)	11 (0)

Dovednosti Vnímání +5, Handle Animal +5, Nenápadnost +6, Přežití +5

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky obecná řeč, goblinština

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

Bystrý sluch a zrak. Vrrčí jezdec má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o sluch nebo zrak.

Hbitý únik. Goblin může v každém svém tahu provést akci Schování nebo Odpoutání se jako bonusovou akci.

AKCE

Vícenásobný útok. Vrrčí jezdec provede dva útoky na blízko, nebo dva útoky na dálku.

Scimitar. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 5 (1k6 + 2).

Krátký luk. Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

Majetek:

scimitar, krátký luk, kožená zbroj

HIERAKOSFINGA

Velká obluda, chaotické zlo

Obranné číslo 18 (přirozená zbroj)

Životy 67 (9k10 +18)

Rychlost 6 sáhů, létání 18 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
21 (+5)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	16 (+3)	11 (0)

Dovednosti Vnímání +8

Odolání vůči zraněním drtivá, bodná a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči zraněním psychická

Imunity vůči stavům zmámený, vystrašený

Smysly pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 13

Jazyky obecná řeč, sfngština

Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

Nevyzpytatelná. Sfinga je imunní vůči jakémukoliv účinku, který by zjistil její emoce nebo jí četl myšlenky, i vůči jakémukoli věšteckému kouzlu, které odmítá. Ověření Moudrosti (Vhledu) pro zjištění záměrů či upřímnosti sfngy mají nevyhodu.

Magické zbraně. Sfinziny útoky zbraní jsou magické.

AKCE

Vícenásobný útok. Sfnga zaútočí dvakrát drápy.

Drápy. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 12 (2k6 +5).

Řev (3/den). Sfnga magicky zaře. Každý tvor, který řev slyší a je do 50 sáhů od sfngy, si musí hodit záchranný hod. Každý tvor, který neuspěje v záchranném hodu na Moudrost se SO 14, se vystraší a ohluchne na 1 minutu. Vystrašený tvor může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

LEGENDÁRNÍ AKCE

Sfnga může provést 2 legendární akce, přičemž si vybírá z níže uvedených možností. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora. Sfnga si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

Útok drápy. Sfnga zaútočí jednou drápy.

Teleport (stojí 2 akce). Sfnga se magicky teleportuje, spolu se svým vybavením, které drží nebo má na sobě, až 12 sáhů na volné místo, které vidí.

HROMOVÝ JEŠTĚR MODRÝCH ZPLOZENCŮ

Velká obluda, zákonné zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 60 (6k10 + 30)

Rychlost 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
23 (+6)	10 (0)	20 (+5)	6 (-2)	12 (+1)	10 (0)

Odolání vůči zraněním blesková

Smysly pasivní Vnímání 11, vidění ve tmě 12 sáhů, Mimozrakové vnímání 2 sáhů.

Jazyky Rozumí obecná řeč, ale neumí mluvit.

Nebezpečnost 3 (450 ZK)

AKCE

Zteč. Pokud se hromový ještěr pohne aspoň o 4 sáhy přímo k cíli a pak ho ve stejném tahu zasáhne trknutím, cíl utrpí dodatečné bodné zranění 14 (2k8 + 5). Je-li cílem tvor, musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 15, jinak je sražen k zemi. Pokud je cílem objekt nebo stavba (zeď apod.), pak má hromový ještěr výhodu na útok a hody na poškození.

Trknutí. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 14 (2k8 + 5).

Bleskový výboj (obnovení 5–6). Hromový ještěr vytvoří bleskový výboj v 6 sáhů dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 12. Když tvor neuspěje, utrpí bleskové zranění 22 (4k10), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

REAKCE

Elektrické propojení. Hromový ještěr může vytvořit elektrické propojení, které vyšlehe z jeho rohu k jinému ještěrovi do vzdálenosti 20 sáhů. Tvorové v dráze elektřiny musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 12. Když tvor neuspěje, utrpí bleskové zranění 11 (2k10).

KNĚŽÍ RUKY ZKÁZY

Střední skurut, zákonné zlo

Obranné číslo 16 (drátěná zbroj)

Životy 36 (6k8 + 12)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	10 (0)	13 (+1)	14 (+2)

Dovednosti Klamání +4, Přesvědčování +4, Náboženství +2

Smysly pasivní Vnímání 11 vidění ve tmě 12 sáhů

Jazyky obecná řeč, goblinština

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Bojová výhoda. Jednou za tah může skurut způsobit dodatečné zranění 7 (2k6) tvorovi, kterého zasáhne útokem zbraní, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden skurutův spolek, jenž není neschopný.

Temná oddanost. Kněží Ruky zkázy má výhodu k záchranným hodům proti vystrašení nebo zmámení.

Sesílání kouzel. Kněží Ruky zkázy je sesílatel jako klerik 4. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 11, útočná oprava kouzla je +3). Kněží Ruky zkázy má připravena následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): *odolání, ušetří umírajícího, divotvorství*

1. úroveň (4 pozice): *zhouba/požehnutí, způsob zranění, naváděcí blesk, štít víry*

2. úroveň (3 pozice): *znehynbi osobu, neviditelnost, duchovní zbraň*

AKCE

Vícenásobný útok. Kněží ruky zkázy provede dva útoky na blízko.

Dračí metla. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. **Zásah:** Sečné zranění 5 (2k4 + 2). Více viz str. 125

Majetek:

Drátěná zbroj, dračí metla

KURÁT RUKY ZKÁZY

Střední humanoid (skurut), zákonné zlo

Obranné číslo 20 (plátová zbroj, štít)

Životy 50 (8k8 + 16)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	13 (+1)

Záchranné hody Odl +6, Mdr +7

Dovednosti Vhled + 5, Zastrášování + 6, Lékařství +8,

Přesvědčování +6, Náboženství +8

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, Pasivní Vnímání 13

Jazyky obecná řeč, goblinština

Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

Bojová výhoda. Jednou za tah může kurát způsobit dodatečné zranění 7 (2k6) tvorovi, kterého zasáhne útokem zbraní, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden skurutův spojenec, jenž není neschopný.

Sesílání kouzel. Kurát Ruky zkázy je sesílatel 8. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 14, útočná oprava kouzla je +6). Kurát Ruky zkázy má připravena následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): *posvátný plamen, ušetří umírajícího, divotvorství, odolání*

1. úroveň (4 pozice): *hořící ruce, rozkaz, zhoj zranění, vílí oheň, štít víry, přízeň bohů*

2. úroveň (3 pozice): *strážce víry, nižší navrácení, duchovní zbraň, neviditelnost, sugesce*

3. úroveň (3 pozice): *rozptyl magii, strach, hromadné léčivé slovo*

4. úroveň (2 pozice): *vypuzení, strážce víry*

5. úroveň (1 pozice): *podrob osobu*

AKCE

Vícenásobný útok. Kurát provede dva útoky na blízko.

Palcát. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 10 (2k6 + 3).

REAKCE

Naváděný úder. Kurát dá +10 bonus ke svému hodů na útok nebo hodů na útok jinému tvorovi do vzdálenosti 6 sáhů.

Může se tak rozhodnout i poté, co již hod provedl, ale před rozhodnutím, zda zasáhl nebo minul.

Majetek:

Palcát, plátová zbrojmail, štít

MNICH PĚSTI ZKÁZY

Střední humanoid (goblinoid), zákonné zlo

Obranné číslo 15

Životy 32 (5k8 + 10)

Rychlost 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)

Dovednosti Akrobacie +5 atletika +4, Nenápadnost +5

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky obecná řeč, goblinština

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Sesílání kouzel. Mnich Pěsti zkázy je sesílatel 2. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Intelligence (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Mnich Pěsti zkázy má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): *drobná iluze, kejkle, přesný úder*

1. úroveň (3 pozice): *zمام osobu, přestrojení, spěšný ústup, tichý obraz*

Obrana beze zbroje. V případě, že mnich Pěsti zkázy nemá zbroj ani nepoužívá štít, jeho OČ využívá opravdu na Moudrost.

AKCE

Vícenásobný útok. Mnich zaútočí čtyřikrát. Může provést jakékoliv množství Úderů beze zbraně nebo útoků šipkami. Kromě toho může také jednou použít Stínový skok, před i po útoků.

Úder beze zbraně. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 5 (1k4 + 3).

Šipka. Útok na dálku zbraní: +5 k zásahu, dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k4 + 3).

Dračí řetěz. Viz str. 125

Stínový skok. Mnich se magicky teleportuje spolu s vybavením, které má na sobě nebo které nese, na vzdálenost až 6 sáhů do prostoru, který vidí a kde nikdo není. Jak místo, které opouští, tak cílové místo, musí být buď v šeru, nebo ve tmě.

NÁJEZDNÍK ČERNÝCH ZPLOZENCŮ

Střední humanoid (drakorozený), chaotické zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 43 (6k8 + 16)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	15 (+2)	16 (+2)	10 (0)	10 (0)	8 (-2)

Dovednosti Vnímání +5, Nenápadnost +5, Přežití +10

Odolání vůči zraněním kyselinová nebo magická

Smysly mimozrakové vnímání 10ft, vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky obecná řeč, dračí řeč

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

AKCE

Vícenásobný útok. Nájezdník provede dva útoky na blízko. Preferuje útok se zbraněmi se dvěma čepelemi.

Falchion. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 6 (1k8 + 2).

Oštěp. Útok na dálku zbraní: +5 k zásahu, dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

Kyselinový dech (obnovení 5–6). Nájezdník vydechne kyselinu v 3 sáhy dlouhé a 1 sáh široké dráze. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 11. Když tvor neuspěje, utrpí kyselinové zranění 22 (5k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodů.

Majetek:

falchion, oštěpy (2), lektvar ochrany před zlem a dobrem, mocný lektvar léčení, oil of sharpness, olej ostrosti

MODRÁ ABIŠAJ

Střední běs (démon), zákonné zlo

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 53 (7k8 + 21)

Rychlost 6 sáhů, létání 10 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	11 (0)	13 (+1)	15 (+2)

Zranitelnost vůči zraněním Abišaj utrpí 3k6 zranění z lahvičky svěcené vody

Odolání vůči zraněním kyselinová, chladná a vůči všem nemagickým zbraním

Imunity vůči zraněním ohnivá, jedová

Imunity vůči stavům otrávená

Smysly vidění ve tmě 25 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky dábelština, obecná řeč, telepatie 25 sáhů

Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

Přirozené sesílání kouzel. Sesílací schopnost abišaj je Charisma (SO záchrany kouzla je 14). Abišaj umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj vyžadují jen verbální složky:

Libovolně: *vystrašení (cause fear – XGE 151), přestrojení, drobná iluze, sugesce*

3/den každé: *oživ mrtvého, zmam osobu, rozkaz, znehybni osobu, podrob nestvůru, sugesce*

Ďáblovo vidění. Kouzelná tma není překážkou pro abišajino vidění ve tmě.

Magické odolání. Abišaj má výhodu k záchranným hodům proti kouzlům a ostatním magickým účinkům.

Regenerace. Abišaj si na počátku svého tahu obnoví 7 životů, pokud jí zbývá alespoň jeden.

AKCE

Vícenásobný útok. Abišaj provede dva útoky pařáty, jeden kousnutím a jeden žihadlem.

Pařáty. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Sečné zranění 3 (1k4 + 1).

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Bodné zranění 4 (1k6 + 1).

Žihadlo. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Bodné zranění 6 (1k6 + 3) a tvor musí hodit záchranný hod na Odolnost s SO 12, jinak utrpí bleskové zranění 3 (2k6).

OHÝBAČ MYSLI KULKOR ZHUL

Střední humanoid (skurut), zákonné zlo

Obranné číslo 15 (drátěná košile)

Životy 44 (8k8 + 8)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Záchranné hody Obr +4, Mdr +3

Dovednosti Akrobacie +4, Vnímání +5, Umění +6

Smysly pasivní Vnímání 15

Jazyky obecná řeč, goblinština

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Sesílání kouzel. Ohýbač myslí je sesílatel 4. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Charisma (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Ohýbač myslí má připravena následující bardská kouzla:

Triky: *znamení proti čepelím, přátelé, zlomyslný výsměch*

1. úroveň (4 pozice): *zhouba, zraň, zhoj zranění, nesouladný šepot, vílí oheň, azyl*

2. úroveň (3 pozice): *znehybni osobu, sugesce, zóna pravdy*

3. úroveň (3 pozice): *hypnotický vzor, rozptyl magii*

4. úroveň (2 pozice): *nutkání, zmatek*

Píseň odpočinku. Ohýbač myslí dokáže při krátkém odpočinku přednést píseň. Všichni spojenci, kteří ho slyší, si obnoví 1k6 životů navíc ke kostkám životů, které již utracel. Ohýbač může tento bonus použít i na sebe.

Provokace (2/den). Ohýbač myslí v rámci své bonusové akce ve svém tahu zacílit jednoho tvora do vzdálenosti 6 sáhů. Pokud cíl ohýbače slyší, pak musí uspět v záchranném hodu na Charisma s SO 12, jinak bude mít nevýhodu na všechny hody na schopnosti, útoky a záchranné hody až do začátku ohýbačova dalšího tahu.

AKCE

Krátký meč. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1d6 + 2).

Krátký luk. Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 16/64 sáhů., jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1d6 + 2).

ROSTLINNÁ ZOMBIE

Střední nemrtvý, bez přesvědčení

Obranné číslo 9

Životy 33 (6k8 + 6)

Rychlost 4 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	9 (-1)	12 (+1)	1 (-5)	6 (-2)	3 (-4)

Imunity vůči stavům zmámený, únava

Smysly mimořádkové vnímání 6 sáhů, pasivní Vnímání 8

Jazyky –

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

Nemrtvá výdrž. V případě, že zranění rostlinné sníží zombii životy na 0 a nejedná se o ohnivě zranění ani zranění z kritického zásahu, hodí si zombie záchranný hod na Odolnost se SO rovným 5 + utrpěné zranění. Pokud zombie uspěje, sníží se jí životy místo toho na 1.

AKCE

Úder. Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění (1k8 + 1).

ŠKURUTÍ ČEPELNÍK

Střední humanoid, zákonné zlo

Obranné číslo 18 (drátěná zbroj, štít)

Životy 58 (9k8 + 18)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (0)	11 (0)	10 (0)

Dovednosti Atletika +5, Vnímání +2

Smysly pasivní Vnímání 10, vidění ve tmě 12 sáhů
Jazyky obecná řeč, goblinština
Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Bojová výhoda. Jednou za tah může čepelník způsobit dodatečné zranění 7 (2k6) tvorovi, kterého zasáhne útokem zbraní, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden skurutův spojenec, jenž není neschopný.

AKCE

Vicenásobný útok. Čepelník provede dva útoky dlouhým mečem. Pokud má vytasený krátký meč, může použít i ten.

Dlouhý meč. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 7 (1k8 + 3), nebo sečné zranění 8 (1k10 + 3) v případě obouřučního držení.

Krátký meč. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

Těžká kuše. Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 20/80 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 6 (1k10 + 1).

Majetek:

Drátěná zbroj, dlouhý meč, krátký meč, štít

SKURUTÍ SERŽANT

Střední humanoid (skurut), zákonné zlo

Obranné číslo 17 (poloplátová zbroj)

Životy 39 (6k8 + 12)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Bojová výhoda. Jednou za tah může skurut způsobit dodatečné zranění 10 (3k6) tvorovi, kterého zasáhne útokem zbraní, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden skurutův spojenec, jenž není neschopný.

AKCE

Vicenásobný útok. Skurut zaútočí dvakrát obouřučním mečem.

Obouřuční meč. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 9 (2k6 + 2).

Oštěp. Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

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

SKURUTÍ VETERÁN

Střední humanoid, zákonné zlo

Obranné číslo 18 (drátěná zbroj, štít)

Životy 16 (3k8 + 4)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (0)	10 (0)	9 (-1)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky obecná řeč, goblinština

Nebezpečnost 1 (200 ZK)

Bojová výhoda. Jednou za tah může skurutí veterán způsobit dodatečné zranění 7 (2k6) tvorovi, kterého zasáhne útokem zbraní, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden skurutův spojenec, jenž není neschopný.

AKCE

Vicenásobný útok. Skurutí veterán provede dva útoky dlouhým mečem.

Dlouhý meč. Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 5 (1k8 + 1), nebo sečné zranění 6 (1k10 + 1) v případě obouřučního držení.

Dlouhý luk. Útok na dálku zbraní: +3 k zásahu, dostřel 30/120 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k8 + 1).

Majetek:

Drátěná zbroj, dlouhý luk, dlouhý meč, štít

ŘADOVÝ SKURUTÍ VÁLEČNÍK

Střední humanoid (skurut), zákonné zlo

Obranné číslo 17 (drátěná zbroj, štít)

Životy 13 (2k8 + 4)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky goblinština, obecná řeč

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

Bojová výhoda. Jednou za tah může skurut způsobit dodatečné zranění 7 (2k6) tvorovi, kterého zasáhne útokem zbraní, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden skurutův spojenec, jenž není neschopný.

AKCE

Dlouhý meč. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 5 (1k8 + 1), nebo sečné zranění 6 (1k10 + 1), pokud se použije dvěma rukama.

Dlouhý luk. Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 30/120 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k8 + 1).

ŠEDÝ TRHAČ

Velká obluda, neutrální

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 105 (14k10 + 70)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	10 (0)	20 (+5)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Dovednosti Vnímání +8, Přežití +5

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky obrština
Nebezpečnost 8 (3 900 ZK)

Výpad. Pokud se trhač pohne na vzdálenost alespoň 2 sáhů směrem k cíli a v tom samém tahu ho zasáhne pařáty, tak cíl navíc utrpí sečné zranění 4 (1k6). Za každé 2 sáhů navíc (do maxima 6 sáhů) přidej k útoku další sečné zranění 4 (1k6).

Zápasník. Byl-li cíl v tomto kole zasažen pařáty, tak je uchvácený (únik SO 15). Dokud tento chvat neskončí, trhač nemůže své pařáty použít na jiný cíl.

Bystřý zrak a čich. Trhač má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o zrak a čich.

Surový útok. Jednou za tah může pán jeskyně znovu hodit kostkou na zranění a vzít vyšší hod.

AKCE

Vícenásobný útok. Trhač zaútočí dvakrát pařáty. Také může cíl uchvátit, pokud ho zasáhl pařáty.

Pařáty. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhů, Zásah: Aečné zranění 19 (4k8 + 5).

Rozdrásání. Šedý trhač rozdrásá tvora, kterého uchvátí, a způsobí mu sečné zranění 43 (8k10 + 5). Cíl musí uspět v záchranném hodě na Odolnost s SO 15 (nevýhoda při kritickém zásahu), nebo bude jeho maximální počet životů snížen o hodnotu utrpěného zranění (cíl je uchvácený). Toto omezení trvá, dokud cíl neprovede důkladný odpočinek. Klesne-li počet životů cíle na 0, umírá.

TRÁVIVEC

Střední obluda, neutrální

Obranné číslo 14 (přirozená zbroj)

Životy 68 (8k10+24)

Rychlost 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	15 (+2)	17 (+3)	4 (-3)	12 (+1)	10 (0)

Dovednosti Vnímání +5

Smysly vidění ve tmě 24 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky —

Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

AKCE

Pařáty. Útok na blízko zbraní: +9 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 8 (1k8 + 3) sečné zranění.

Kyselinová sprška (obnovení 5–6). Útok na dálku zbraní: +5 k zásahu, dosah kužel 11 sáhů. Každý tvor v dráze si musí hodit záchranný hod na Obratnost se SO 13. Když tvor neuspěje, utrpí kyselinové zranění 32 (8k8), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

VRAŽEDNÁ RÉVA

Velká rostlina, bez přesvědčení

Obranné číslo 13 (přirozená zbroj)

Životy 85 (10k10 + 30)

Rychlost 1 sáh., šplhání 1 sáh

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)

Odolání vůči zraněním chladná, ohnivá
Imunity vůči stavům slepý, hluchý, únava, ležící
Smysly Mimozrakové vnímání 6 sáhů, pasivní Vnímání 10
Jazyky —
Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Falešný vzhled. Dokud réva zůstává nehybná, je k nerozeznání od normální rostliny.

AKCE

Škrčení. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 4 sáhů, jeden tvor. Zásah: Drtivé zranění 13 (3k6 + 3). Pokud réva neškrtní už jiného tvora, tak je cíl zadrženy (SO úniku je 14). Na začátku každého svého tahu utrpí jedové zranění 21 (6k6), dokud tento chvat neskončí.

Popínavé výhonky. Vražedná réva dokáže vzkřísit běžné popínavé rostliny a kořeny ležící na zemi do 6 sáhů kolem ní. Tyto rostliny promění zemi na těžký terén. Tvor procházející tímto terénem musí hodit záchranný hod na Sílu s SO13, jinak bude popínavými výhonky a kořeny zadrženy. Zadrženy tvor se může v rámci své akce pokusit osvobodit ověřením Síly (Atletiky) s SO13. Efekt končí po 1 minutě, když vražedná réva zemře nebo když Popínavé výhonky použije znovu.

VYVERNÍ ZOMBIE

Velký nemrtvý drak, bez přesvědčení

Obranné číslo 8

Životy 95 (10k10 + 40)

Rychlost 4 sáhů, létání 12 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	6 (-2)	18 (+4)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 8

Jazyky rozumí jazykům stvořitele, ale nemluví

Nebezpečnost 6 (2 300 ZK)

Nemrtvá výdrž. V případě, že zranění sníží vyverně životy na 0 a nejedná se o zářivé zranění ani zranění z kritického zásahu, hodí si vyverna záchranný hod na Odolnost se SO rovným 5 + utrpěné zranění. Pokud vyverna uspěje, sníží se jí životy místo toho na 1.

AKCE

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 11 (2k6 + 4).

Pařáty. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhů, jeden cíl. Zásah: 13 (2k8 + 4) sečné zranění,

Žihadlo. Útok na blízko zbraní: +7 k zásahu, dosah 2 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 11 (2k6+4).

ZPLOZENEC KYŮV

Střední nemrtvý, chaotické zlo

Obranné číslo 10

Životy 76 (9k8 + 36)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	3 (-4)

Záchranné hody Mdr +1

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům únava, otrávený
Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 8
Jazyky rozumí jazykům, které znal za života, ale nemluví
Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

Regenerace. Zplozenec Kyův si na počátku svého tahu obnoví 10 životů, pokud mu zbývá alespoň jeden a nenachází se na slunci nebo v tekoucí vodě. Utrpí-li zplozenec kyselinové, ohnivé nebo zářivé zranění, tato schopnost se na počátku zplozenecova dalšího kola nespouští. Zplozenec je zničen pouze tehdy, začíná-li tah s 0 životy a nemůže se regenerovat.

Červy. Stane-li se zplozenec cílem efektu, který léčí nemoci nebo láme kletbu, všechny červy, kteří ho sužují, zemřou a přijde o schopnost Zavrtávajících se červů.

AKCE

Vicenásobný útok. Zplozenec Kyův zaútočí dvakrát pařáty a použije schopnost Zavrtávajících se červy.

Zavrtávající se červy. Ze zplozenec Kyova vyletí na jednoho humanoida, kterého zplozenec vidí, do vzdálenosti 2 sáhů červ. Neuspěje-li cíl v záchranném hodu na Obratnost s SO 11, červ se mu přisaje na kůži. Červ je malý nemrtvý s OČ 6, 1 životem a s postihem -2 (-4) na každou schopnost a rychlostí 1 sáh. Přisátý na kůži může být jakýmkoliv prostředky zabit nebo v rámci akce seškrábnut (zplozenec může pomocí akce tohoto seškrábnutého červa vyslat na jiného humanoida do vzdálenosti 2 sáhů, kterého vidí). V opačném případě se červ na konci dalšího tahu cíle zavrtá pod kůži, čímž mu udělí bodné zranění 1. Cíl poté na konci každého svého tahu utrpí nekrotické zranění 7 (2k6) za každého červa, kterého hostí (maximálně 10k6). Červy sužovaný cíl zemře, klesnou-li jeho životy na 0, načež po 10 minutách vstane jako zplozenec Kyův. Stane-li se červy sužovaný cíl cílem efektu, který léčí nemoci nebo láme kletbu, všechny červy, kteří ho napadli, zemřou.

Pařáty. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 6 (1d6 + 3) plus nekrotické zranění 7 (2k6).

ZKUŠENÝ VÁLEČNÍK KULKOR

ZHUL

Střední humanoid (goblinoid), zákonné zlo

Obranné číslo 13 (kožená zbroj)

Životy 45 (7k8 + 14)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Dovednosti Mystika +5

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky obecná řeč, goblinština

Nebezpečnost 4 (4 100 ZK)

Mystická výhoda. Zkušený válečník může jednou za tah udělit poškození 7 (2k6) tvorovi, kterého zasáhl útočným kouzlem a který je ve vzdálenosti do 5 sáhů od spojence zkušeného válečníka, který není vyřazený z boje.

Armádní mystika. Když zkušený válečník vykouzlí kouzlo, které způsobí poškození nebo které nutí jiné tvory házet záchranné hody, tak se může rozhodnout, že on a jakýkoliv počet jeho spojenců bude imunní vůči poškození

způsobeného tímto kouzlem a že v požadovaném záchranném hodu uspějí.

Sesílání kouzel. Zkušený válečník je sesílatel 7. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Intelligence (SO záchrany kouzla je 13, útočná oprava kouzla je +5). Zkušený válečník má připravena následující kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): *kyselinová splash, ohnivá bolt, mrazivý paprsek, šokující sevření*

1. úroveň (4 pozice): *oblak mlhy, magická střela, hromová vlna*

2. úroveň (3 pozice): *poryv větru, Melfův kyselinový šíp, sežehující paprsek*

3. úroveň (3 pozice): *ohnivá koule, leť, blesk*

4. úroveň (1 pozice): *ledová bouře*

AKCE

Hůl. Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 4 (1k6 + 1), nebo drtivé zranění 5 (1k8 + 2) v případě oboučuchního držení.

ZUŘIVEC KRVAVÉHO DUCHA

Střední humanoid, chaotické zlo

Obranné číslo 16 (usňová zbroj, štít)

Životy 35 (5k10 + 10)

Rychlost 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	8 (-1)	11 (0)	9 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +6, Přežití +3

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky obecná řeč, goblinština

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Bijec. Zbraň na blízko způsobí o jednu dodatečnou kostku větší zranění, když s ní zuřivec zasáhne (započítáno v útoku).

Zuřivost. 3/den +2 zranění.

Překvapivý útok. Pokud zuřivec překvapí tvora a zasáhne ho útokem během prvního kola boje, cíl utrpí z útoku dodatečné zranění 7 (2k6).

Bezhlavost. Na začátku svého tahu může zuřivec získat výhodu ke všem hodům na útok na blízko zbraní, které provede během tohoto tahu, ale hody na útok proti němu budou mít výhodu až do začátku jeho příštího tahu.

AKCE

Vicenásobný útok. Zuřivec zaútočí dvakrát útokem na blízko.

Obouruční sekera. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 9 (1k12 + 3).

Sekera. Útok zbraní na dálku nebo na dálku: +4 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k6 + 3) na blízko nebo bodné zranění 5 (1k6 + 3) na dálku.

Majetek:

Obouruční sekera, sekera, usňová zbroj, štít

III. SLUŽEBNÍCI PÁNA DUCHŮ

PÁN DUCHŮ

Střední nemrtvý, chaotické zlo

Obranné číslo 17 (přirozená zbroj)

Životy 135 (18k8 + 54)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Záchranné hody Odl +10, Int +12, Mdr +9

Dovednosti Historie +12, Mystika +18, Vhled +9, Vnímání +9

Odolání vůči zraněním blesková, chladná, nekrotická

Imunity vůči zraněním jedová; bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků

Imunity vůči stavům otrávený, paralyzovaný, únava, vystrašený, zmámený

Smysly pravdivé vidění 24 sáhů, pasivní Vnímání 19

Jazyky obecná řeč plus až pět dalších jazyků

Nebezpečnost 21 (33 000 ZK)

Legendární odolání (3/den). Neuspěje-li Pán duchů v záchranném hodu, může si místo toho zvolit, že uspěje.

Omlazení. Zničený Pán duchů, který má škapulíř, získá nové tělo za 1k10 dní, obnoví si všechny životy a stane se znovu aktivní. Nové tělo se objeví do 1 sáhu od škapulíře.

Sesílání kouzel. Pán duchů je sesílatel kouzel 18. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Inteligence (SO záchrany kouzla je 20, účinná oprava kouzla je +12). Pán duchů má připravena následu říc kouzelnická kouzla:

Triky (libovolně): *kejkle, mágova ruka, mrazivý paprsek*

1. úroveň (4 pozice): *hromová vlna, magická střela, najdi magii, štít*

2. úroveň (3 pozice): *Melfiův kyselinový šíp, neviditelnost, odhal myšlenky, zrcadlový obraz*

3. úroveň (3 pozice): *ohnivá koule, oživ mrtvého, protikouzlo, rozptyl magii*

4. úroveň (3 pozice): *dimenzionální dveře, hniloba*

5. úroveň (3 pozice): *oblak smrti, sledování*

6. úroveň (1 pozice): *koule nezranitelnosti, rozklad*

7. úroveň (1 pozice): *prst smrti, přesun sférami*

8. úroveň (1 pozice): *podrob nestvůru, slovo moci „ochrom“*

9. úroveň (1 pozice): *slovo moci „zabij“*

Odolání vůči odvracení. Pán duchů má výhodu k záchranným hodům proti účinkům, které odvrací nemrtvé.

Zabij rostliny (1/den). Pán duchů je schopný zabít všechny rostliny s Inteligencí 2 a méně v okruhu 20 sáhů. Pokud je rostlina pod kontrolou někoho jiného, tak dotyčný může zabránit jejich smrti úspěšným hodem na Odolnost s SO 15. Postižené rostliny zvadnou a odumrou do 24 hodin a v zasažené oblasti nemůže nic růst, dokud na ni není vykouzlena *posvátná půda*.

Mluv s nemrtvým zvířetem (1/den). Stejně jako kouzlo *mluv s mrtvými*, ale funguje pouze na mrtvoly zvířat.

Kostěná podoba (2/den). Stejně jako druidská schopnost *Zvířecí podoba* popsaná v PPH str. 68, ale v kostěné podobě.

AKCE

Paralyzující dotyk. Útok na blízko kouzlem: +12 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. *Zásah:* Chladné zranění 10 (3k6). Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 18, jinak bude paralyzovaný 1 minutu. Cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí.

LEGENDÁRNÍ AKCE

Pán duchů může provést 3 legendární akce, přičemž si vybírá z níže uvedených možností. Najednou je možné použít jen jednu legendární akci a pouze na konci tahu jiného tvora. Pán duchů si obnoví utracené legendární akce na začátku svého tahu.

Trik. Pán duchů může seslat trik.

Paralyzující dotyk (stojí 2 akce). Pán duchů použije Paralyzující dotyk.

Děsivý pohled (stojí 2 akce). Pán duchů upře svůj pohled na jednoho tvora, kterého vidí do 2 sáhů od sebe. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Moudrost se SO 18 proti této magii, jinak se vystraší na 1 minutu. Vystrašený cíl může zopakovat záchranný hod na konci každého svého tahu a při úspěchu pro něj účinek skončí. Pokud cíl uspěje v záchranném hodu, nebo pro něj účinek skončí, bude imunní vůči kostějově Děsivému pohledu 24 hodin.

Poškod' život (stojí 3 akce). Každý tvor, který není nemrtvý a je do 4 sáhů od kostěje, si musí hodit záchranný hod na Odolnost se SO 18 proti této magii. Když tvor neuspěje, utrpí nekrotické zranění 21 (6k6), nebo poloviční zranění při úspěšném záchranném hodu.

DUCH LÍTÉHO LVA

Velký nemrtvý, neutrální zlo

Obranné číslo 12

Životy 55 (10k8 + 10)

Rychlost 0 sáhů, let 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+4)	17 (+3)	10 (0)	10 (0)	12 (+1)	14 (+2)

Odolání vůči zraněním kyselinová, ohnivá, blesková, hromová, tupá, bodná a sečná z nemagických zbraní

Imunity vůči zraněním chladná, nekrotická, jedová

Imunity vůči stavům zmámený, vyčerpaný, vystrašený, uchvácený, paralyzovaný, zkamenělý, otrávený, ležící, zadržovaný, v bezvědomí

Dovednosti Vnímání +3, Nenápadnost +10

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, mimosmyslové vnímání 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky rozumí obecné řeči, ale nemluví

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

Éterický zrak. Duch lvího surovce vidí 12 sáhů do Éterické sféry, když je v Materiální sféře, a naopak.

Nehmotný pohyb. Duch lvího surovce se může pohybovat skrz ostatní tvory a objekty, jako by byli těžký terén. Pokud skončí svůj tah v objektu, utrpí silové zranění 5 (1k10).

Omlazení. Zničený duch lvího surovce se vrátí na lov po 24 hodinách od svého zabití. Jediným definitivním způsobem, jak surovce zabít, je zničit Lví srdce v oblasti 15 doupěte Pána duchů.

AKCE

Děsivý řev. Duch lítého lva může v rámci běžné akce zařvat. Všichni živí tvorové v okruhu 6 sáhů musí uspět v záchranném hodu na Moudrost (SO 13), jinak budou vystrašení. Dotyčný tvor může každý tah tento záchranný hod opakovat a stavu se zbavit. Tvor, který se před Děsivým řevem zachrání, jím nemůže být ovlivněn dalších 24 hodin.

Hnilobný pohled. Útok na dálku zbraní, dostřel 6 sáhů. Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost (SO 15), jinak utrpí 2k10 nekrotického zranění.

Vysátí života. Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Nekrotické zranění 22 (4k8 +4). Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost (SO 15), nebo bude jeho maximální počet životů sníženo o hodnotu utrpěného zranění. Toto omezení trvá, dokud cíl neprovede důkladný odpočinek. Klesne-li počet životů cíle na 0, umírá.

DUCH LVÍHO SUROVCE

Velký nemrtvý, neutrální zlo

Obranné číslo 12

Životy 55 (10k8 + 10)

Rychlost 0 sáhů, letání 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	17 (+3)	10 (0)	10 (0)	12 (+1)	14 (+2)

Odolání vůči zraněním kyselinová, ohnivá, blesková, hromová, drtivá, bodná a sečná z nemagických útoků zbraněmi

Imunity vůči zraněním chladná, necrotic, jedová

Imunity vůči stavům zmámený, únava, vystrašený, uchvácený, paralyzovaný, zkamenělý, otrávený, ležící, zadržovaný, v bezvědomí

Dovednosti Vnímání +3, Nenápadnost +10

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, éterický zrak 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky rozumí obecná řeč but doesn't speak it.

Nebezpečnost 5 (1 800 ZK)

Éterický zrak. Duch lvího surovce vidí 12 sáhů do Éterické sféry, když je v Materiální sféře, a naopak.

Nehmotný pohyb. Duch lvího surovce se může pohybovat skrz ostatní tvory a objekty, jako by byli těžký terén. Pokud skončí svůj tah v objektu, utrpí silové zranění 5 (1k10).

Omlazení. Zničený duch lvího surovce se vrátí na lov po 24 hodinách od svého zabití. Jediným definitivním způsobem, jak surovce zabít, je zničit Lví srdce v oblasti 15 doupěte Pána duchů.

AKCE

Vícenásobný útok. Duch lvího surovce může jednou zařvat a jednou se dotknout, nebo se dvakrát dotknout.

Děsivý řev. Duch lvího surovce může v rámci běžné akce zařvat. Všichni živí tvorové v okruhu 6 sáhů musí uspět v záchranném hodu na Moudrost (SO 13), jinak budou vystrašení. Dotyčný tvor může každý tah tento záchranný hod opakovat a stavu se zbavit. Tvor, který se před Děsivým řevem zachrání, jím nemůže být ovlivněn dalších 24 hodin.

Hnilobný dotyk. Útok na blízko kouzlem: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Nekrotické zranění 8 (2k6 + 3) na jeden pařát.

SLABŠÍ KOSTIŽER

Střední nemrtvý (goblinoid), chaotické zlo

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 58 (7k10 + 14)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	18 (+4)	10 (0)	8 (-1)	12 (+1)	15 (+2)

Odolání vůči zraněním chladná, ohnivá a hromová

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům zmámený, únava, otrávený

Dovednosti Nenápadnost +10

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky obecná řeč, goblinština

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Strhnutí. Pohne-li se kostižer aspoň 3 sáhy přímo k cíli a pak ho zasáhne drápy ve stejném tahu, cíl musí uspět v záchranném hodu na Sílu se SO 12, jinak je sražen k zemi. Je-li cíl sražen k zemi, kostižer na něj může jednou zaútočit cha padlem nebo drápy jako bonusovou akcí.

Bezbožná odolnost. Slabší kostižer má bonus k životům rovný opravě k Charismatu vynásobenému počtem kostek životů.

AKCE

Vícenásobný útok. Kostižer zaútočí každé kolo dvakrát cha padly nebo drápy.

Drápy. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 9 (1k8 + 5).

Chapadla. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Nekrotické zranění 11 (2k8+2). Cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost (SO 13), nebo bude jeho maximální počet životů sníženo o hodnotu utrpěného zranění (cíle je uchvácený). Toto omezení trvá, dokud cíl neprovede důkladný odpočinek. Klesne-li počet životů cíle na 0, umírá.

ŠEDÝ SLIZ

Obrovský obr (lesní), chaoticky neutrální

Obranné číslo 8

Životy 22 (3k8 + 9)

Rychlost 2 sáhy, šplhání 2 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
12 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	2 (-4)

Dovednosti Nenápadnost +2

Odolání vůči zraněním chladná, kyselinová, ohnivá

Imunity vůči stavům hluchý, ležící, slepý, únava, vystrašený, zmámený

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 8

Jazyky —

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

Beztvarý. Sliz se umí pohnout otvorem širokým aspoň 1 coul, aniž by se protlačoval.

Rezivění kovu. Každá nemagická zbraň z kovu, která zasáhne sliz, zkoroduje. Po způsobení zranění zbraň utrpí kumulativní postih -1 k hodům na zranění. Naroste-li postih na -5, zbraň

se zničí. Nemagické střílivo z kovu, které zasáhne sliz, se po způsobení zranění zničí. Sliz se umí prožrat skrz 2 couly tlustý nemagický kov během 1 kola.

Falešný vzhled. Dokud sliz zůstává nehybný, je k nerozeznání od olejnaté tůně nebo mokrého balvanu.

AKCE

Panožka. Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 4 (1k6 + 1) plus kyselinové zranění 7 (2k6) a má-li cíl na sobě nemagickou kovovou zbroj, zbroj částečně zreziví a utrpí trvalý a kumulativní postih -1 k OČ, které poskytuje. Pokud postih sníží OČ zbroje na 10, zbroj se zničí.

IV. SPOJENCI A MOŽNÉ NÁPOMOCNÉ CP

DRELLINŮV PŘÍVOZ

KAPITÁNKA SORANNA ANITAH

Střední humanoid (člověk), neutrální dobro

Obranné číslo 18 (plátová zbroj)

Životy 52 (8k8 + 16)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Záchranné hody Odl +4, Mdr +2

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Statečná. Soranna má výhodu k záchranným hodům proti vystrašení.

AKCE

Vícenásobný útok. Soranna zaútočí dvakrát útokem na blízko.

Obouruční meč. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 10 (2k6 + 3).

Těžká kuše. Útok na dálku zbraní: +2 k zásahu, dostřel 20/80 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 5 (1k10).

Vůdcovství (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku). 1 minutu může Soranna vydávat zvláštní příkaz či varování, kdykoliv tvor, který není vůči ní nepřátelský a kterého vidí do 6 sáhů od sebe, si hází na útok nebo záchranný hod. Tvor si může ke svému hodu přičíst k4, pokud Sorannu slyší a rozumí ji. Tvor může v jednu chvíli využívat pouze jednu Vůdcovskou kostku. Tento účinek skončí, pokud se Soranna stane neschopnou.

REAKCE

Odražení. Soranna si ke svému OČ přičte 2 proti jednomu útoku na blízko, který by ji zasáhl. Aby to Soranna mohla udělat, musí vidět útočníka a držet zbraň na blízko.

SERŽANT HERSK

Střední humanoid (člověk), chaotické dobro

Obranné číslo 16 (drátěná košile, štít)

Životy 18 (2k8 + 7)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Dovednosti Vnímání +2

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

AKCE

Kopí. Útok na blízko nebo na dálku zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh nebo dostřel 4/12 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 4 (1k6 + 1), nebo bodné zranění 5 (1k8 + 1), pokud k útoku na blízko použije dvě ruce.

STARÝ WARKLEGNAW

Obrovský obr (lesní), chaoticky neutrální

Obranné číslo 15 (přirozená zbroj)

Životy 105 (10k12 + 40)

Rychlost 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)

Záchranné hody Sil +10, Obr +5, Int +6, Mdr +9

Dovednosti Vnímání +5

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 14

Jazyky obecná řeč, obrština

Nebezpečnost 7 (2 900 ZK)

Poustevník. Průchod nemagickým těžkým terénem nestojí lesního obra žádný pohyb navíc. Kromě toho může procházet nemagickými rostlinami, aniž by ho zpomalovaly nebo je zraňovaly, pokud by měly trny, ostny nebo podobné nástrahy. Navíc má výhodu na záchranné hody proti rostlinám, které byly vytvořeny magií nebo byly k akci donuceny (například ty vytvořené kouzlem *zapletení*).

Ukrytý všem na očích. Lesní obr se může magicky zamaskovat přitisknutím se k pevnému povrchu, jako je strom nebo zeď, které jsou minimálně stejně vysoké a široké jako on. Dokud se obr nehýbá nebo nepoužívá akci, tak má bonus +10 k hodům na Obratnost (Nenápadnost).

Přirozené sesílání kouzel. Obrova sesílací schopnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 15). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj vyžadují jen verbální složky:

Libovolně: *kůrokůže, volnost, růst rostlin, pavoučí šplh*

3/den každé: *svolej blesky, projdi beze stop, mluv s rostlinami*

AKCE

Vícenásobný útok. Obr zaútočí dvakrát těžkým kyjem.

Těžký kyj. Útok na blízko zbraní: +8 k zásahu, dosah 2 sáhy, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 18 (3k8 + 5).

Balvan. Útok na dálku zbraní: +8 k zásahu, dostřel 12/ 48 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 21 (3k10 + 5).

TIRI KITOR

KILLIAR RYCHLOŠÍP

Střední humanoid, chaotické dobro

Obranné číslo 17

Životy 36

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (0)	20 (+5)	14 (+2)	10 (0)	14 (+2)	10 (0)

Záchranné hody Sil +2, Obr +7

Dovednosti Ovládání zvířat +4, insight +4, Lékařství +2, Příroda +2, Vnímání +4, Čachry +5, Nenápadnost +7, Přežití +4

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 12

Jazyky obecná řeč, elfština

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

Mistr lukostřelec. Při používání luku má bonus k zásahu +2.

Oblíbení nepřátelé. drakoničtí, goblinoidi, ještěrci

Oblíbený terén. Bažiny.

Vilí původ. Killiar má výhodu k záchranným hodům proti zmámení a magie ho nemůže uspat.

Zabiják hordy. Zaútočí-li Killiar během svého tahu, tak může jednou za tah zaútočit podruhé stejnou zbraní na tvora, který se nachází do 1 sáhu od původního cíle a který je v dosahu zbraně.

Kamufláž v divočině. Killiar se může pokusit schovat, i když je jenom lehce zahalený listím, silným deštěm apod.

Sesílání kouzel. Sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 12):

1. úroveň (3 pozice): *přátelství zvířat, zvířecí pouto (beast bond – XGE 154), mluví se zvířaty*

AKCE

Sekera. Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 3 (1k6). Útok na dálku zbraní: +7 k zásahu, dosah 20/60, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 3 (1k6).

Dlouhý luk +1. Útok na dálku zbraní: +10 k zásahu, dosah 30/120 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 8 (1k8 + 6).

SELYRIA HVĚZDOPĚVEC

Střední humanoid (elf), zákonné dobro

Obranné číslo 11 (16 s kůrokůží)

Životy 27 (5k8 + 5)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Dovednosti Lékařství +4, Příroda +3, Vnímání +4

Smysly pasivní Vnímání 14

Jazyky druidština, obecná řeč, elfština

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Sesílání kouzel. Sellyria je sesílatel kouzel 4. úrovně. Její sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Má připravena následující druidská kouzla:

Triky (libovolně): *druidovství, stvoř plamen, sukovice*

1. úroveň (4 pozice): *dlouhokrok, hromová vlna, mluví se zvířaty, zapletení*

2. úroveň (4 pozice): *kůrokůže, zvířecí posel*

AKCE

Berla. Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu (+4 k zásahu se sukovicí), dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Drtivé zranění 3 (1k6), nebo drtivé zranění 4 (1k8), pokud k útoku použije obě ruce, nebo drtivé zranění 6 (1k8 + 2) se sukovicí.

TIRIKITORSKÝ LOVEC

Střední humanoid (elf), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 13 (kožená zbroj)

Životy 16 (3k8 + 3)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Dovednosti Nenápadnost +6, Přežití +5, Příroda +4, Vnímání +5

Smysly pasivní Vnímání 15

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

Bystrý sluch a zrak. Zvěd má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírá o sluch nebo zrak.

AKCE

Vícenásobný útok. Zvěd zaútočí buď dvakrát na blízko, nebo dvakrát na dálku.

Krátký meč. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

Dlouhý luk. Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 30/120 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 6 (1k8 + 2).

BRINDOL

BRINDOLSKÝ LEV

Střední humanoid, zákonně neutrální

Obranné číslo 19

Životy 36 (4k10 + 8)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
18 (+3)	14 (+2)	15 (+2)	11 (0)	13 (+1)	12 (+1)

Záchranné hody: Odl +4, Sil + 6

Dovednosti Akrobacie +2, Ovládání zvířat +3 atletika +6, Vhled +1, Zastrahování +1, Vnímání +3, Nenápadnost +2, Přežití + 1

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky obecná řeč

Nebezpečnost 4 (1 100 ZK)

AKCE

Dlouhý meč. Útok na blízko zbraní: +6 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. *Zásah:* Sečné zranění 5 (1k8 + 2), nebo sečné zranění 6 (1k10 + 2), pokud ho drží obouručně.

Dlouhý luk. Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 30/120 sáhů, jeden cíl. *Zásah:* Bodné zranění 6 (1k8 + 4).

DODATEK II

DRAČÍ ŘETĚZ

Mniši z řádu Pěsti zkázy používají exotickou zbraň známou jako dračí řetěz. Jedná se o 6 stop dlouhý vyvážený řetěz s těžkou nápadnou hlavici v podobě lebky draka na jednom konci a okem na druhém. Postava, která s ním umí zacházet, může řetěz vyslat na vzdálenost 2 sáhů a zasáhnout tak cíl dřív, než se dostane na dosah zbraně na blízko.

Škrčení. Pokud uživatel úspěšně uchvátí nepřítele a používá dračí řetěz, může ho omotat okolo protivníka. Následně ho škrtní za 2k8 + oprava Síly každé kolo, dokud se cíl nepodaří vyprostit. Pokud je jeho nositel dobře trénovaný, má na udržení sevření výhodu.

DRAČÍ METLA

Dračí metla jsou bičí podobné dűtky s pěti ocasy, které představují pět hlav Tiamat. Na konci každého ostnatého ocasu je malá kovová hlavice připomínající dračí lebku, každý v odlišné barvě (černá, modrá, zelená, červená a bílá). Dračí metla má dosah 1 sáh a uděluje sečné zranění 4 (2k4), ale pouze v rukách někoho, kdo umí exotické zbraně používat. V netrénovaných rukách uděluje zranění pouze 2 (1k6) jako obyčejný bič

DRAČÍ ZBROJ NEBO ŠTÍT

Zbroje a štíty z draka jsou mistrovské verze zbrojí a zbraní vyrobených z dračí kůže, které rovněž poskytují odolnost vůči zranění.

Typ draka:	Odolání vůči zraněním:
Černý/měděný	Kyselinová
Bílý/stříbrný	Chladná
Rudý/mosazný/zlatý	Ohnivá
Modrý/bronzový	Blesková
Drakostěj/stínový	Nekrotická
Zelený	Jedová

ZBRAŇ Z DRAČÍHO ZUBU

Zbraň z dračího zubu je mistrovská zbraň vyrobená ze spárů a zubů draka. Kromě obvyklého nekouzelného bonusu +1 na hody na útok poskytované mistrovskou kvalitou umožňuje zbraň z dračího zubu při úspěšném zásahu přidat jednu kostku na zranění. Typ zranění závisí na druhu draka (viz tabulka dračí zbroj). Jako zbraně z dračího zubu mohou být vyrobeny pouze bodné a sečné zbraně.

BERLA BOUŘLIVÝCH MRAČEN

Berla, vzácná (vyžaduje sladění)

Tato berla umožňuje svému uživateli ovládat samotné mraky, ať na úrovni místní nebo skutečně velké, kdy ovlivňuje počasí na míle kolem sebe. Kromě toho dává bonus +1 k útoku a zranění (+1 považuj za bleskové zranění). Má čtyři nabití na den a umožňuje používat následující kouzla.

- Oblak mlhy (1 nabití)
- Svolej blesky (2 nabití)
- Ovládni počasí (4 nabití)

Kdo se dokáže postavit synovi draka?

Hory dýmajícího draka se otřáslы hromovým řevem desetitisíce skurutých vojáků. Mezi falangami se objevil jeden šampion. Vojevůdce vystoupal nahoru a kmeny jeden po druhém utichly. Podél jeho ramen se lesknou modré šupiny, z jeho hlavy rostou dozadu rohy. Za ním stojí stovky jasně žlutých zástav, na každé velký znak rudé ruky. Stoupl si na sráz a pozvedl ruce. „Jsem Azarr Kul, Syn draka!“ zakřičel vojevůdce. „Slyšte mě! Zítřa mašírujeme do války!“

Rudá ruka zkázy je dobrodružství pro DUNGEONS & DRAGONS® navržené tak, aby provedlo hráče z 6. na 12. úroveň. Postavy, čelící vytrvalému postupu hordy Azarra Kula, musí podniknout důležité mise, které ovlivní výsledek války. Povede se jim rozbít armády nepřítel, nebo budou fantazie Azarra Kula pro lidské země znamenat katastrofu?

Používejte v kombinaci s hlavními příručkami
DUNGEONS & DRAGONS® Příručkou pro hráče,
Průvodcem pána jeskyně a Bestiářem

Navštivte náš web
www.wizards.com/dnd



ISBN 10: 0-7869-3938-9 ISBN 13: 978-0-7869-3938-1

9 780786 939381 5 2495

Sug. Retail: U.S. 24.95 CAN 34.95
Printed in the U.S.A.

953857400

EAN