NEVIDITELNÁ KNIHA

Válka neskončila

Dobrodružství pro hry na hrdiny

Obsahuje dodatky s pravidly pro Dračí doupě II
a Dračí doupě Plus

Válka neskončila

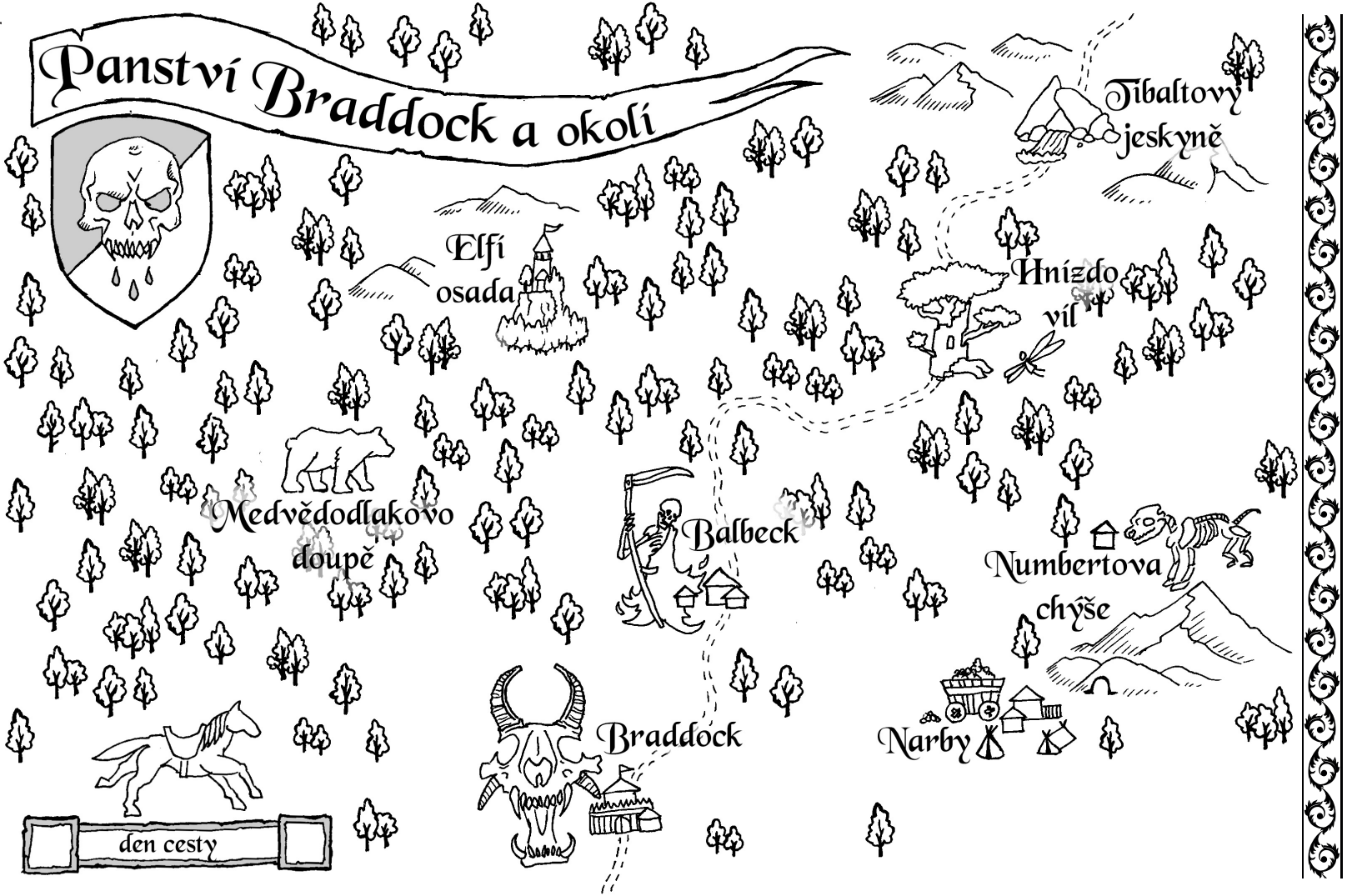
Příběh "Válka neskončila" je dobrodružství pro fantasy RPG, které zabere 1 až 3 večery na zahrání. Je zasazené do světa Neviditelné knihy (www.neviditelnakniha.cz) do Thurenského království. V textu jsou odkazy na reálie Thurenu z příručky **Neviditelná kniha: Neklidný Tauril**, která vyšla v nakladatelství **Mytago** (www.mytago.cz) v roce 2017. Neměl by však být problém dobrodružství po úpravách převzít do jiného fantasy prostředí.

Následující text je určen Pánům jeskyně / Průvodcům hrou.
Obsahuje spoilery pro hráče.
Hráčské postavy jsou nadále v textu označované slovem "družina", postava však může být jen jedna a nic by to nemělo měnit.

Uvítáme vaši zpětnou vazbu na tauril@post.cz

Autoři: Martina "Sparkle" Magdová, Julius "kin" Karajos
Pravidlový apendix pro Dračí doupě II: Šimon "Bart" Stiburek
Pravidlový apendix pro Dračí doupě Plus: Adam "Adys" Hud
Mapy: Julius "kin" Karajos
Nápady a připomínkami dále přispěli: Vojtěch Přibyl, Karol Magda
Ilustrace: Jan Krůček, krokcz.deviantart.com

Následující řádky textu jsou určeny Pánům jeskyně,
obsahují spoilery pro hráče!


Panství Braddock a okolí
Tibaltovy jeskyně
Elfí osada
Hnízdo víl
Medvědodlakovo doupě
Balbeck
Numbertova chyše
Braddock
Narby
den cesty

Válka neskončila

Shrnutí

V panství Braddock v odlehlé části Thurenského království neznámá síla během několika dnů téměř vyhubila místní obyvatele. Družina je tam vyslána, aby zjistila, o co jde, a zabránila opakování tragédie. Na místě bude moci zjistit, že šlo o důmyslnou otravu vody magicky vylepšeným jedem, který vyrobil mstivý šlechtic Tibalt Malster, a je to součástí šíleného plánu na destabilizaci království. Dokáže to družina zastavit, nebo se stane vědomě či nechtěně nástrojem pomsty? V průběhu dobrodružství bude družina pravděpodobně postavena před několik silných dilemat.

Průběh událostí před zapojením družiny

Na konci Války holubic, zhruba před 18 lety

Mocný thurenský šlechtický rod Malsterů stál ve Válce holubic na špatné straně a po prohře Ameline Carlyss mu nezbývalo než pokusit se uprchnout z Thurenu. Jednu ze skupin prchajících členů rodu vedl Irmold Malster, který se svojí rodinou a věrnými lidmi utíkal thurenskou divočinou, pronásledován vojáky vítězné šlechty. Byli dostiženi v hlubokých lesích, v oblasti s přírodními jeskyněmi. Skupina, v níž bylo mnoho žen a dětí, neměla proti vojákům šanci. Arin Wrass, velitel pronásledovatelů, nařídil zabít všechny uprchlíky a jejich těla naházel blízkým otvorem do podzemní jeskyně.

Tibalt Malster, tehdy ještě dítě, však masakr přežil, protože ho Wrassovi vojáci mylně považovali za mrtvého. Z hromady mrtvol v jeskyni se dokázal vyhrabat a dostat se na povrch. Zde jej zubožného a na pokraji smrti našla elfí druidka Mariati, členka blízké elfí Ellach komunity. Chlapce ošetřila a poskytla mu základní pomoc, aby se mohl sebrat a odejít.

Tibalt prchl do ciziny a časem se uchytil jako pomocník v alchymistické dílně. Trauma, kterým si prošel, mu však znemožňovalo žít normální život. Trápily ho noční můry, bál se lidí, trpěl úzkostmi, měl sklony k sebepoškozování… a nějaká pochybná věda mu řekla, že ho pronásledují zlí duchové, protože utekl od své mrtvé rodiny, aniž by ji řádně pohřbil.

Mezitím na ostrůvku uprostřed podzemní řeky, kde těla celou dobu ležela, se díky ozvěně utrpení vytvořila *grama* - zlá a nenávistná magická aura, která získala vlastní vědomí. Okolo ní se začal tvořit prudký jed, který prosakoval do řeky.

Zhruba před 10 lety

Tibalt si našetřil na cestu do Thurenu a vrátil se na místo, kde skonala jeho rodina, aby jí dopřál řádný pohřeb a získal klid pro svou zmučenou duši. Jeskyně, v níž mrtví spočívali, již byla v tuto chvíli nasáklá jedem. Ten však členovi rodu Malsterů s krevní pečetí, která mu dává odolnost vůči jedům, neublížil.

Tibalt vstoupil na ostrůvek a začal pohřbívat ostatky své rodiny. Jenže do toho se vložila *grama*, která by zanikla, pokud by rodinu pohřbil. A tak vstoupila do jeho mysli a dokázala ho přesvědčit, že klid v duši takto nezíská. Že se musí pomstít.

Tibalt tedy nechal zbylé ostatky nepohřbené a *grama* mu řekla, že má nabrat

vzorky jedu a vydat se pryč. Tam ať bádá nad vylepšením jedu a shromažďuje prostředky na to, že se sem jednou vrátí a pak tu vybuduje jedovou laboratoř. Tibalt tak učinil a nakoupil potřebné vybavení. Následující léta zasvětil výzkumu tohoto jedu prostoupeného temnou magií. Jed byl speciální zejména tím, že působil pouze na humanoidy.

Zhruba před rokem

Tibalt se definitivně vrátil do jeskynního komplexu, tentokrát si s sebou přivedl společnici, němou mutantku Feru. U hrobu své rodiny začal budovat laboratoř, aniž by tušil, že přitom dále vystavuje svoji mysl moci *gramy,* která postupně otrávila jeho duši ještě více. Z touhy po pomstě konkrétním lidem, kteří zabili jeho rodinu, se stala nenávist ke všem Thurencům poslušným ke královně Mathile. Ze snahy nezatahovat do své záležitosti nevinné lidi se stalo přesvědčení, že Válka holubic nikdy neskončila a ve válce nevinní nejsou.

A nástrojem této pomsty všem lidem se měl stát onen jed, kterého Tibalt postupně připravil tolik, že až jej jednoho dne vypustí do řeky, tak ho samočistící schopnost vody nepřekoná.

Před pár měsíci

Pár dní cesty po proudu toku podzemních vod od Tibaltových jeskyní se nachází panství Braddock, a v lesích poblíž také ona elfí Ellach komunita, v níž je nyní druidka Mariati hlavní autoritou. Baronka Carla Ralston, paní Braddocku, dospěla k závěru, že elfí osada se příliš rozrůstá a již nesplňuje pravidla pro to, aby byla nezávislou komunitou hanby. A proto by elfové podle ní měli přísahat věrnost Braddocku a plnit povinnosti, které lidé žijící na území panství mají. Jenže vyjednávání s elfy nikam nevedlo, za léta odloučení od lidí ztratili povědomí o významu thurenského práva pro své životy, a podřídit se lidem nechtěli. Carla k nim poslala dva své posly s glejtem od

vysoké šlechty, ale ti se z lesa nevrátili. Zabil je elf medvědodlak, který žije odloučený od komunity. Obyvatelé Braddocku však nabyli přesvědčení, že tyto vyslance musela zabít Ellach komunita.

Před pár týdny

Tibalt pokračoval s přípravou jedu. *Grama* nad ním však neměla úplnou vládu a on nedokázal zapomenout na druidku, která mu kdysi zachránila život. A tak tajně doručil Mariati lahvičku s protijedem proti svému připravovanému jedu, s anonymním vzkazem *„Tohle budeš potřebovat"*. Mariati došlo, že to je nějaký protijed, a že je ho tak pro jednu osobu; nicméně myslela si, že jí lahvičku poslali její přátelé z tajné elfí druidské konkláve, jíž je členkou. Aniž by ostatním členům osady cokoli řekla, pustila se do pokusů namnožit protijed, aby ho bylo dost i pro ně.

Před pár týdny

Kent Ralston, syn baronky Carly Ralston, podnikl s dalšími Braddočany trestnou výpravu na elfy jako odvetu za zabití vyslanců. Maskovaní muži vtrhli do elfí osady a snažili se ji poškodit. Byli nakonec zahnáni zpět, ale nějaké škody stihli napáchat.

Před pár týdny

Grama vnukla Tibaltovi, aby pohnul s plánem, a tak on tedy vypustil velké množství jedu do podzemí řeky. Elfí osadu již od doručení lahvičky nesledoval, takže nevěděl, že se o pár dní dříve elfové střetli s nájezdníky.

Jed působil rychle. Otrávil spodní vodu v oblasti a jeho účinek dosáhl až do městečka Braddock a okolních vesnic. Zde to pozabíjelo velké množství lidí.

Elfové z Ellach komunity byli otravou zasaženi také, ale Mariati již měla připravený protijed, který jim podala, a nikdo z jejich osady tak na otravu nezemřel.

Pár dní po otravě

Pár přeživších z Braddocku se zašlo podívat do elfí osady, co z ní zbylo, a zjistili, že elfové si tam žijí spokojeně a otrava se jich zjevně nedotkla. Vyložili si to tak, že elfové musejí být za otravu jistě zodpovědní.

Současnost

Ve zdecimovaném Braddocku začínají zoufalí lidé sbírat síly na další výpravu, která by eliminovala elfí osadu jednou provždy.

Jak zapojit družinu do dobrodružství

Několik možností:

- Velmožové, kterým území Braddocku náleží, dostanou zprávu o problému a najmou průzkumnou skupinu, aby potichu a nenápadně zjistila, jak se to stalo, a zabránila opakování problému dřív, než se o tom rozšíří zvěsti mezi šlechtou.
- Družina se nachází v panství, které sousedí s Braddockem. V určitou chvíli sem začnou přicházet zbědovaní přeživší z Braddocku. Protože mezi oběma panstvími je mnoho rodinných vazeb, prosí obyvatelé družinu, aby zjistila, co se děje, pátrala po jejich příbuzných, kteří z Braddocku nedorazili, a zabránila rozšíření problému na další panství.
- Družina má v Braddocku někoho blízkého, a dostane zprávu, že se mu nebo jeho rodině něco nepěkného přihodilo.
- Pokud je v družině elf, mohl by být z Ellach komunity u Braddocku, nebo zde má někoho blízkého, a dostal zprávu o tom, že elfové mají problém s vrchností, aby přijel pomoci.

Nebo jakákoli jiná možnost, která vás napadne. Ve variantách, kde družina bude při vypuknutí problému přímo v Braddocku nebo někde poblíž, to bude chtít posunout časovou

osu, protože otrava se v takovém případě neudála před týdny, ale teprve velmi nedávno. Zároveň je potřeba brát v potaz to, že při vypuknutí problému se nejprve bude předpokládat, že jde o nákazu, a dokud se nepřijde na to, že jde o otravu vody, bude Braddock uzavřený a v izolaci.

Lokality

Městečko Braddock

Před tragédií mělo městečko kolem 600 obyvatel, nyní zhruba polovinu. Je opevněné palisádou, omšelé a špinavé.

Nad hlavní bránou je upevněná kostra obrovského monstra - mantikory královské. Vynalézaví Braddočané na ni připevňují různorodé ozdoby a doplňky, které jí dodávají hrozivost či naopak bizarnost či směšnost. V době příjezdu družiny může mít kostra na sobě cokoliv od čepice a šály po "andělská" křídla z peří či kostru menšího dravce v zubech.

Braddock spravuje baronka Carla Ralston, žena středního věku, která má čtyři děti.

Momentálně tu panuje hysterická a bojovná nálada. Obyvatelé se s vidlemi a klacky v rukách srocují na náměstí a chystají se na výpravu "na elfy". Dav může družinu i napadnout, pokud by měl pocit, že je vůči jeho záměru negativně naladěná, nebo pokud je v družině elf.

Co se dá v Braddocku zjistit:

Běžné informace - stačí se poptat lidí:

- Je už jisté, že šlo o otravu vody. (Možno ověřit nabráním vzorků vody ze studny; troška jedu ve vodě ještě je, po převaření je voda už neškodná).
- Jed se začal projevovat den až dva po požití. Oběti začaly zvracet obrovské množství tekutin, voda jim tekla i z nosu a uší; silnější jedinci se z toho dostali, mnozí však zemřeli na dehydrataci. Časem se přišlo na to, že po důkladném převaření vody se jed oslabil. Provoz se postupně obnovil, jednak se voda začala důkladně převařovat, zároveň to vypadá, že jed ve studni už je výrazně zředěný.
- Vypadá to, že jed působí jen na humanoidy, ne na zvířata ani rostliny. (To by mohlo být indicií, že se nejedná o jen tak obyčejný jed.)
- *„Za všechno můžou elfové! Nejdřív nám zabili posly a pak nás všechny! Pojďte je s námi vybít!"* (O oné výpravě Kenta Ralstona na elfy budou Braddočané mlčet)
- K Braddocku náleží ještě dvě vesničky, ty se nacházejí více směrem do hor. Tam to je ještě horší, jed tam vybil téměř všechny lidi.
- *„Představte si, kdo se tu před pár dny stavoval! To byste nevěřili! Sám slavný bard Riel! Někde se dozvěděl o našem neštěstí a tak sem přišel, aby uklidnil nešťastné lidi svými písněmi. Je to úžasný člověk! Pobyl tu s námi a pak vyrazil víc do hor, podívat se ještě do těch vesnic..."*
- Instrukce, kudy se dá dostat do elfí osady.
- Ralstonové spravují Braddock již po mnoho generací, před Válkou holubic byli leníky rodu Malsterů, nyní jsou leníky ... (doplňte rod, který vám sedne do kampaně). Malsterové byli krutí páni, ale uměli přijet a zařídit pořádek, pokud se objevil velký problém. Nyní se tu o to vysoká šlechta vůbec nestará, baronka a její rodina je na to sama. (Pokud se družina bude příliš ohánět tím, že je sem vyslaná lenními pány kraje, budou jí to dávat obyvatelé Braddocku pěkně sežrat).
- Co je ještě v kraji zajímavého kromě Braddocku: elfí osada a vesničky, a podzemní řeka. (O jeskynním komplexu Braddočané příliš nevědí. Jsou schopni

říct maximálně směr, odkud přitéká ona podzemní řeka.)
- Tu mantikoru, co je nad branou, zabila před léty naše paní Carla společně se svým nebožtíkem otcem (s tím nebožtíkem to tak bylo doslova, Carla je totiž nekromant, viz níže).

Informace, které budou vyžadovat více úsilí ke zjištění:

- Pár dní před otravou se vydala maskovaná banda z Braddocku vedená Kentem Ralstonem na elfí komunitu, dát jí co proto.
- Možno promluvit si s Carlou o elfech; výklad zákonů ohledně elfích výjimek je problematický, vše je tak nějak "na hraně"; Carla je však rozhodnutá prosadit svůj názor, že elfové by už nyní měli mít stejné povinnosti jako ostatní lidé na jejím panství, ať už to je placení daní a poplatků nebo povinnost dodat lidi do její armády a podobně.
- Pokud se družina pokusí Carle rozmluvit chystanou trestnou výpravu na elfy, Carla bude oponovat, že potřeba výpravy nevzešla od ní, ale od prostých lidí, kteří přišli kvůli jedu o blízké. Pokud družina na Carlu zapůsobí, bude ochotná výpravu pozdržet, aby družina mezi tím mohla zjistit víc informací. Družina pak bude mít omezený čas na to, aby našla důkazy o tom, že za jed elfové nemohou, a přednesla je Carle.
- Další dvě zajímavé věci v okolí jsou poustevník Numbert, který umí čarovat, a rozpadlá věž nyní obývaná duchy přírody.
- Jed má v sobě složku magie zloby a utrpení (Možno zjistit například nabráním vzorku jedu ze studny a magickou analýzou).

Vesnice u Braddocku Balbeck a Narby

Jedna ves, Balbeck, je již zcela opuštěná, přeživší jsou v Narby. Pokud družina nebude po návštěvě Braddocku otálet, může tu potkat věhlasného thurenského barda Riela, jak si tu povídá s lidmi. Pokud se družina vydá nejdřív do elfí osady a až pak sem, Riel už tady nejspíš nebude; po nějaké době vyzví od vesničanů existenci jeskyní a zkazek o smrti Malsterů (viz výpověď staré Karyn níže) a vydá se tyto jeskyně prozkoumat.

Pokud se tu družina nějakou dobu zdrží, může potkat Kenta Ralstona, který sem přijede na koni a bude verbovat zbylé vesničany, aby se přidali k trestné výpravě na elfy. Pokud se do toho družina nevloží, vesničané se pak vydají s Kentem do Braddocku, přidat se k výpravě.

Co se tu dá zjistit:

Běžné informace - stačí se poptat lidí:

- Potvrzení toho, že šlo o otravu vody.
- Dále směrem do hor jsou nějaké jeskyně. Tam by mohla protékat ta podzemní řeka. Vesničané tam nechodí.
- Riel se plánuje v této oblasti ještě nějakou dobu zdržet. Odmítne však nabídku družiny přidat se k ní.

Informace, které budou vyžadovat více úsilí ke zjištění:

- Stará Karyn si může vzpomenout: *„Strašlivý masakr se udál tam v horách, někde u těch jeskyní. Proto tam nechodíme. Umřeli tam prý Malsterové, když prchali po Válce holubic. I ženy a děti. Ty jeskyně jsou od té doby prokleté. Zlé, zlé místo.“*

Elfí osada

Pokud se družina vydá do elfí osady, má určitou šanci, že po cestě narazí na medvědodlaka. Medvědodlak, neboli elf Tisioras, žije v jeskyni v lesích a nemá rád lidi (popis viz níže). Hoďte kostkou:

1 – družina potká Tisiora v elfí podobě (v ní s ním je možná rozumná domluva)
2 – družina potká Tisiora v medvědodlačí podobě (v ní stačí ho vyprovokovat i drobností a bude boj)
3, 4 – družina narazí na stopy medvědodlaka, které ji mohou zavést do jeho brlohu
5, 6 – nic

Elfí osada se nachází v hlubokých lesích zhruba dva dny cesty od Braddocku (pokud družina nezískala popis cesty, bude to hledat výrazně déle) ve skalní rozsedlině. Je obehnaná pastmi; zvlášť nyní je její obrana posílená, protože elfové očekávají příchod dalších agresivních lidí od Braddocku. Také mají po okolních lesích hlídky.

Na skalní vyvýšenině nad vesnicí je plošina, na které mají elfové stráž. Po můstcích a žebřících se pak dá dostat dolů do vesnice.

Skály obklopující vesnici jsou pomalované černými a rudými klikyháky. Nejsou to jen ledajaké malůvky, v případě ohrožení osady umí její vůdkyně, druidka Mariati, přeměnit tyto klikyháky v agresivní trnité popínavé rostliny.

Na osadě jsou stále patrné známky poničení, které způsobil nájezd Kenta Ralstona. Především rozmazané klikyháky na určitých místech, pár polámaných stromů a ulomený kus skály.

Elfí komunita má v tuto chvíli 41 stálých členů, což je o jednoho více, než povoluje výnos o daňové výjimce. Většina členů komunity si pád Církve a vyhnání do lesů nepamatuje vůbec nebo byli v té době dětmi, kontakt s vnějším světem tu není valný, a nevidí důvod, proč by měli uznat nadvládu Braddocku.

Elfové sice za otravu nemohou, ale nemají v lásce lidi, a část z nich proto otravu uvítala. Vyjednávat s nimi bude obtížné.

Mariati má ve svém příbytku vak, v němž má mimo jiné jeden cenný předmět z tabulky pokladů (viz níže) a také si stále schovává lahvičku se vzorkem protijedu pro případ, že by se otrava objevila znovu. Mariati si ponechala také papírek s oním Tibaltovým vzkazem, je připevněný k lahvičce.

Co se tu dá zjistit:

Běžné informace - stačí se poptat elfů:

- *„S otravou nemáme nic společného! Naopak, někdo se snaží nás zahubit!“*
- Protijed vyrobila jejich vůdkyně Mariati, je velmi dobrá v bylinkářství. Elfové netuší, že si Mariati pomohla tím, že dostala od Tibalta lahvičku se vzorkem.
- Elfové se o protijed nechtějí podělit s lidmi, od kterých nikdy nevzešlo nic dobrého.
- Pár dní před tím, než se objevil ten jed, na tuto osadu zaútočilo komando maskovaných lidí. Nebyli to nijak extra dobří bojovníci, až na jejich velitele. Ale elfí pasti a magie je zahnaly. Osada není tak bezbranná, jak se zdá.
- O dvojici poslů z Braddocku s glejtem od vysoké šlechty elfové nic nevědí. Nikdo takový do osady nepřišel.

Informace, které budou vyžadovat více úsilí ke zjištění:

- Nedaleko vesnice žije Tisioras, bývalý člen této komunity, který odešel, protože

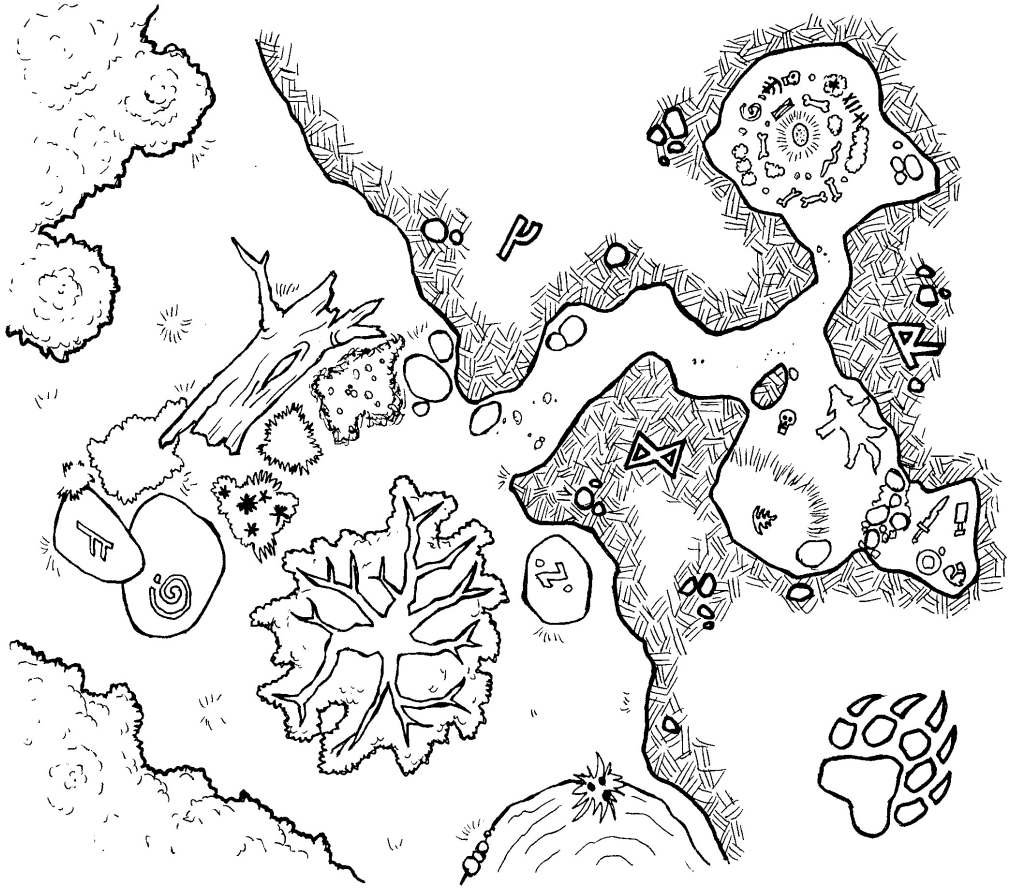
"všechny nesnášel" a "je blázen". Elfové mohou nasměrovat družinu k jeho brlohu.

- Elfové si myslí, že otrava nejspíš přišla ze "zlých jeskyní". Tam má být zlá aura (elfové zlým aurám říkají *eore*), prosakuje tam temná magie vzešlá ze zloby a nenávisti, protože se tam před léty událo blíže neurčené neštěstí, jehož původci jsou lidé. Elfové mohou poskytnout družině přesný popis cesty k jeskyním.
- Mariati ví o něco více než ostatní elfové. Zná příběh masakru Tibaltovy rodiny, jak jí ho vylíčil kdysi Tibalt. Také již tuší, že lahvička nepřišla od kabalu elfích druidů, a že odpovědi na otázky najde ve "zlých jeskyních". I když si zatím nespojila, že Tibalt se vrátil zpět.

Medvědodlakovo doupě

Elfí druid nebo také medvědodlak Tisioras opustil svou Ellach komunitu, protože volání přírody mu bylo bližší než jeho vlastní lid.

Před vstupem do jeskyně, kde nyní bydlí, se nachází mladý vzrostlý strom. Tisioras k tomuto stromu často promlouvá a ten díky tomu získal cosi jako vlastní duši. Vedle leží torzo kmene obrovského mrtvého stromu a v jeho stínu se skrývá divoká zahrádka plná mnoha prospěšných bylinek (je zde i zásoba bylinek, ze kterých lze vyrobit protijed na Tibaltův jed).



Mladý strom se naštve, pokud někdo ublíží zahrádce bylinek nebo pokud zabije matku či medvíďata v doupěti. Ožije a bude se snažit družinu omotat větvemi a buď seřezat a udusit, nebo aspoň zdržet, dokud nepřijde Tisioras.

Doupě kdysi patřilo mantikoře královské, která visí nad branou Braddocku. Tisioras zde našel jedno mrtvé opuštěné vejce tohoto mantikořího druhu, ale dokázal mu opět vdechnout život, a s jeho pomocí plánuje ničit „špinavou civilizaci" v okolí.

V doupěti se nachází jedna cennost z tabulky pokladů (viz níže). Tato cennost patřila původně elfí osadě, Mariati ji s Tisiorem bez vědomí ostatních elfů vyměnila za bylinky na protijed.

Vstupní nora
Z doupěte jde strašný zápach a je tu plno much a komárů, kteří budou otravně dorážet na kohokoliv, kdo nesmrdí jako divočina.

Hlavní doupě
Zde sídlí Tisiorova družka, což je opravdová medvědice, a jejich dvě děti, mladá medvíďata. Matka bude své děti zuřivě bránit. Zde leží také ostatky pohřešovaných vyslanců Ralstonů spolu s předměty, které je pomohou poznat.

Zakopané cennosti
Sem druid zakopává cokoliv, co připomíná civilizaci. Mince, šaty, zbraně…ať to shnije a zreziví.

Vejce mantikory
Uprostřed rituálního kruhu z mrtvých zvířat, natrhaných bylin a hnízda upleteného z kostí a mechu leží oživené vejce mantikory královské, která se zanedlouho vylíhne.

Tibaltovy jeskyně

Obecné informace o jeskyních
Do jeskyní se dá dostat několika vchody. „Základní" vchod, nejdále od cíle, by měla družina mít možnost objevit po nějaké době hledání automaticky. Objevení "lepších" vchodů už by mělo být za odměnu - velmi dobré hody na průzkum, mág se může spojit s přírodou a ptát se jí na cestu apod.

Vchod **A** - Základní vchod
Vchod **B** - Vchod od vílího stromu
Vchod **C** - Skrytý vchod v lese či horách

Jeskyně jsou prosycené jedem. Ten bude dávat každému vetřelci postihy na konání uvnitř, a pokud by se tam družina zdržela víc jak tři hodiny, začne jí jed pomalu ubírat zdraví. Ponoření do jedovaté vody urychlí problém, 1 minuta v této vodě je jako 10 minut dýchání jedovatého vzduchu, požití této vody nastartuje odpočet poškození zdraví okamžitě. Pomohl by protijed, pokud by družina přesvědčila elfy, aby jí ho vyrobili (i když u ohniska otravy nemusí receptura, kterou má Mariati, fungovat spolehlivě), případně znalost bylinkářství na speciální odvary a podobně. Odměňte kreativitu hráčů.

V podzemní řece jsou ryby, díky tomu bude velmi obtížné Tibalta vyhladovět, i kdyby družina zlikvidovala Feru (viz níže).

Ve svém jeskynním příbytku poblíž místa, kde spí, má Tibalt svůj deník; družina by měla mít možnost ho při prohledávání najít. Je na vás, co všechno bude deník obsahovat a co ne.
(Pozn.: deník je v dobrodružství proto, aby v případě, že družina zabije Tibalta například rychlým přepadem či kudlou do srdce ve spánku a nepromluví si s ním, nepřišla o pointu celého dobrodružství. Na deníku však nejsou žádné pečetě ani nic podobného, takže jako důkaz před jinými

postavami nemusí obstát; družina může být kýmkoli nařčena z toho, že si deník napsala sama.)

Hadi

Tibalt si s sebou přivezl zásobu exotických jedovatých hadů, které vypustil do jeskyní. Hadi na vás mohou vyskočit například z vaku plného věcí, z prázdné truhly, ze zamaskovaných jam v zemi, do kterých se propadne noha toho, kdo na ně stoupne, či z malé díry ve stěně v úrovni očí. V jednom malém tunelu je Tibalt přivázal po stěnách a za ocas ze stropu, kde po několika dnech hladovění napadnou kohokoliv, kdo půjde okolo. Jednou za pár dní Tibalt obejde jeskyni a hady, které najde, opatrně nakrmí.

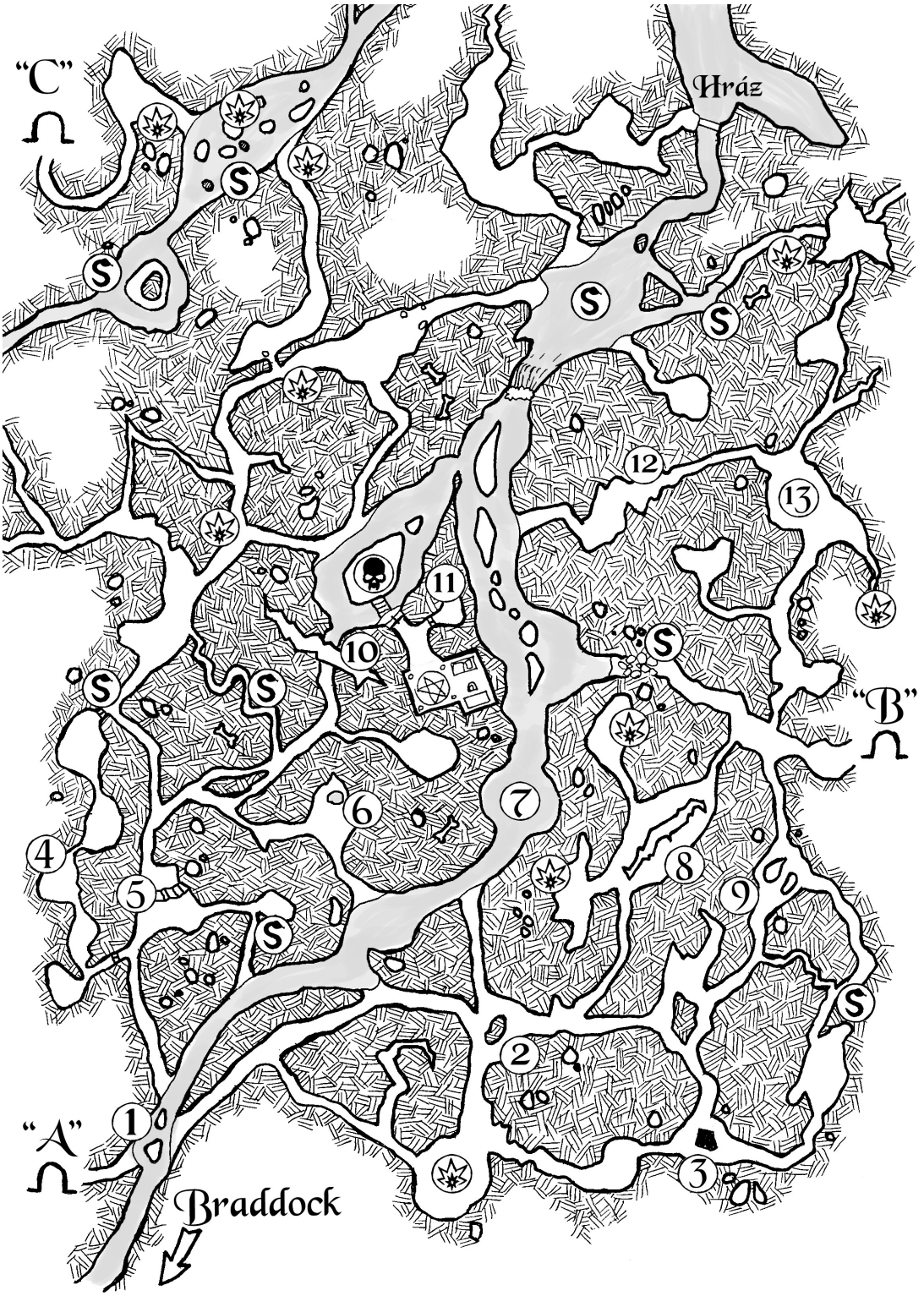
Výbušniny

Zároveň Tibalt nastražil v jeskyních spoustu různých drobných pastí obsahujících buď jed, například napuštěný ve skrytých trnech a/nebo výbušniny. To vše je chytře skryto na v jeskyni pohozených mečích, váčcích s mincemi, čutorách, helmách a spoustě dalšího. Jed může být smrtelný, či jen otupovat mysl a zpomalovat reakce. Jiný Vám dočasně vezme nějaký z Vašich smyslů a kvůli dalšímu ztratíte všehcny sílu v té ruce, která se bodla otráveným trnem. Výbušniny jsou nastražené na lankách čekající na přethnutí, nebo pokud jsou třeba zavřené v čutoře mohou reagovat na vzduch. Nemusí to být vždy jen výbuch, ale klidně bezbarvý plyn vyvolávající halucinace či lepkavá žíravina prožírající se i kovem. Zároveň to může být pouze hlasitá zvuková bomba, jenž varuje Tibalta a přiláká Grindylowy.

Duše mrtvých

Po jeskyních se toulají duše obětí Wrassova masakru a povídají si pro sebe. Duchové se straní Tibalta; pokud se on objeví nablízku, dočasně se rozplynou. Družina může od duchů získat indicie, co je potřeba udělat k očištění tohoto místa.

- *„Hlupák kluk! Jestli nenechá spát mé synky ve stejné postýlce, tak mu klidný spánek nedaruji já!“* – duch trpaslice středních let, bývalé hradní kuchařky; chce, aby její děti byly pohřbeny ve stejném hrobě; momentálně je každá kostřička trpasličího dítěte vložená do jiné jámy.
- *„Doufám, že se nade mnou Nebeský duch slituje a dá mi své požehnání.“* – starší muž se symbolem Nebeského ducha na krku. Občas si mumlá tiché modlitby. Chce, aby nad jeho hrobem (svatý symbol je na jeho mrtvole stále vidět) někdo pronesl modlitbu za jeho duši.
- *„Zahrabat mě do stejné jámy jako moji služku? Co si to dovolil, takové nehoráznosti jsem se dočkala od vlastního syna, ať mu obě nohy uhniji!“* Starší žena s broží na krku (Tibaltova matka) chce, aby její mrtvola v jednom z již hotových hrobů byla oddělena od mrtvoly její služebné. Kostra má stále brož na krku.
- *“Maminka už mi nezpívá ukolébavku! Já chci ukolébavku, jinak neusnu!”* – duch sedmileté Tibaltovy sestřenice Rose. Chce, aby nad jejími ostatky někdo zazpíval ukolébavku.
- *“Chtěl jsem se ožrat, až si pro mě přijde smrtka. Ale nestihl jsem to! Ani kapičku jsem si nelokl!”* – duch starého chlapa s dřevěnou protézou místo levé ruky. Chce, aby někdo pokropil jeho ostatky alkoholem. Ostatky se dají podle dřevěné protézy spolehlivě rozpoznat.
- *“Jak si myslí, že mám bránit čest našeho rodu v posmrtném životě bez svého meče!?”* Velký muž, od pohledu válečník. Chce být pohřben se zbraní v ruce. Jakákoliv zbraň mu bude stačit, ale pokud se družině povede ukrást z Tibaltovy jeskyně meč, který patřil přímo jemu (na jeho čepeli je vyryt rodový znak Malsterů), tak jim požehná po dobu souboje jejich zbraně, nebo jim jeho přízračná duše občas přijde na pomoc a setne sem tam nějakého grindylowa, který je zrovna nejvíc ohrožuje.


"C"
Hráz
"B"
"A"
Braddock
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13

Nemrtví grindylowové

Tito malí škodolibí "vodníci" byli jedni z prvních, které sem přitáhla *grama* tohoto místa. Jejich malá kolonie ale neměla dlouhého trvání, protože nebyli imunní proti zdejšímu jedu, a tak jich velká část pomřela a ti zbývající se zbláznili. *Grama* navíc ani těm, co zde zemřeli, nedá klidný spánek a oživuje jejich těla jako nemrtvé, kteří nehybně čekají pod hladinou na někoho, koho by chytli svými kostěnými prsty a stáhli jej pod hladinu.

Grindylowové jsou v dobrodružství ze dvou důvodů. První je, abyste měli možnost udělat setkání s pastmi zajímavé a aby si družina i užila boj i před tím velkým finálním. Například pokud se kouknete na past č.10 níže s kýblem plným lepidla, tak je jasné, že sama o sobě ta past není příliš nebezpečná, ale pokud se do ní někdo chytí a v tu chvíli začne z řeky vylézat spousta nemrtvých grindylowů, ihned máte o dost zajímavější setkání.

Druhý důvod je ten, že některé pasti mohou být pro postavy lehko smrtelné, pokud na ně nepřijdou, a tak tam stačí rozházet pár mrtvých grindylowů nebo částí jejich těl jako varování. Například past č.9, místnost plná hořlavého plynu. To když vybuchne a družina o tom nebude mít ani ponětí, tak bude hotovo. Ale pokud budou na zemi ležet ohořelé mrtvolky grindylowů, družina se možná připraví na oheň, namočí si oblečení, schová hořlavé věci apod. A to se cení!

Z těchto důvodů nejsou grindylowové popsáni, kolik jich v jaké místnosti je atd. Dávkujte si živé, mrtvé i nemrtvé grindylowy tak, jak vaše situace zrovna vyžaduje.

Pasti v jeskyních

V nejzazší části jeskyní Tibalt postavil hráz. Podzemní řeka je přehrazená a pokud Tibalt zvedne stavidlo, otrávená voda zalije celé jeskyně. Toto je jediná past, kterou Tibalt bude úzkostlivě tajit. Všechny ostatní jsou pro něj nepodstatné a ve skutečnosti mají pouze vzbudit dojem, že by se měly dát překonat, když se do toho pustí víc vojáků. Ty on má pak v plánu utopit.

Pokud některá z pastí družinu vyřadí, nemusí to znamenat, že postavy zemřou. Tibalt je může velmi brzy najít, zvlášť pokud u toho byl hluk, poskytne první pomoc a zajme je a pak bude vyjednávat (viz níže).

1. Pod hladinou a některými kameny, které jsou uvolněné tak, aby se zhouply, jsou pukliny a v ní jsou skryté bodáky.

2. Zakrytá jáma plná velmi lepkavého a tuhého zeleného slizu, který se lepí ke všemu, nejde skoro sundat a neschne. Takže se pak ten, kdo do ní spadl, lepí ke všemu čeho se dotkne. Jáma je hluboká natolik, aby se v ní muselo plavat, pokud se chcete udržet nad hladinou.

3. Zakryté jámy, ve kterých je zavřené vědro plné hodně hustého lepidla, jenž když se dostane na vzduch, skoro ihned zasychá. Takže pokud do něj někdo spadne/šlápne a protrhne ochranou blánu na kýblu, jeho noha bude v něm zachycena a nepůjde vyndat. Snad bude možno aspoň sundat botu a kalhoty, nebo budete po podzemí chodit s kýblem na noze.

4. Několik divokých psů či zmutovaných šelem zavřených v místnosti. Jsou šílené k nepříčetnosti působením jedů, které jim Tibalt aplikuje již několik dní v kuse. Zaútočí na každého, z koho není cítit onen jed; Tibalt je krmí skrz dveře jídlem napuštěným oním jedem. Možná tam má někde schovanou porci a družina ji dokáže využít ke svému prospěchu.

5. Nejlehčí cesta z této místnosti je vyšplhat po nerovné stěně, ale několik velkých kamenů nahoře je nastraženo, že jakmile se za něj zasekne lano s kotvičkou a začne po nich někdo šplhat, spadnou na něj dolů. V místnosti je na podlaze mírná vrstva žíravé tekutiny, aby

družinu donutila jednat rychle a zbytečně se tu nezdržovat.

6. Malá tůně, ve které plave několik ryb a na jejím dně (cca 4 m) se třpytí zlato. Ryby i voda jsou otrávené a zlato je falešné.

7. Nastražené lanko, které vyruší hejno krvelačných netopýrů. Jsou taktéž pobláznění z působení jedu v jeskyni a tak ztratili pud sebezáchovy a napadnou i tvora na nějž by si normálně nedovolili (například dobrodruha). Sami o sobě moc nebezpeční nejsou, ale celé hejno může být pořádný problém. Obzvlášť, pokud postavy plavou a brodí se podzemní řekou.

8. Celá místnost divně smrdí a jsou v ní nástražná lanka, která po přetržení křísnou křesadlem a zapálí velmi hořlavý plyn v místnosti. Plyn vyhoří poměrně rychle, ale popáleniny z toho nebudou malé. (Plyn jde z jámy dole.)

9. Padající kamení po uvolnění provázku. Stejně tak kameninové džbány s kyselinou, které se vylijí na oběti.

10. Okraje řeky spadající do průrvy mají pod hladinou úplně vyleštěné kameny od působení vody, tak pozor ať vás proud vody nestrhne do průrvy. Obzvlášť nebezpečné to bude, pokud se postavy pokusí průrvu přeskočit z druhé strany a neví o tom.

11. Tajná skrýš chráněná mechanismem s otrávenou šipkou. Je v ní vzácný předmět z tabulky pokladů. Zde má Tibalt svou skrýš.

12. Chodba plná plynu, který se drží pouze v této chodbě, jelikož je níž než ostatní. Plyn není skoro vidět a nemá moc výrazný zápach, proto nemusí někomu dojít, že past není magická. Chodbu není možné bez nějakých protiopatření projít. Obyčejný člověk nedojde ani do poloviny aníž by omdlel. Účinků plynu si všimnete až po chvíli, kdy může být i pozdě se už vrátit; musíte jednat na místě.

13. Místnost má dno troche níže postavené než zbytek jeskyní a proto se tam drží několik čísel hluboká louže tekutiny. Ta tekutina je extrémně žíravá a během sekund rozloží boty i organickou tkáň.

Ostrov s hroby

Uprostřed velké podzemní jeskyně se nachází ostrůvek, na který kdysi dopadly mrtvoly otvorem ve stropu. Nyní tu Tibalt vybudoval laboratoř. Právě tady je ohnisko zlé magické aury. Thurenci říkají místům nasáklým zlobou a nenávistí *grama,* elfové *eore*. Tato konkrétní *grama* je ale obzvlášť silná, schopná vlastního uvažování a komunikace s lidmi skrz šepot nesoucí se vzduchem či telepatické vzkazy a obrazy v hlavě.

Původní vstup do jeskyně nad tímto ostrůvkem již neexistuje, Tibalt jej zavalil již při své předchozí návštěvě před 10 lety, aby jeskyni nikdo neobjevil, zatímco on bude pryč.

Co najdete na ostrůvku:

Ostatky asi dvaceti lidí: mužů, žen i dětí.

- Několik hrobů, některé jsou zasypány, jiné ne.
- Dřevěný můstek, který spojuje ostrov se zbytkem jeskyně.
- Mokré kameny vyčuhující z vody, dá se po nich přeskákat, ale jednoduché to zrovna není.
- Tibaltova laboratoř. Je tu mnoho prázdných sudů, a pár nádob plných jedu. Také menší sud s protijedem.
- Projevy toho, že ostrov je nasáklý zlem: suchá a popraskaná zem, do které se každá tekutina nepřirozeně rychle vpíjí, zvláštní zápach, stíny tu jsou větší a hrozivější. V magické rovině je *grama* prostupující ostrůvkem cítit velmi silně, i nemagické postavy by měly mít při vstupu na ostrůvek svíravý pocit.

Jak se *gramy* zbavit:
Magikové se mohou pokusit odkouzlit *gramu* přímo, toto by však mělo být náročné (pomoc Mariati by tady přišla vhod). Další možností je splnit přání duchů potulujících se po jeskyních. Alespoň čtyři přání duchů by měla být splněna správně, aby pak duchové *gramu* odkouzlili bez dalších problémů. Pokud se družina nebude snažit plnit přání duchů a zkusí mrtvoly prostě pohřbít nebo je odtáhnout z ostrůvku pryč, *grama* se postaví na odpor. Z ostatků lidí se začne skládat obří kostlivý had, který na družinu zaútočí. Dále se zde mohou zhmotnit stínové přízraky, které umí omotat oběť do tmy, aby nic neviděla, a z vody vystoupí nemrtví grindylowové, kteří se budou snažit stáhnout družinu do vody a utopit. Porážka těchto bytostí a dokončení pohřebního rituálu či přemístění mrtvol z ostrůvku bude znamenat i porážku *gramy*, která se vyčerpá a rozplyne.

Pokud bude *grama* na pokraji porážky, a Tibalt nebo Fera se budou nacházet na ostrůvku či poblíž něj, pokusí se *grama* ještě o poslední zoufalou akci, a to zcela se přemístit do jednoho z nich a plně ho posednout. Primárním cílem by byl Tibalt, ale to se jí nepodaří, pokud on bude aspoň trochu ve své důvěře ke *gramě* nahlodaný (viz níže u popisu Tibalta). V takovém případě to zkusí s Ferou a to se jí podaří, neboť dívka je prostinká a již byla také *gramě* dlouho vystavena. *Grama* dodá Feře na chvíli neskutečnou fyzickou sílu a zároveň změní její myšlení na čirou touhu po destrukci. Fera se pokusí dostat k přehradě a vypustit ji, aby nadělala co nejvíc škody, případně se jinak pokusí družině ublížit. Dostat *gramu* z Fery, aby to děvče přežilo, bude obtížné, ale odměňte kreativitu družiny.

Další místa v okolí

Numbertova chýše
Zde žije poustevník Numbert, který je nekromant. Jeho chýši hlídají tři nemrtví psi a dvě nemrtvé kočky. (Popis postavy viz níže.)

Hnízdo víl
Uprostřed lesa stojí rozpadlá věž, z níž zůstala přibližně polovina. Jejím středem prorůstá mohutný strom, který vypadá jako by se do ní "oblékal", jak mu větve čouhají z oken. Okolo věže jsou ještě vidět zbytky základů několika domů. Za vlády Malsterů tu byla malá osada lidí loajálních k tomuto rodu, ve Válce holubic byla vypálena. V stromu nyní sídlí hejno víl, malých duchů přírody. Jejich strom ale umírá, protože je magický a voda, kterou otrávil Tibalt, mu také škodí. Víly, které většinou jen dělají taškařice a trochu zlobí po lese, jsou teď velmi rozrušené a agresivní. Pokud je družina zvládne uklidnit, může najít pod kořeny stromu tajný vstup do Tibaltových jeskyní, o kterém neví ani on sám.

Postavy

Carla Ralston
"Nežijete tu. Nevíte, s čím se tu denně potýkáme. Nikdo nemá právo nás soudit."

Carla Ralston je vládkyně Braddocku, nižší šlechtična (baronka) stará 45 let s krátkými hnědými vlasy. Je ošlehaná, s jizvou na čele. Nosí krátký meč a umí ho použít.

Svou povahou se dokonale hodí do tohoto drsného kraje, její uvažování je pragmatické, netrpí přehnanými výčitkami ani soucitem.

Nemá ráda vysokou šlechtu, která od ní jen bere daně a nijak jejímu kraji nepomáhá; zároveň si ale nechce vrchnost pohněvat, protože by se stále mohla mít ještě hůř. Na toto se dá hrát při jednání s ní – Carla nebude hrotit konflikty, pokud by kvůli tomu měla přijít o rodinu či o vlastní krk.

Má slabost pro kvalitní alkohol, v jejím kraji není k dostání nebo je drahý.

Ovládá nekromancii, je však samouk a její magie není stabilní. Ve svém domě má lovecké trofeje – vycpané medvědy a podobně, v případě velkého ohrožení se je pokusí oživit a poslat na nepřítele. Na oživení kostry mantikory královské, která trůní nad bránou v Braddocku, si zatím netroufne. Nicméně pokud by se jí stalo něco opravdu zlého, například by jí někdo zabil potomka, pak hrozí, že by zármutkem a zlobou ztratila duševní zábrany a mohla by se pokusit o tuto šílenou akci. Pokud se to stane, hoďte kostkou: 1-3 kostra bude Carlu poslouchat; 4-6 kostra se vymkne kontrole.

Carla má v tuto chvíli jako prioritu zahubit škůdce, který povraždil její obyvatelstvo. Hlavní podezřelí jsou pro ni elfové, přímé důkazy však zatím nemá, proto bude ochotná naslouchat argumentům. Ne, že by byla tak milosrdná, ale masakr nevinné osady už by smrděl průšvihem a mrtví jí platit daně nebudou.

Carla používá jeden vzácný předmět z tabulky pokladů. Bude ho mít buď u sebe nebo ve svém domě (zvažte dle situace, co dává víc smysl).

Kent Ralston
"Dáváš pozor, co ti říkám, ty tupoune?"

Synovi Carly Ralston je 25 let, má krátké světlé vlasy a bradku. Prošel rytířským výcvikem, dobře bojuje.

Má sebevědomé vystupování, rád se poslouchá. Stylizuje se do alfasamce Braddocku. Rád si vyskakuje na slabší, před silnými však ohýbá hřbet.

V šikanování elfů našel zalíbení a nebude rád, pokud se mu někdo bude snažit překazit snahu se s nimi pobít. Kdyby na vlastní pěst přišel na to, kdo je skutečným viníkem otravy, pravděpodobně by tuto informaci zatajil, pokud by mu měla kazit plány s elfy. Otrava na Kentův silný organismus neměla zas takový vliv a nezabila mu žádného z nejbližších kumpánů, a prolézání pastí a nahánění se s Tibaltem či odkouzlování temné aury není pro něj tak lákavá představa, jako vybourit se při drancování elfí vesnice... (zohledněte mimo jiné to, jak už Kent pokročil s plánem na útok na elfy, abyste určili, jak bude reagovat, pokud by hrozilo, že se pozornost Braddočanů přesune jinam.)

Jeho chování k družině bude hodně záviset na tom, jak ji ohodnotí. Jestli jako někoho schopného s vysokými kontakty, nebo jako bandu tuláků, kterým kdyby se něco stalo, tak to nikoho trápit nebude…

Tisioras

„Jsem víc naživu než kdokoli z vás. To vy si vytváříte omezení a okrádáte se o své duše. Je mi vás líto."

Tisioras je nadán prastarou magií. V elfí podobě je to zarostlý šlachovitý třicátník, který vypadá spíš na čtyřicátníka, s krví podlitýma očima. Umí se proměnit ve stvůru, která připomíná obřího medvěda s nepřirozeně velkou tlamou a tesáky, chodícího po dvou nohách.

Tisioras nesnáší civilizaci, a to ani elfí. Uznává krásu, surovost a divokost přírody. Proto ho ostatní považují za šíleného, zatímco on jen jinak vidí a chápe svět. Necítí žádné závazky vůči elfí osadě a nemá rád Mariati, která by ho podle něj akorát chtěla kontrolovat a je zbabělá, že není ochotná postavit se civilizaci pořádně se vším všudy. Ale možná by se dal přesvědčit, ať elfům pomůže v nastávající bitvě.

Tisioras zabil posly z Braddocku proto, že se pokoušeli ulovit medvědici, kterou on považuje za svoji manželku. Medvědice má díky Tisiorově zaříkávání vyšší inteligenci než klasické zvíře, ne však plnohodnotnou lidskou.

Od Tisiora se družina může dozvědět, jak to bylo s výrobou protijedu – pomáhal s ním Mariati výměnou za magický předmět. Ona za ním přišla se vzorkem a prosila o konzultaci, a společně vyrobili zásoby pro víc lidí již několik týdnů před vypuknutím otravy. Tisioras je jediný z elfů, kdo ví, že Mariati prototyp protijedu nevymyslela, ale dostala.

Mariati, "Matka trnů"

„Je váš problém, že si neumíte taky vyrobit protijed. Jak typické pro lidi, zahazovat vědomosti, které jim nepřinášejí peníze ani moc."

Vůdkyně elfí Ellach komunity u Braddocku je šedesátnice s dlouhými šedými vlasy. Je skromně oblečená a tělo má ovinuté šlahouny, ze kterých trčí trny, část z nich se jí zapichuje do kůže. Nepůsobí jí to však bolest, rostlina s ní žije v symbióze a posiluje její mysl a tělo.

Mariati ovládá druidskou magii. Má kontakty na další lesní elfí thurenské druidy, jednou do roka se s nimi setkává v tajné konkláve.

Je velmi hrdá, nemá ráda civilizované lidi a chce od nich mít klid.

Pokud se ocitne v boji, snaží se vyvolat agresivní trnité rostliny.

Do své mluvy vkládá zvláštní výrazy, údajně ze "staré elfštiny". Pokud jsou v družině elfové, ráda jim dá lekci z tohoto jazyka. Ve skutečnosti je tato stará elfština výmysl, který vytvořila před léty její konkláve, aby dodala mladším elfům pocit vlastní identity.

Mariati nyní tráví většinu času ve své enklávě, po posledním nájezdu lidí se snaží ji neopouštět a pracuje na zlepšení obranyschopnosti elfů. Nicméně za určitých okolností (viz níže) se může vydat do Tibaltových jeskyní.

Mariati má komplikovaný vztah s Tisiorem. Dodnes ji trápí, že ho nedokázala v osadě udržet a udělat z něj produktivního člena komunity. Jeho radikální myšlenky se jí nelíbí, zároveň ale potřebovala jeho bylinky kvůli protijedu. Tyto bylinky už jí však došly, a nelíbí se jí, že by měla opět jít za Tisiorem kvůli výrobě dalšího protijedu a dávat mu za to další cennost.

Riel

„Já dám do placu dobrou medovinu a vy zajímavé historky z vašich cest, co vy na to? Ale nesmíte si je přikrašlovat. Poznám, když si někdo vymýšlí."

Riel, vlastním jménem Grislan Simons, je věhlasný thurenský bard, který se koncem Války holubic proslavil emotivními baladami o lidském neštěstí. Od té doby se těší přízni prostého lidu, šlechty i samotné královny. Část roku cestuje po Thurenu a sbírá materiál na balady, část pak přebývá v Terlingtonu, kde kultivuje svou reputaci mezi všemi společenskými vrstvami.

Riel je hubenější čtyřicátník s dlouhými tmavými vlasy a plnovousem. Na obličeji má vytetovaných několik ornamentů, které mu dodávají éterickou auru. Má příjemné vystupování a jemný hlas. Obléká se jednoduchým způsobem. Celkově působí jako milý, kamarádský společník, a obyčejní lidé mají pocit, že je jedním z nich. Jeho písně, většinou tragické příběhy ze života Thurenců, jsou trefné a autentické, a dokáží posluchače emočně zasáhnout.

Ve skutečnosti je Riel cynický manipulativní sociopat. Je radikálním sympatizantem Společenstva ticha a lidi považuje za parazity na Matce Zemi. Lidská neštěstí jej fascinují a přitahují jako magnet.

Jen málo lidí dokázalo Riela prokouknout. Je tak populární, že své odpůrce dokáže zesměšnit písní nebo nenápadně rozšířeným drbem. Rielovi nicméně nezáleží na slávě ani penězích. Jeho hlavní motivací je cynická zvědavost. Baví ho pozorovat lidi jako rybičky v

akváriu, jak se pořád o něco snaží a pak stejně zemřou a vše je marné.

Zjištění, že by mohl existovat jed schopný vybít lidi a zároveň neuškodit zbytku přírody, vybudilo Riela z dlouholeté letargie a chce o tom zjistit víc.

Tibalt Malster

„Proč bych měl rozlišovat mezi vinnými a nevinnými? Když zmasakrovali moji rodinu, taky nerozlišovali. Podřízli sedmiletou Rose stejně jako mého starého dědu, který ji tiskl k sobě a škemral, ať ji ušetří. A nikdo za to nenesl žádné následky."

Tibalt je vysoký muž, který má něco málo pod třicet let. Od pohledu vypadá nezdravě, nemá vousy ani vlasy a jeho kůže má šedozelený nádech. Ve skutečnosti je v dobré fyzické kondici. Je vybavený lukem a dvěma tesáky, a na opasku má lahvičky s jedem, který na své zbraně umí promptně aplikovat. Není zběhlý v řečnění a nemá přirozené charisma, kompenzuje to však obrovskou, až nakažlivou odhodlaností, díky níž by dokázal určité typy lidí strhnout pro svoji věc. Díky krevní pečeti rodu Malsterů má částečnou imunitu vůči jedům, dokonce je umí ve svém těle zpracovávat. Může vás otrávit i kousnutím nebo škrábnutím nehty. Jed, kterým je prostoupen tento jeskynní komplex, mu nic nedělá.

Tibaltovou motivací původně bylo získat klid v duši, a i když *grama* zkorumpovala jeho mysl, stále tuto motivaci pod všemi těmi vrstvami má. Akorát že *grama* ho přesvědčila, že ona je tím, kdo může jeho duši vyléčit… když se stane nositelem strašlivé pomsty. Jenže Tibaltova důvěra ke *gramě* má již trhliny. Dokud si myslel, že jeho úlohou bude zabít Arina Wrasse či poškodit nějaké patolízaly královny Mathily, byl s tím smířený, ale vypuštění jedu na Braddock už je něco jiného. Když Tibalt jed vypouštěl, sám pořádně netušil, kolik lidí tím zabije a co se bude dít dál, a po útoku necítil vůbec žádnou úlevu ani radost, spíš ještě větší zděšení a smutek. *Grama* jej však přesvědčuje, že je na dobré cestě, jen musí zlikvidovat ještě víc lidí. Proto onen plán s hrází a příprava pastí.

Momentálně se Tibalt připravuje na to, že do jeho jeskynního království zavítají lidé od vrchnosti s cílem zničit původce jedu. Zatím se k činu veřejně nepřihlásil, protože ho *grama* přesvědčila, že větší pocit zadostiučinění se dostaví, když lidé budou muset sami přijít na to, co je zač a proč tu je, než kdyby jim to naservíroval pod nos nějakým vzkazem zaslaným šlechtě. *Gramě* se také líbí představa, že Thurenci tápou ve tmě, kladou si existenční otázky a žijí v nejistotě zítřka. Tibalt však není žádný mistrovský plánovač ani nemá zkušenosti s politikou, a impulzy od zlé aury také nejsou úplně racionální, a tak celý plán rozvratu Thurenu je dost "postavený na vodě".

Při konfrontaci s družinou se Tibalt bude snažit vyjednávat. Nejdřív jim poví svůj příběh a bude při tom hodně dramatický. Jeho plánem je pokusit se družinu nejprve přimět ke spolupráci. Zkusí hrát na všechno možné, od apelu na spravedlivou pomstu po nabídku podělení se o vzácné znalosti.

Pokud se Tibaltovi nepodaří družinu přesvědčit ke spolupráci, tak se ji pokusí zajmout. Zajatou družinu nezabije; pustí ji („Jste první, kdo měli odvahu sem jít. To se mi líbí. Nechám vás za to žít.“) a bude doufat, že družina vše půjde napráskat autoritám. Až šlechta pošle do jeskyní větší množství vojáků, Tibalt je má v plánu utopit.

Pokud by však Tibalt věděl, že družina odhalila i finální část jeho plánu, tedy onu hráz, pak už ji nepustí a bude se ji snažit zabít.

Družina by měla mít možnost Tibalta ještě víc nahlodat a dostat ho z vlivu *gramy*. On stále cítí do určité míry svědomí, záleží mu na Mariati a na Feře a truchlí pro svoji rodinu. Netuší, že lidé teď elfy obviňují za otravu a chystají na ně pogrom, takže může být zajímavé ho s tímto konfrontovat.

Fera

„Hmaaano fiiibhhhalfe.“

Před pár lety Tibalt kdesi zachránil před davem vesničanů mladou němou mutantku. Vzal ji pak s sebou na cesty jako svoji služebnou a pojmenoval ji Fera. Ta s ním nyní přebývá v jeskyních.

Fera má viditelně zdeformovanou dolní část hlavy a krk, její ústa jsou zkřivená do jakéhosi kornoutu. Jídlo musí konzumovat pomalu a neumí mluvit, jen vydává skřeky a huhlá. Dolní čelist má rovnou posazenou na ramena, krk je velmi krátký a téměř tak neumí otáčet hlavou. Zbytek těla má normální.

Fera je děvče s podprůměrnou inteligencí, má silnou potřebu přimknout se k někomu, koho bude následovat a přejímat jeho názory. Tibalta následuje bez váhání kamkoli a poskytuje mu i sex; vzhlíží k němu jako k milostnému, otcovskému i božskému idolu zároveň. Nad morálními aspekty jeho jednání zatím nepřemýšlela, a těžko říci, jestli by to vůbec dokázala. Možná však ano, proto ji Tibalt raději od svých pomstychtivých aktivit izoluje, pokud to jde, a nic moc jí neříká o tom, co v jeskyních doopravdy dělá.

Fera se stará o údržbu Tibaltova jeskynního podniku, většinu času tráví v laboratoři; i když nerozumí tomu, co tam Tibalt vyrábí, chce mu být nablízku. Případně se pohybuje po té části komplexu, kde se nemůže omylem chytit do pasti a nejsou tam grindylowové ani Tibaltovi hadi. Tibalt jí podává pravidelně protijed, aby mohla v jeskyních fungovat. Jednou do týdne Fera vyráží na povrch doplnit pro sebe a svého pána zásoby jídla, v lovu zvěře je zkušená. Vchod do jeskyně, který na své výlety používá, je dobře ukrytý.

Numbert

„Neviděli jste mého psa? Slyší na jméno Kostík.“

V lesích u Braddocku přebývá muž středního věku s trochou půlcické krve a chybějícími zuby. Nestojí o pozornost a proto se skrývá v lesích, kde praktikuje drobnou nekromancii. Nikomu neubližuje a ani nechce.

S nekromancií začal, když mu umřel pes a on ho chtěl zpět. Když se cítí sám, “mluví s dušemi zemřelých” v okolí, proto něco ví o smrti Tibaltovy rodiny. *Grama* k němu před lety zkoušela promlouvat a udělat z něj nástroj pomsty, pomohla mu i zlepšit nekromantické dovednosti. Numbert chtěl ale mít svůj klid a nemrtvá zvířátka a moc se jí nedařilo ho v tomto zviklat, a když se vrátil Tibalt, přestala s Numbertem komunikovat úplně. Numbert také ví, že Carla Ralston je nekromant; ona

sem občas chodí, aby od něj vyzvěděla znalosti, a jeho to otravuje.

Jak to celé může skončit

Možností je mnoho a vše bude záviset na rozhodnutích hráčů a schopnostech jejich postav. Tu uvádíme jen některé varianty "co by, kdyby". Pokud by se družina zasekla s nápady, využijte Riela či Mariati jako hybadla děje. Oba mají vlastní agendu a tak se mohou přimotat prakticky k čemukoliv a nakopnout stagnující děj.

Vyjednávání s Tibaltem

Pokud družina dostatečně nahlodá Tibaltovu důvěru ke *gramě*, může on sám pochopit, že je potřeba se *gramy* zbavit. Sám už nebude chtít na ostrůvek s aurou vkročit, a tak poprosí družinu, aby auru zlikvidovala. Po zničení aury se rozjasní Tibaltova mysl a bude litovat toho, co způsobil. Je pak na družině, co s Tibaltem udělá; on se jejímu rozsudku nebude vzpírat.

Pokud se družina nepokusí Tibaltovi jeho počínání rozmluvit a naopak se stane jeho spojencem v pomstě, moc *gramy* nad ním se posílí a už nebude nahlodaný. Tibalt může družině začít zadávat úkoly, protože sám se nebude chtít vzdalovat z jeskyní. Jedním takovým úkolem může být záchrana elfí osady (pokud se dozví o jejím ohrožení), což může klidně spočívat v likvidaci Ralstonů nebo úplném zničení Braddocku. Nebo může Tibalt zadat úkol zabít Arina Wrasse. Jaké má přesně Arin Wrass postavení v rámci thurenské šlechty, jak je teď starý a kde přesně sídlí, si určete sami dle reálií vaší kampaně, nasměruje vás to na další dobrodružství. Možná teď působí jako velitel armády vašeho zaměstnavatele. Nebo si válí šunky na jednom z hradů původně patřícímu rodu Malsterů, a Tibalt tam zná tajný vchod. Nebo cokoli jiného. Pokud si družina půjde s Wrassem o záležitosti promluvit, tak on bude masakr obhajovat tím, že byla válka, že Malsterové byli pěkní parchanti, kteří by mu udělali totéž, kdyby měli tu možnost; a že potřeboval mít jistotu, že se nikdy nevrátí a nebudou škodit jeho dětem. Ze svého pohledu udělal, co musel, a odmítá za tu akci pykat.

Rielovy akce

Pokud se Riel ve vesnicích u Braddocku dozví o jeskyních, pokusí se tam dostat na vlastní pěst, protože jed, který zabíjí pouze lidi a ne nic jiného, jej fascinuje. Pokud se do toho družina nevloží svými akcemi, Riel se chytí v jeskyních do pasti a Tibalt jej zajme. Riel si vyslechne jeho příběh a dospěje k závěru, že Tibalt je "avatarem přírody", znamením od Matky Země, že s lidstvem je potřeba něco dělat. Riel se stane Tibaltovým následovníkem a komplicem a bude se snažit šířit jeho jedovatou pomstu. A pokud jim to nikdo nezarazí, budou rozsévat chaos v království, protože teď už si to celé vezme do rukou politicky zběhlý a všeho schopný mistr plánovač. Koordinované útoky skupin Společenstva ticha, otravy v sídlech po celé zemi, mizení šlechticů a následné zaslání jejich vypreparovaných hlav do královského paláce uprostřed oslav výročí konce Války holubic - to všechno a mnohem víc může být budoucností Thurenu.

Akce Mariati

Mariati se může také jít podívat do jeskyní, aby zjistila, co se vlastně děje. Pokud zjistí pravdu, pak je šance, že se k Tibaltovi a jeho plánu přidá. Bude to záviset od toho, jestli lidé budou dále napadat elfí osadu. Družina by však měla mít možnost Mariati přemluvit i naopak, aby pomohla proti Tibaltovi. Například pokud jí za to slíbí, že se přimluví u šlechty, aby nechala elfí osadu být. Mariati nezáleží na Braddočanech, takže hrát na to, že Tibalt páchá zlo, u ní zas tak moc rezonovat nebude. Spíše na ni budou platit argumenty, že Tibaltovy akce budou do kraje přitahovat ozbrojené lidi a její komunita tím bude trpět.

Jed

Po likvidaci *gramy* stále bude ve vodě kolem ostrůvku jed. Nový už se sice tvořit nebude, ale ten starý tam ještě bude několik týdnů, než jej samočistící schopnost přírody zcela rozptýlí. Ale třeba družina přijde s něčím kreativním, aby se tento proces urychlil, pokud bude chtít jed zničit. Pokud to družina nebude řešit a prostě z jeskyní odejde, pak hrozí, že se tam za nějakou dobu dostane někdo další, kdo nabere vzorky jedu a bude s tím chtít něco ještě dělat (viz Riel).

Otázka elfů

Družina by měla mít možnost odvrátit masakr mezi braddockými lidmi a elfy. Carla Ralston, pokud obdrží důkazy o tom, že elfové za jed nemohou, bude ochotná trestnou výpravu zarazit. Horší to bude s jejím synem Kentem, ten se na masakrování elfů těšil.

Pokud družina neodvrátí bitvu mezi elfy a lidmi, je potřeba určit, jak bitva dopadne. Hoďte šestistěnnou kostkou a přičtěte/odečtěte modifikátory:

0 a méně: Totální masakr elfů, nikdo z nich nepřežil. Lidé neměli žádné ztráty.
1: Lidé zničili elfí osadu beze ztrát. Skoro všichni elfové byli pobiti, pár jich uteklo.
2: Lidé jen s malými ztrátami zničili elfí osadu. Část elfů stihla utéct do lesa.
3: Lidem se podařilo porazit elfy, ale s velkými ztrátami, polovina elfů stihla utéct do lesa.
4: Elfům se sice podařilo odrazit lidi, ale s velkými ztrátami. Většina lidí přežila a vrátila se domů.
5: Elfové úspěšně odrazili lidi skoro beze ztrát. Lidí se vrací přibližně polovina.
6: Elfové úspěšně odrazili lidi, jenom pár lidem se podařilo přežít a utéct.
7 a víc: Elfové pobili a po lese pochytali všechny lidi, kteří na ně zaútočili.

Příklady modifikátorů:
+1 > Tisioras je živý, informovaný a přišel elfům na pomoc
-1 > družina donesla lidem plány elfí komunity a kde mají strážné
+1 > elfové byli varováni o útoku a čekali na lidi v záloze
-1 > lidem se podařilo proplížit do elfí osady a podpálit tam několik domů

Další **+/-1** přičtete dle vašeho uvážení, jaké akce družiny mohly mít výrazný dopad na bitvu.

Pokud se družina přímo bude účastnit bitvy, nechte jí odehrát určitý úkol, který při úspěšném splnění přihraje další modifikátor či možnost hodit kostkou na výsledek bitvy dvakrát a použít lepší výsledek.

Příklady úkolů:
- Evakuace civilistů za elfy (*možné komplikace: ztráta v nočním lese, napadení nepřítelem, napadení hladovou medvědicí*).
- Rabování osady (*možné komplikace: pasti v elfí osadě, oživlé keře a stromy, dohánění utíkajících civilistů s lupem*).
- Napadení nepřítele ze zálohy.
- Odstřihnutí únikové cesty prchajícím.
- Eliminace velitele.

Družina by také měla mít možnost, pokud bude dobře vyjednávat, postrčit nějakým směrem otázku elfů a jejich povinností vůči Braddocku. Může například zkusit přesvědčit elfy, že by v rámci zachování vlastní existence měli Carlu poslouchat, nebo naopak vemluvit Carle, že jí natahování s elfy v těchto těžkých časech nestojí za další problémy a měla by se s nimi zkusit dohodnout na jiné formě spolupráce.

Thurenská spravedlnost

Pokud družina Tibalta zajme a předá jej vyšší moci, pak není jisté, že bude popraven. Nejhorší by to měl v Braddocku, kde se jej místní dav pokusí zlynčovat, i když Braddock nemá hrdelní právo a Carla může díky tomu váhat. Pokud se Tibalt dostane do rukou vysoké šlechty či královny, bude to ještě složitější. Je to přece jen vysoký šlechtic, na takové platí trochu jiná pravidla než na běžnou populaci, a Tibalt svou otravou nezabil nikoho urozeného.

Další věc je, že krevní pečetě jsou mezi Thurenskou šlechtou cosi posvátného, dodávají jí legitimitu pro vládnutí, a úplný zánik určité krevní pečetě vymřením rodu je vnímán jako velký problém. A tak pokud ve vaší kampani nemáte žádné další Malstery a Tibalt je jediným známým přeživším s malsterskou krevní pečetí, tím spíš má šanci, že než na popravišti skončí jako politický vězeň na něčím hradě nebo se jej královna pokusí zlomit, aby jí veřejně přísahal věrnost, a pokud se jí to podaří, tak ho donutí k sňatku s nějakou loajální šlechtičnou, jejíž rodina ho odklidí do "domácího vězení". Nebo jiný podobný scénář, každopádně může to být námět na opětovné shledání s družinou v budoucnu.

Tabulka pokladů

Tyto předměty se vyskytují v dobrodružství, jejich místa výskytu jsou popsaná výše. Který konkrétní poklad je kde, si řekněte sami nebo určete náhodně.

1 - Starý hnědý. Stažená kůže mohutného hnědého medvěda s tlapami, drápy i hlavou. Má dvě magické vlastnosti: 1) Pokud ji hodíte na zem, a zavrčíte rozkaz, ona obživne, její vnitřek se vyplní duší padlého medvěda, a bude vás poslouchat. 2) Je možné si ji obléct, zakňučet o ochranu, a změníte se v onoho medvěda vy.

2 - Listy rudé koky. Žvýkání těchto listů vyvolává lehké halucinace a především kompletní odolnost proti bolesti a nával adrena-

linu. Pochopitelně záleží jako u většiny drog na dávce, jeden lístek zažene bolest hlavy, oteklého kotníku a přivolá jen spokojený pocit. Větší dávka se dá použít pro utlumení před bolestivou operací, přičemž možná uvidíte "pravou podstatu" osob ve vaší blízkosti. A plná hrst z vás dokáže udělat zrůdu, která se nezastaví, dokud její tělo bude schopno pohybu, a která uvidí "útržky z Kosmické knihy". Pozor ale na návykovost.

3 - Barvy zvířat. Několik základních barev vyrobených z přírodních materiálů jako je bláto, rozdrcené byliny a krev v mělkých dřevěných vydlabaných miskách. Pokud jimi nakreslíte nějaké zvíře na kámen, tak nejbližší příslušník onoho druhu se pokusí co nejdřív dorazit na ono místo, a poslechnout si, co od něj chcete.

4 - Nehybné bola. Toto bola, vytvořené ze spleteného nepřetrhnutelného konopného lana, na jehož konci jsou navázány dva oblé kameny, ve kterých jsou vyškrábané rýhy od drápů, je zákeřnou zbraní. Oba kameny, jakmile chytí svou oběť, začnou být silně magnetické, a skoro nejdou rozdělit. Jen ponoření do nějaké tekutiny je zbaví oné přitažlivosti k sobě. I když místo vody se doporučuje krev zachyceného.

Vaše dobrodružství

Mnoho informací jsme nechali nevyřčených, protože už takhle je text dlouhý až až. Jak přesně jsou či nejsou osvětlené jednotlivé části jeskyní, kam chodí Tibalt na záchod a kde mají elfové zdroj pitné vody… pokud to bude pro vaši družinu potřeba, sami si změňte tyto detaily.

Dilemata

Níže uvedené otázky mohou při hře vyvstat a přinést pro postavy (a hráče) zajímavá dilemata.

- Dohodneme se s Tibaltem nebo ne?
- Pokud se Tibalt dostane z vlivu *gramy*, jak moc je zodpovědný za to, co udělal? Měl by být popraven?
- Měl by Tisioras pykat za zabití poslů? Je jeho manželka zvíře nebo člověk?
- Měla by elfí komunita přijmout povinnosti vůči pánům kraje?
- Jak moc jsou elfové spoluvinni za situaci, když se odmítají podělit o protijed? A jak moc je ospravedlnitelné se jim pokusit protijed (případně Tisiorovy bylinky) sebrat násilím?
- Měli bychom zkusit zabránit masakru? Kent Ralston se snaží verbovat zoufalé vesničany k výpravě, která je s velkou pravděpodobností zahubí. Budeme tomu nečinně přihlížet?
- Budeme Carlu Ralston popotahovat u vrchnosti, nebo vydírat, když zjistíme, že nechává svého synka šikanovat elfí vesnici, případně že ona praktikuje nekromancii?
- Zneškodníme preventivně Riela, pokud zjistíme, že je to fanatik nenávidící lidi a že se dostal ke vzorku Tibaltova jedu, který si zřejmě nepořizuje proto, aby si ho mohl doma vystavit na poličce?
- Pokud jsme zajali či zabili Tibalta, co uděláme s Ferou?
- Měl by Arin Wrass pykat za masakr rodiny Malsterů?

Jsme zvědaví, jak dobrodružství u vás dopadlo! Podělte se s námi o jeho průběh na našem **facebooku**, **mailu** nebo na **RPG fóru**.

Válka neskončila

Pravidlový dodatek pro Dračí doupě II

Dle pravidel v tomto dodatku bude dobrodružství představovat přiměřenou výzvu pro skupinu mírně pokročilých postav, tj. s pár úrovněmi v pokročilých povoláních.

Braddock

Carla Ralston (člověk)

Charakteristika: 3 (zejména běžný boj zblízka, jednání s lidmi, znalost lidí, jednání s vyšší společností, vedení lidí v boji, zaříkání, nekromancie)
Sudba: 9
Hranice: Tělo 4, Duše 4, Vliv 5
Zvláštní schopnosti: Rodová zbraň (meč), Vyjednavač (mastičkář), Působivý řečník (mastičkář), Kluzký jako úhoř (mastičkář), Urozený (válečník), Popularita (válečník), Triumfální příchod

Kent Ralston (člověk)

Charakteristika: 3 (zejména dovednosti bojovníka a válečníka)
Sudba: 7
Hranice: Tělo 5, Duše 3, Vliv 3
Zvláštní schopnosti: Rodová zbraň (meč), Cit pro zbraň – meč (bojovník), Kruhový sek (bojovník), Pádný úder (bojovník), Šermíř (válečník)

Rowe (člověk)

Při interakci družiny s davem zoufalých Braddočanů bude za místní mluvit hlavně hřmotný Strejc Rowe, ostatní ho mohou podporovat pokřiky nebo urážkami na adresu drzých cizáků.

Charakteristika: 2 (zejména boj zblízka, sebedůvěra, vyjednávání s lidmi)
Sudba: 5
Hranice: Tělo 3, Duše 3, Vliv 4
Zvláštní schopnosti: Šampión (bojovník), Kluzký jako úhoř (mastičkář), Působivý řečník (mastičkář)

Venkovan (člověk)

Charakteristika: 1 (zejména síla, sebedůvěra, orientace ve městě)
Sudba: 3
Hranice: Tělo 3, Duše 2, Vliv 3
Zvláštní schopnosti: Člen skupiny
Pokud uplatňujete pravidla z rozšiřující příručky Dračího doupěte 2: Hry mocných, můžete pro venkovany použít pravidla pro oddíly.

Kostra mantikory (nemrtvý)

Charakteristika: 3 (zejména boj zblízka, pohyblivost, zastrašování lidí a zvířat)
Sudba: 8
Hranice: Tělo 6, Duše 3, Vliv 5
Přirozené zbraně: tlapy (drtivá), ocas s ostnem (dlouhá bodná)
Zvláštní schopnosti: Hrůza a děs, Nezranitelnost (bodné, střelné a vrhací zbraně)

Elfí osada

Mariati (člověk*)

Charakteristika: 3 (zejména dovednosti lovce a druida, zaříkání, jednání s lidmi)
Sudba: 8
Hranice: Tělo 3, Duše 5, Vliv 4

Zvláštní schopnosti: Hněv lesa (druid), Paměť dřeva (druid), Znak lešije (druid)
**je elfka, ale pravidlově se považuje za kategorii "člověk"*

Trnivka (netvor)
Probuzené rostliny považujeme za magické bytosti – netvory – které budou útočit na všechno kolem sebe. Počet probuzených rostlin může být klidně stejný jako počet členů družiny. Nevýhodou rostlin je, že se nemohou přesouvat z místa na místo, a tedy ani družinu pronásledovat; mohou jí ale pěkně znepříjemnit průchod nějakou oblastí, obzvlášť pokud je Mariati vyvolá ve chvíli, kdy se družina nachází přímo v jejich středu.
Charakteristika: 2 (zejména běžný boj zblízka)
Sudba: 4
Hranice: Tělo 3, Duše 4, Vliv 3
Přirozené zbraně: trnité šlahouny (dlouhá bodná)
Talenty: popínavka (zběhlost proti bytostem, které se zamotají do jejích šlahounů)
Zvláštní schopnosti: Nezranitelnost (jednání), Neschopnost (pokud je vytržena z kořenů)

Medvědodlakovo doupě

Mladý strom (netvor)
Charakteristika: 2 (zejména síla, běžný boj zblízka, zastrašování lidí a zvířat)
Sudba: 7
Hranice: Tělo 5, Duše 3, Vliv 4
Přirozené zbraně: větve (dlouhá drtivá), kořeny (obranná), tvrdá kůra (kožená)
Talenty: košatý (bravurní proti bytostem, které se přiblíží k jeho kmenu)
Zvláštní schopnosti: Kruhový sek (bojovník), Nelidská rychlost, Silák (bojovník), Zranitelnost (oheň)

Tisioras (člověk)
Charakteristika: 3 (zejména dovednosti bojovníka a lovce, magie zvířat)
Sudba: 8
Hranice: Tělo 5, Duše 4, Vliv 3
Zvláštní schopnosti: Šampion (bojovník), Pádný úder (bojovník), Oživlá hora, Triumfální příchod
V medvědí podobě navíc Přirozené zbraně a zbroje: tlapy (dlouhá drtivá), zuby (sečná), medvědí kožich (kožená)

Tibaltovy jeskyně

Tibalt Malster (člověk)
Charakteristika: 4 (zejména běžný boj zblízka, běžná střelba, odolnost a výdrž, vůle, příprava a používání všech druhů jedů)
Sudba: 10
Hranice: Tělo 5, Duše 4, Vliv 4
Zvláštní schopnosti: Rodová zbraň (tesák), Cit pro zbraň – tesák (bojovník), Šermíř (válečník), Dobrá muška (lovec), Déšť střel (lovec), Dryjáčník (mastičkář), Neobvyklé jedy (mastičkář), Dotykový jed (lupič), Záškodník (lupič), Triumfální příchod

Fera (člověk)
Charakteristika: 2 (zejména dovednosti lovce)
Sudba: 6
Hranice: Tělo 3, Duše 3, Vliv 3
Zvláštní schopnosti: Průzkumník (lovec)

Fera posedlá *gramou* (běs)
Charakteristika: 3 (zejména dovednosti lovce, Pěší boj zblízka proti lidem a zvířatům, Síla)
Sudba: 8
Hranice: Tělo 5, Duše 5, Vliv 5
Talenty: Zrádce (bravura v boji proti lidem, kteří ještě nevědí, že je posedlá)
Zvláštní schopnosti: Průzkumník (lovec), Triumfální příchod, Hlava nehlava (bojovník)

Jed v jeskyních
Jedovaté výpary ve vzduchu jsou rychlým jedem působícím na Tělo, který v případě otravy zasadí cíli Jizvu, kvůli které pro něj bude náročná orientace, a navíc mu udělí postih nepřesně na pohyblivost. Slabinou jedu, která

může družinu varovat, je hnilobný zápach ve vzduchu.
Jedovaté výpary (humanoidé po nadýchání / rychlý plynný jed > Tělo / otupělost – Jizva způsobující náročnost na orientaci + nepřesně na pohyblivost / hnilobný zápach)

Otrávená voda páchne ještě silněji než výpary ve vzduchu a je rychlým jedem působícím na Tělo toho, kdo se jí napije. Voda působí mocně a otrávená oběť upadne do deliria a navíc získá postih chabě na boj zblízka.
Otrávená voda (humanoidé po vypití / rychlý jed > Tělo + mocně / delirium – zvýšení Ohrožení a vyřazení + chabě na boj zblízka / hnilobný zápach)

Jedovatý had (zvíře)
Charakteristika: 3 (zejména běžný boj zblízka, pohyblivost)
Sudba: 5
Hranice: Tělo 3, Duše 4, Vliv 3
Přirozené zbraně: zuby (bodná)
Neobvyklý smysl: Teploučivné jamky (teplokrevné tvory cítí i ve tmě)
Talenty: číhající predátor (bravurní při nečekaném útoku; zběhlý, pokud je kolem svého cíle omotaný)
Zvláštní schopnosti: Nadlidská rychlost
Přirozený jed: Křiklavé zbarvení hada napovídá, že jeho velké zuby jsou vybavené nebezpečným jedem. Jde o rychlý jed působící na Tělo, který oběti způsobí ochablost (nepřesně na sílu) nepříjemně otékající ránu – Jizvu, která ji bude způsobovat náročnost na pohyblivost.
Jedové tesáky (lidé a zvířata po kousnutí / rychlý jed > Tělo + lstivě / otékající rána – Jizva způsobující náročnost na pohyblivost + nepřesně na sílu / exotické zbarvení hada)

Duše mrtvých (nemrtví)
Charakteristika: 2 (zejména jednání s lidmi, zastrašování, Pohyblivost, Zaříkání, orientace v podzemí, Magie mysli)
Sudba: 5
Hranice: Tělo 3, Duše 4, Vliv 4
Neobvyklý smysl: Teplo života (v šeru, tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděly; jasné sluneční světlo je mate a oslepuje)
Zvláštní schopnosti: Nezranitelnost (útoky na tělo, s výjimkou útoků stříbrnou zbraní)

Ostrov s hroby
Na ostrově se nachází zřídlo o síle 3.

Kostlivý had (nemrtvý)
Charakteristika: 4 (zejména boj zblízka, zastrašování, Pohyblivost)
Sudba: 10
Hranice: Tělo 5, Duše 4, Vliv 5
Neobvyklý smysl: Teplo života (v šeru, tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděly; jasné sluneční světlo je mate a oslepuje)
Přirozené zbraně: kusadla (bodná), ocas (dlouhá drtivá)
Talenty: Škrtič (bravurní proti postavě, kterou omotá svým tělem)
Zvláštní schopnosti: Ztělesněná zkáza (útok ocasem nebo tělem), Triumfální příchod

Stínové přízraky (nemrtví)
Charakteristika: 2 (zejména zastrašování lidí a zvířat, Pohyblivost, Magie iluzí)
Sudba: 5
Hranice: Tělo 3, Duše 5, Vliv 4
Neobvyklý smysl: Teplo života (v šeru, tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděly; jasné sluneční světlo je mate a oslepuje)
Talenty: Stín (zběhlost v šeru a tmě)
Zvláštní schopnosti: Nezranitelnost (útoky na tělo, s výjimkou útoků stříbrnou zbraní)

Grindylowové (nemrtví)
Charakteristika: 2 (zejména plavání, Běžný boj zblízka, zastrašování lidí a zvířat, orientace ve vodě)
Sudba: 6
Hranice: Tělo 4, Duše 3, Vliv 3
Talenty: Vodní démon (bravurní ve vodě, zběhlý nad hlubinou, kde člověk nedosáhne dna)

Zvláštní schopnosti: Nezranitelnost (voda a vodní kouzla), Zranitelnost (oheň a ohnivá kouzla)

Ostatní

Riel (člověk)

Charakteristika: 5 (zejména umění, charisma, jednání s lidmi, znalost lidí, pohyblivost, cestování, orientace ve městě a divočině)
Sudba: 8
Hranice: Tělo 4, Duše 5, Vliv 6
Zvláštní schopnosti: Psí oči (kejklíř), Talent – loutna (kejklíř), Komediant (kejklíř), Působivý řečník (mastičkář), Kluzký jako úhoř (mastičkář), Ostrý jazyk (mastičkář), Černá ovce (zvěd), Triumfální příchod

Numbert (člověk)

Charakteristika: 2 (zejména dovednosti lovce, charisma, zaříkání, hadačství, nekromancie)
Sudba: 6
Hranice: Tělo 3, Duše 4, Vliv 4
Zvláštní schopnosti: Krotitel (lovec), Psí oči (kejklíř)

Nemrtví psi (nemrtví)

Charakteristika: 2 (zejména běh, stopování po čichu, běžný boj zblízka, zastrašování lidí a zvířat, orientace v divočině)
Sudba: 4
Hranice: Tělo 3, Duše 3, Vliv 3
Přirozené zbraně: tesáky (bodná)
Zvláštní schopnosti: Člen skupiny

Nemrtvé kočky (nemrtví)

Charakteristika: 2 (zejména mrštnost a pohyblivost, skrývání se a tichý pohyb v divočině i ve městě, orientace)
Sudba: 4
Hranice: Tělo 2, Duše 3, Vliv 2
Neobvyklý smysl: Noční oči (trpaslík)
Zvláštní schopnosti: Akrobat (kejklíř)

Hnízdo víl

Víly najdete v základní příručce Dračího doupěte 2 na straně 312.

Artefakt - Starý hnědý

Medvěda najdete v základní příručce Dračího doupěte 2 na straně 294

Artefakt - Listy rudé koky

Listy rudé koky jsou zásobník zdrojů, které je možné využít na placení náročnosti z Jizev. Postavy najdou množství odpovídající 12 Surovinám.
Na postavy, které užijí více než tři dávky mezi dvěma magickými okamžiky listy zároveň působí jako rychlý jed na Duši, který uživateli způsobuje halucinace, zvýšení Ohrožení a uděluje mu postih nepřesně na všechny odhady. Před předávkováním může postavy varovat lehké brnění na jazyku, které při žvýkání listů cítí.
Listy rudé koky (lidé a zvířata po požití / rychlý jed > Duše / halucinace – zvýšení Ohrožení + nepřesně na všechny odhady / lehké brnění na jazyku)

Artefakt - Barvy zvířat

Barvy působí jako zázračný elixír umožňující seslat popsané kouzlo magie zvířat.

Artefakt - Nehybné bola

Nehybné bola je kouzelnou vrhací zbraní s popsanými vlastnostmi

Válka neskončila

Pravidlový dodatek pro Dračí doupě Plus

Dle pravidel v tomto dodatku bude dobrodružství představovat přiměřenou výzvu pro skupinu postav zhruba na páté úrovni.

Pasti, nástrahy, poklad

Vyjednávání

Pokud nehrajete dialogy jen jako roleplay a chcete se orientovat podle toho, jak postava zapůsobí, jde o past příslušného aspektu vzhledu Krása / nebezpečnost / důstojnost + 2k6; nic < 12 > zjištění důležitější informace. V případě zjišťování informací okouzlením/sváděním se počítá krása, v případě tvrdého výslechu nebezpečnost atd.
PJ může udělit bonus za použití peněz/vzácného proviantu a nebo zranění vyslýchaného.

Pasti v jeskyni

Snadná obtížnost pastí bude kolem 6. Běžná past bude mít kolem 9 a opravdu důmyslné pasti jako třeba třílankový odpalovací systém :-) budou mít obtížnost na odhalení či zneškodnění 12 až 15.

1. Kameny se skrytými bodáky: SMS +2k6; Nic ~ 6 ~ 1k6+4
2. Jáma naplněna hustým lepkavým slizem: SMS, OBR; Nic ~ 10 ~ neodhalil (SMS), spadl dovnitř a lepí se (Obr, pokud neodhalil)
3. Vědro s lepidlem: Sms; Nic ~ 9 ~ vědro na noze
4. Divocí psi: viz protivníci.
5. Uvolněné kameny: Obr; Nic ~ 9 ~ uvolnil se, pokud nepřehodí ani past 6 tak spadl na postavu: 1k6+3 živ.
5. Kyselina: Žere 1 živ za kolo. Nejprve ale sežere podrážky.
   Hadrové podrážky: 1k6 kol
   Kůže: 2k6 kol
   Kvalitní cestovní boty: 3k6 kol
   Ocelová podrážka: 5k6 kol
6. Otrávená tůně: SMS; otrava 1k6+1 ~ 9 ~ Nic.
7. Netopýři: viz protivníci.
8. Hořlavý plyn: Sms; Nic ~ 9 ~ popálení 1k6+2 postavy přetrhnou lanko.
11. Tajná skrýš:
    Odhalení: Sms; Nic ~ 15 ~ nalezeny dveře
    Šipka: Sms; otrava 1k6+1 ~ 9 ~ odhalena šipka
12. Chodba s plynem: Odl; malátnost: -2 Obr a Zrč ~ 8 + bonus za čas ~ mdloby
13. Třílanková výbušná past pro zkušené pyrotechniky:
    Tato past sestává z tří samostatně fungujících lankových nástrah. Lanka jsou umístěna tak, aby bylo druhé lanko snadněji objevitelné a tedy poskytlo vetřelci pocit zadostiučinění z nalezené pasti. Zbývající 2 lanka mají běžnou obtížnost nalezení. V případě, že se však postavy vrhnou rovnou do odstraňování druhého lanka, bez toho, aby daly jasně najevo opatrnost či hledaly další pasti, mají zbývající lanka bonus +6 proti nalezení.
    Výbušnina je běžná. Avšak za každé nezajištěné lanko je potřeba připočítat +3 do Zr.
14. Ostatní možné nástrahy: Předpokládám že už máte představu :-)

Výbušniny:
Hrnkový granát:
Parametry pro házení jako kámen.
Zr.: 5 až 8 B, dle kvality. (PJ zváží sám)

Poklad pohozený v podzemí:

Pohozené věci jsou dovezené zbytečnosti, které budí dojem bídně zahynulého dobrodruha. 5+1k6 zl. Cca 30 Md a 10 St. Rezavý krátký meč -2 ZZ, Tupá dýka -1 ZZ, kusy hader, 2 čutory, zlomená lopata, potlučená lucerna s trochou oleje (parametry jako omamný plyn, když se zapálí), zapomenuté krátké kopí. Šperkovnice se zlatým očkem (cena 5 zl), Truhlička (cena 5 zl), 2 pochodně, funkční křesadlo v nepromokavém obalu. Sms více jak 12: Zl. prsten (10 zl) Zdobná spona na plášť(5zl)

Protivníci

Tibalt

Sil/Obr/Zrč/Vol/Int/Chr
3/5/5/4/5/6
BČ: 5 + zbraň (lehká šavle: +2) = 7/ (Dýka: +0) = 5 / (Krátký luk +0) = 5
UČ: 4 + zbraň (lehká šavle: +3) = 7/ (Dýka: +1) = 5 / (Krátký luk +2) = 6
OČ: 9 + zbraň (lehká šavle: +3) = 12/ (Dýka: +2) = 10 / (Krátký luk +0) = 9
Ochr.: 3 prošívaná zbroj, žádná helma
Zr: 2 + (lehká šavle: +1) = 3/ (Dýka: +1) = 3 / (Krátký luk +1) = 3
Živ: 9 na řádek
Výdrž: 10 na řádek

Finty:
Rychlý útok: +6 BČ nebo +3 UČ, -6 ZZ po dobu celého kola, kdy je vyhlášena.
Potření zbraně jedem a útok: -6 BČ, musí mít jed připravený ve speciálním pouzdře na opasku. Bleskově natře zbraň a v témže kole zaútočí s klasickým postihem za použití finty.
Míření: -6 BČ, Za každé kolo míření získává ponus +2 UČ, max. 3 kola.

Postoje:
Soustředění na obranu: +3 BČ a +3 OČ, nemůže útočit. Použije v situaci kdy mu v boji někdo asistuje.

Dovednosti:
Jedy a omamné látky.
Zoologie, práce se zvířaty - jedovatí hadi.
Boj s šavlemi, dýkami.
Střelba z luku.
Malé vrhací zbraně.
Obecně válečník na 3. úrovni a Alchymista na 7. úrovni. Alchymii používá k tvorbě jedů a práci s esencemi.
Odolnost proti jedům +3

Výbava:
2x dýka
Lehká šavle
Krátký luk
Opasek s mazacími jedy.
Prošívaná zbroj
12 otrávených šípů
1x protijed k otráveným šípům či zbrani.

V dílně a jeskyni kde bydlí:
Šperky: cca 100 zl
Přibližně 300 surovin. Hlavně přírodní a mystické, přesný počet určí PJ.
2 lopaty, 2 krumpáče, pilka, sekera, kladivo, hřebíky,
Alchymistická příručka: Masti, Jedy, Pasti (kniha vázaná v kůži)
Protijedy: Hadí jed,
2x lektvar odolnosti proti rostlinným jedům (+3)
2x lektvar odolnosti proti hadím jedům (+6)
3x flakonek s protijedem na jed který vyrobil
3x sud s jedem
1x soudek s protijedem
Zvláštní předmět: "Pohár nářku a zartacení": Jde o cínový pohár s vyobrazeným šklebícím se obličejem. V poháru je (což Tibalt neví) zakletý

démon, ten umí kondenzovat zlou auru v jeskyni na esenci, potřebnou k výrobě jedu.
Jídlo na týden, měchy s vodou.
Zásoby žrádla pro psy, hady.
Aparatura na výrobu jedu: cca 1000 zl. Může být roztřískaná, jak bojuje Tibalt s gramou.

Jedy:
Paralyzační: Odl; celková paralýza (-8 Sil, Obr, Zrč) ~ 12 ~ lokální (dle zásahu)
Při lokální paralýze: Končetiny nejdou použít, zásah do hlavy znamená dezorientaci a upadnutí na zem, hrudník znamená dušení se.
Tkáňový: Odl; 1k6+10 ~ 14 ~ 1k6+2
Jed působí za 2 kola. Je-li z rány vysán, zranění je 1–2 živ.
Jed na zbrani se druhým zásahem kompletně setře.

Fera

Sil/Obr/Zrč/Vol/Int/Chr
6/6/4/4/2/-2
BČ: 6 + zbraň (lehké kopí: +1) = 7/ (Dýka: -2) = 4 / (Krátký luk +0) = 5
UČ: 3 + zbraň (lehké kopí: +1) = 4/ (Dýka: -1) = 5 / (Krátký luk +0) = 7
OČ: 9 + zbraň (lehké kopí: +1) = 10/ (Dýka: -1) = 8 / (Krátký luk +0) = 9
Ochr.: 3 kamenná kůže, žádná helma
Zr: 3 + zbraň (lehké kopí: +0) = 3/ (Dýka: -2) = 1 / (Krátký luk +1) = 4
Živ: 14 na řádek
Výdrž: 11 na řádek

Finty:
Rychlý útok: +6 BČ nebo +3 UČ, -6 ZZ po dobu celého kola kdy je vyhlášena.
Využije pokud má zbraň potřenou jedem. Viz Tibalt.
Míření: -6 BČ, Za každé kolo míření získává bonus +3 UČ, max. 3 kola.

Postoje:
Soustředění na obranu: +3 BČ a +3 OČ, nemůže útočit
Bezhlavý útok: +2 UČ, +2 ZZ, -5 OČ, nemůže se krýt zbraní ani štítem.

Dovednosti:
Fera je lovec, nosič, držák na nářadí při práci. Má postihy do boje zblízka, protože ji to nikdo neučil.
Lov a rybolov
Střelba z luku
Stopování
Ukrývání v přírodě
Dlouhý pochod
Kamenná kůže +3

Výbava:
Oblečení
Lehké kopí
Lovecký nůž
Kr. luk, 12 šípů
2x Paralyzační jed
Amulet ve tvaru anděla (10zl) který někde na cestách sebrala.
Torna a měch na vodu, pokud se vydává někam dál.

Bard Riel

Sil/Obr/Zrč/Vol/Int/Chr
3/4/6/4/3/6
BČ: 8 + zbraň (tesák: +1) = 9/ (Dýka: +0) = 8 / (Krátký luk +0) = 8
UČ: 2 + zbraň (tesák: +2) = 4/ (Dýka: +1) = 3 / (Krátký luk +2) = 4
OČ: 8 + zbraň (tesák: +3) = 11/ (Dýka: +2) = 10 / (Krátký luk +0) = 8
Ochr.: 3 prošívaná zbroj, žádná helma
Zr: 2 + (tesák: +3) = 5/ (Dýka: +1) = 3 / (Krátký luk +1) = 3
Živ: 9 na řádek
Výdrž: 10 na řádek

Finty:
Silový útok: -6 BČ. +3 ZZ
Rychlý útok: +6 BČ, -6 ZZ po dobu celého kola, kdy je vyhlášena.

Útok z obrany: -12 BČ v případě krytu zbraní, při krytu si háže na normální útok s klasickým postihem 6 na UČ za použití finty.
V situacích: Čelí-li jednomu silnějšímu protivníkovi. Musí mít v daném kole BČ alespoň 12. Tedy buď při soustředění na obranu, nebo v kombinaci s rychlým útokem.
Míření: -6 BČ, Za každé kolo míření získává ponus +5 UČ, max. 3 kola.

Všechny finty mají postih 6 na UČ. Není-li finta úspěšná, počítá se normální útok se stejným hodem.

Na obranu zbraně musí mít alespoň BČ: 6.

Postoje:
Soustředění na obranu: +3 BČ a +3 OČ, nemůže útočit.
Lehký krok: +3 BČ, +3 bonus na uhýbání, +6 proti povalení, nelze se krýt zbraní ani použít běžný útok. Pouze finty.

Dovednosti:
Bard je bavič, cestovatel, živí se zpěvem a vyprávěním. Jeho hlavní zbraní je přátelské, neškodné vzezření. Při vyjednávání má bonus +6 k aspektu vzhledu krása a důstojnost. Není potřeba vypisovat každou dovednost zvlášť.

Boj s dýkou, tesákem
Lov a rybolov
Střelba z luku
Periferní vidění
Hledání
Ukrývání
Stopování
Ukrývání v přírodě
Dlouhý pochod
Hudební nástroje
Bájesloví obecně
Báchorky a místní legendy (bardská znalost)
Spřádání snů a nočních můr (bardská dovednost)

Výbava:
Oblečení
Jednoruční meč
Dýka
Stříbrná dýka
Lucerna
Olej
Křesadlo
Náhradní oblečení
Kr. luk, 12 šípů
Torna
Měch na vodu, pokud se vydává do přírody.
Loutna.
Cestovní jídLo na 2 dny, pro případ.
Deka a malá plachta, kdyby potřeboval stříšku.
Měšec: 15 zl

Baronka Carla Ralston

Sil/Obr/Zrč/Vol/Int/Chr
3/3/3/5/7/7
BČ: 7 + zbraň (dlouhý meč: +3) = 10
UČ: 3 + zbraň (dlouhý meč: +5) = 8
OČ: 10 + zbraň (dlouhý meč: +5) = 15
Ochr.: 3 prošívaná zbroj, žádná helma
Zr: 2 + zbraň (dl. meč/2: 3) = 5
Živ: 9 na řádek
Výdrž: 10 na řádek

Finty:
Silový útok: -9 BČ. +3 ZZ.
Rychlý útok: +6 BČ nebo +3 UČ, -6 ZZ po dobu celého kola kdy je vyhlášena.
Útok z obrany: náročnost: 12 BČ, při krytu si háže na normální útok s klasickým postihem 6 na UČ za použití finty.
V situacích: Čelí-li jednomu protivníkovi. Musí mít v daném kole BČ alespoň 10.

Všechny finty mají postih 6 na UČ. Není-li finta úspěšná, počítá se normální útok se stejným hodem.

Na obranu zbraně musí mít alespoň 6 BČ.

Postoje:
Soustředění na obranu: +3 BČ a +3 BČ, nemůže útočit

Dovednosti:
Válečník: viz finty a zvýšené bojové vlastnosti
Čaroděj: Dovednosti čaroděje specializovaného na nekromancii:
Kouzla: Výboj, Magická zbroj, vyvolání kostlivce či zombíka.
Ostatní: Carla je hlavně povinována vladařením. Proto, dojde-li k porovnávání aspektů vzhledu, je potřeba ji počítat bonus +10 do nebezpečnosti a důstojnosti. Není potřeba zde vypisovat každou dovednost zvlášť.

Komoří rodiny Ralston

Není potřeba vypisovat vlastnosti. Jde o postaršího formálně oděného muže. Své okolí sleduje vědoucím a trochu rezervovaným pohledem, který zdůrazňuje i svým postojem.

Pokud dobrodružství hrají postavy na nižších úrovních, tak budou jednat právě s ním ohledně záležitostí v kraji. S postavami bude jednat stroze. Vždy pozdraví, vždy půjde rovnou k věci, bez vytáček.

Pokud postavy získaly nějaký věhlas a měly by se dostavit na audienci k Baronce, komoří postavy poučí ohledně mravů:

- Dostaví se na audienci předem.
- Budou slušně oděni.
- Na vyzvání předstoupí do vzdálenosti 10 kroků, pokleknou, nebo se ukloní a počkají, až budou vyzváni, aby vstali. (V případě žen pukrle)
- Baronku budou oslovovat "Jasnosti" nebo "Vaše Jasnosti"
- Budou mluvit věcně a výstižně.
- Baroncina syna budou oslovovat "Urozený pane". Pokud vstoupili do jeho služeb, pak stačí jen "Pane"
- Pokud chtějí odejít, nejprve se dotážou, jestli se smí vzdálit. Jinak musí počkat, až Baronka audienci ukončí.

V případě nedodržení zmíněného, budou vykázání z místnosti, nebo přítomnosti urozeného panstva.

V případě hrubšího jednání pověří Baronka několik svých rytířů, které má vždy po ruce, aby nepohodlné postavy zpacifikovali a vsadili do vězení na pár dnů. (Nebude nikoho zbytečně popravovat nebo tak něco. Válečníků je tady vždy potřeba)

Kent Ralston

Sil/Obr/Zrč/Vol/Int/Chr
7/6/2/7/3/2
BČ: 9 + zbraň (obouruční sekera: +3) = 11
UČ: 5 + zbraň (obouruční sekera: +4) = 9
OČ: 9 + zbraň (obouruční sekera: +3) = 11 (Kryt využívá zřídka. Raději se spoléhá na zbroj.)
Ochr.: 16 plátová zbroj + bonus za povolání rytíř, 11 Kónická přilba + bonus
Zr: 6 + zbraň (obouruční sekera: +10) = 16
Rychlost: 8
Živ: 20 na řádek
Výdrž: 22 na řádek

Finty:
Silový útok: -9 BČ, +3 ZZ
Rychlý útok: +6 BČ, -6 ZZ po dobu celého kola kdy je vyhlášena.
Útok s rozběhem: Bonus na ZZ +1 za každý metr rozběhu. Max. = rychlost., -4 OČ
Útok z obrany: náročnost: 12 BČ v případě krytu zbraní, při krytu si háže na normální útok s klasickým postihem 6 na UČ za použití finty.
V situacích: Čelí-li jednomu silnějšímu protivníkovi. Musí mít v daném kole BČ alespoň 12. Tedy buď při soustředění na obranu, nebo v kombinaci s rychlým útokem.
Povalení: Protivník se nedokázal ubránit uhnutím. Následuje porovnání: Sil útočníka + bonusy + 2k6+ vs. Sil obránce + 9 + bonusy.

Všechny finty mají postih 6 na UČ. Není-li finta úspěšná, počítá se normální útok se stejným hodem.

Na obranu zbraně musí mít alespoň BČ: 6

Postoje:
Soustředění na obranu: +3 BČ a +3 OČ, nemůže útočit
Bezhlavý útok: +2 UČ, +2 ZZ, -5 OČ, nemůže se krýt zbraní ani štítem.

Dovednosti:
Válečník + obecně rozený šlechtic. Dojde-li k porovnávání aspektů vzhledu, je potřeba mu počítat bonus + 5 do nebezpečnosti a důstojnosti. Jde přeci jen o syna Baronky.

Zatím co Baronka jedná s lidmi diplomaticky a rozvážně, Kent je energický a výbušný. Je zvyklý potírat odpor silou. Sílu ale také dokáže ocenit. V případě vážných provinění, ale ne těch, která se trestají smrtí, je provinilci nabídnuto slyšení u Kenta. Jedná-li uváženě, může si tento provinilec vinu odčinit v Kentových službách.

Mudrc Numbert

Tato postava nebojuje. V případě napadení bude před sebe natahovat ruce v pokusu o chabou obranu.
Pokud budou hráčské postavy vzbuzovat přátelský dojem, bude s nimi ochoten strávit pár hodin vyprávěním příběhů o okolí. (Viz informace) Avšak pouze jednou. Pak už to bude brát za obtěžování.

Mariati "Matka trnů"

Sil/Obr/Zrč/Vol/Int/Chr
1/4/6/10/8/10
BČ: 6 vycházková hůl/ 6 kouzlení
UČ: 2 ale neútočí přímo zbraní
OČ: 7 + 2 kryt vycházkovou holí
Ochr: 2 + 6 vyčarovaná kůra
Zr: 0 musí-li někoho opravdu praštit
Živ: 6 na řádek
Výdrž: 14 na řádek
Dokáže se soustředit na 2 trnová kouzla v jednom kole – přirozený talent.

Kouzla a zvláštní útoky:
Trnová hradba:
Sil neprostupnosti = Vol+5 (Postih do BČ)
Trnová hradba způsobuje průchodem zr.: 5+1k6 B, trny; Pokud se na tuto oblast Mariati soustředí, do postihu na BČ a do zr. se započítá i její Vol.
Rozsah: 2*1 m čtvereční
Dosah 10m
Kouzlo vyčaruje v jednom kole.
Trnová mozaika:
Má parametry jako keř dravý. Jen pokud se na ni Mariati soustředí tak bonus + 5 k BČ, UČ a Zr.
Akátová zhouba:
Dokáže vystřelit několik trnů z jakéhokoliv místa, kde je jsou kresby keřů.
BČ: 4
UČ: 5
Zr: 5 + jed: Odl; nic ~ 10 ~ paralýza části těla na 2 kola, při zásahu do hlavy Sms -5 a ochrnutí mimiky na 5 kol. Při zásahu do hrudi postih jako v druhém řádku únavy.

Finta:
Zaháknutí protivníka: -6 BČ
Je-li úspěšná, má postižený protivník postih 4 BČ.
Fintu použije na protivníka, který bojuje s někým jiným.

Grindylow

Sil/Obr/Zrč/Vol/Int/Chr
-3/4/2/-2/-3/+2
BČ: 4
UČ: 2
OČ: 8
Ochr: 0
Zr: 1–3 B, kousnutí
Živ: 3 na řádek

Zvláštní útoky:
Chycení za oděv: Obr nebo Sil +2k6, nic ~ 10 ~ Chytil se.

Je potřeba se zeptat hráče, jestli bude uhýbat nebo příšerky strhávat. Pokud je strhává, tak jich strhne tolik, o kolik přehodil past.

Táhnutí:

Odolání: Sil; Táhne ~ 0 ~ nic.

Pokud neuspěje v odolání, táhne postavu k vodě. Past se zvyšuje o 1 za každého dalšího grindylowa. Můžeme počítat 1 sáh za kolo. PJ určí, jak daleko je to do vody.

Nemrtvý grindylow:

Sil/Obr/Zrč/Vol/Int/Chr
-1/4/0/-/-5/+5
BČ: 4
UČ: 2
OČ: 8
Ochr: 0
Zr: 1–3 B kousnutí
Živ: 8 celkově/ nemrtvý

Zvláštní útoky:

Chycení za oděv:

Odolání: Obr nebo Sil; Chytil se ~ 10 ~ nic.

Je potřeba se zeptat hráče, jestli bude uhýbat nebo příšerky strhávat. Pokud je strhává, tak jich strhne tolik, o kolik přehodil past.

Táhnutí:

Odolání: Sil; Táhne postavu k vodě ~ 0 ~ nic. Můžeme počítat 1 sáh za kolo. PJ určí, jak daleko je to do vody. Past se zvyšuje o 1 za každého dalšího grindylowa.

Temná nákaza (-2):

Odolání: Vol; Efekt viz popis ~ 6 ~ nic.

Popis: -2 Obr a Zrč + citlivost na světlo, zhoršené vidění za šera (jako by se stíny prodlužovaly.) Postava začne trpět lehkou paranojou. Uchechtnutí si vyloží jako posměch. Smích šenkýřky bude považovat za namířený proti němu apod. Stačí se dobře vyspat pro odstranění účinků. Postavě se zdají strašidelné sny.

Prašný démon

Toto je přišera „navíc“, pokud chcete přidat výzvu pro družinu na vysokých úrovních.

Sil/Obr/Zrč/Vol/Int/Chr
15/6/6/dle vyvolávajícího/3/10
OČ: 5
Ochr: 2 (tvrdost materiálu)
BČ: 6
UČ: 6 Pěsti/ 8 kopí
Zr: 15 D pěsti/ 9 B kopí
Zranitelnost:

Mg. zbraně normálně

Obyčejné zbraně: Nepůsobí přímé zranění.

Při zásahu je potřeba hodit na past: Sil; Zůstane v ráně ~ 12 ~ je vytržena a způsobí poloviční zranění.

Démon se pokusí jakýkoliv předmět do sebe vtáhnout, pohltit a pak použít jako svou součást.

Oheň: vytvoří na povrchu démona pevnou krustu +5 Ochr.

- země: normální (jde o odpařování hmoty)

Svěcená voda způsobí znehodnocení materiálu a démon se nemůže regenerovat.

Živ.: 30 na řádek

Regenerace: Má-li materiál, regeneruje Sil -10 živ. za kolo (5 živ)

Zvláštní útoky:

Útok na dálku: Prašné kopí:

V jednom kole démon vytvaruje ze zkažené hlíny kopí a v dalším kole jej vrhne. Zranění kopím se počítá jako těžké zranění, rána se totiž neuzavře, jelikož v ní zůstane hlína. Jde o postih na ošetření -6.

Temná nákaza -4: Vol; -4 obr a zrč ~ 12 ~ nic. Popis je stejný jako u grindylowů, jen s větším účinkem. Pokud takto klesnou postavě smysly na polovinu, démon může vidět jejíma očima.

Útok zblízka: Masivní pěsti:
Není nijak zvlášť vynalézavý. Zasažená postava musí překonat past 20 na povalení.
Navalení a zavalení:
BČ: 1
UČ: past: Obr; Zavalil postavu ~ 12 ~ nic.
Démon se zvedne nad protivníka jako stěna hlíny a prachu. V této chvíli dokáže mít až 4 metry na šířku a výšku. To se děje, dokud není na tahu. Následně sebou plácne na protivníka, nejlépe aby ho měl uprostřed. Zavalené postavě leze magická substance démona do očí, do pusy, do nosu, do každého póru na těle. Lepí se mu na oděv a vlasy. Postižená postava je oslepena, nemůže dýchat a nebo dýchá prašnou magickou substanci démona.
Past: Za Odl/2 ovládnutí motorických funkcí postavy. Démon může využívat fyzických vlastností postavy. Nemá však bonusy povolání a neumí ovládat zbraně. Postava se tedy bude pohybovat trhaně a nekoordinovaně: -3 ke všem činnostem.
Postava se může pokusit ze zavalení dostat: Sil; Zůstává zavalena ~ Sil démona ~ vyprostila se.

Popis: Jde o cca 3 sáhy vysokou, rádoby humanoidní, postavu tvořenou z vyprahlé, temnotou nasáklé hlíny. Ve chvíli vyvolání se nakupí hromada této hlíny z okolního prostoru a během 2 kol se zformuje do tvaru jakéhosi černého golema se žlutě žhoucíma očima. Oči k ničemu nepotřebuje, jsou jen pro efekt. Informace z okolí získává pomocí své magické podstaty. Celé okolí je nasáklé zlobou. (Pro pořádek: Berme jako by na sobě měl seslaná kouzla rybí oko, infravidění, odhal magii a štěnici s kvalitou seslání 15.)

Démon je tvořený masou podléhající gravitaci: způsobí-li mu postavy velká zranění uprostřed těla, začne se lámat, naklánět. Končetiny lze oddělit.

Zlaté očko

Sil/Obr/Zrč/Vol/Int/Chr
-1,8,-2,-8,-7,6
BČ: 8
UČ: 5
OČ: 10
Ochr: 1
Zr: 1–3 S, kousnutí + jed: Odl; 1k6+4 během jedné směny (10 min) ~ 15 ~ 1–2 živ.
Živ: 6 celkově

Zvláštní útok:
Kousnutí do obličeje:
BČ: 2
UČ: 3
Zr: 1–3 S, kousnutí + jed: Odl; 1k6+4 během jedné směny (10 min) ~ 15 ~ 1–2 živ.

Jde o malého hádka v truhličce svinutého do tvaru očka zlatého drátu. Po otevření truhličky se vymrští a snaží se kousnout zvědavce od nechráněného obličeje. Šlechtitelé těchto hádků znají speciální houpavý pohyb, který používají ve chvíli krmení.

Krvopsi alias psi zbláznění otravou

Sil/Obr/Zrč/Vol/Int/Chr
3,6,-10,-6,-6,10
BČ: 7
UČ: 4
OČ: 10
Ochr: 2
Zr: 3 D, zuby
Živ: 9 na řádek

Co dodat, zuřiví, šílení psi.

Hroznýš

Sil/Obr/Zrč/Vol/Int/Chr
5,7,-10,-4,-5,6
BČ: 4
UČ: 5
OČ: 10
Ochr.: 2
Zr: 4 B první zakousnutí,
Živ.: 14 na řádek

Zvl. útok:
Škrcení: Sil škrtiče - sil oběti + doba škrcení(- Do maxima 3 násobku síly hada.). Postava si může započítat zbroj.
Pokud postavě způsobil alespoň 1 bod zranění. Příklad: Hroznýš škrtí trpaslíka se silou 4 a zbrojí 3. V prvním kole nezpůsobí žádné zranění. V druhém kole (Bonus 4) způsobí 1 bod zranění škrcením. Ve třetím kole už je to 5 bodů po odečtení zbroje a síly. Atd. dle tabulky času. Zjednodušeně řečeno: Za každé kolo se zdanění navyšuje o 4.
Vyproštění: Sil oběti; nic ~ Sil škrtiče +9 ~ vyprostil se.

Jedovatí hadi

(Viz Kobra královská.)
Sil, Obr, Zrč, Vol, Int, Chr
-10/11/-10/-9/-10/6
BČ: 7
UČ: 6
OČ: 12
Ochr: 1
Zr: 3B + Jed: Odl; 2k6+10 ~ 11 ~ 2k6+2, jed nepůsobí okamžitě, ale během jedné hodiny.
Živ: 3 na řádek

Medvědodlak Tisioras

Sil, Obr, Zrč, Vol, Int, Chr;
Elfí podoba, polopromněna, medvědí podoba.
10,16,14/9,7,6/4,2,0/10,6/4,5,4/0,-1,0
BČ: 13/13/12
UČ: 5+ zbraň / 11 D, S, tlapy a zuby/9 S, D, tlapy a zuby
OČ: 12/14/13
Ochr: 2/4/6
Zr: 5+ zbraň, / 11 D, S, tlapy a zuby/10 S, D, tlapy a zuby
rychlost: 9/10/11
Živ: 22/28/22 dle podoby, na jeden řádek
Výdrž: 16 na řádek
Zranitelnosti:
Běžné B a S zbraně působí pouze ¼ zranění jako D.
Běžné zbraně D působí polovinu zranění
Stříbrné zbraně působí dvojnásobek zranění a rána se musí přirozeně zahojit.
Magické zbraně působí normálně
Zrychlená regenerace: 7/7/6 živ za kolo

Zvláštní útoky:
Zuřivý útok: Přejde-li do stavu zuřivosti, což mu trvá alespoň 5 kol.
+3 úč a +6 zr. -6oč.
Drtivý útok: -6bč pokud se protivník kryje zbraní či štítem, počítá si medvědodlak do útoku bonus: +3,+7,+4 k UČ dle podoby a na zranění si háže 2k6 místo 1k6.
Povalení: Protivník se nedokázal ubránit uhnutím. Následuje porovnání: Sil útočníka + bonusy + 2k6+ vs. Sil obránce + 9 + bonusy.

Mědvědodlak s těmito hodnotami by měl být schopen rozprášit družinku na 5. úrovni bez toho, aby se zapotil, pokud na něj nejsou postavy už přichystané. Nemá důvod vyloženě zabíjet. Pouze když ho vyprovokují. Jinak postavy povalí jedním silným úderem a nechá ležet. Když bude družinka z cesty, pohrdavě si odfrkne a půjde si po svém.

Projev nezranitelnosti:
- Běžné bodné a sečné zbraně jako by neprocházely kůží. Sekání a bodání má nulový efekt na povrchu těla. Kůže se zvlní, svědí to, ale nepoškodí se. Pro efekt se může Medvědodlak na místě zásahu podrbat :-) Tyto útoky působí pouze čtvrtinové, vnitřní

zranění. Tak stejně jako drtivé zbraně, akorát ty působí polovinu zranění.
- Stříbrné zbraně jsou zhoubné a Medvědodlaka okamžitě rozzuří. Jde o přímé ohrožení jeho bytí.

Medvědice

Sil, Obr, Zrč, Vol, Int, Chr;
13/6/-5/-7/-7/6
BČ: 6
UČ: 8
OČ: 9
Ochr: 2
Zr: 11 D, S Tlama, drápy
Živ: 18 na řádek

Zvláštní útoky:
Zuřivý útok: Přejde-li do stavu zuřivosti, což mu trvá alespoň 5 kol.
+3 úč a +6 zr. -6oč.
Drtivý útok: -6bč pokud se protivník kryje zbraní či štítem, počítá si do bonus +4 k UČ a na zranění si háže 2k6 místo 1k6.
Povalení: Protivník se nedokázal ubránit uhnutím. Následuje porovnání: Sil útočníka + bonusy + 2k6+ vs. Sil obránce + 9 + bonusy.

Oživlý strom

Sil, Obr, Zrč, Vol, Int, Chr;
5/6/-5/-7/-7/6
BČ: 5
UČ: 11 lisknutí proutkem/ 6 praštění větví
OČ: 9
Ochr: 2
Zr: 1S lisknutí/ 5D praštění
Živ: 16 na řádek

Zvláštní útok:
Strom v jednom kole může 2x lisknout větvičkami a 1x praštit větví.

Netopýři

Sil, Obr, Zrč, Vol, Int, Chr;
1-10/8/-10/-10/-7/2
BČ: 5
UČ: 10
OČ: 8
Ochr: 1
Zr: -1 B, jednotlivec/ 5B hejno
Živ: 18 na řádek, plošné útoky působí zr. +3, jednoduchý útok může způsobit zr. maximálně 6.
Magická zbroj způsobuje těmto tvorům 1 život zranění při každém útoku na chráněnou postavu.

Nekrovíla

Též známá jako "Křivda".

Květinkové víly jsou velmi naivní a hloupá stvoření. Tancují si na okvětních lístcích a dělají vzdušné kotrmelce. Neví, co se s nimi může stát, jsou li v prostředí, kde se stala nějaká velká křivda.

Když se v takovém prostředí vyskytnou, snaží se tomu vzdorovat, po několika dnech působení však jedna po druhé podlehnou. Magicky se změní v kuklu a po pár dnech se z kukly stane (změna je vždy čistá metamorfóza) motýl, můra, či brouk, kterého někdo přišpendlil trnem k povrchu. Jako když máte motýlí sbírku.

Jsou-li v počtu několika kusů, jsou absolutně neškodné. Nehýbou se a vstřebávají duševní energii křivdy.

V počtu nad deset začínají pochodovat a poletovat, když se nikdo nedívá. Můžou někoho píchnout ve spaní trnem, jež mají zaražený uprostřed těla.

V počtu několika desítek se už pohybují zcela viditelně. Mohou se fixovat okolo nějaké postavy, které byla křivda způsobena. Té ublíží až jako poslední.

V počtu blízkému stovce napadají vše živé ve svém okolí. I zvířata a plodiny. Rostlinám s pevnou kůrou nedokážou ublížit.

Mohou vznikat i samovolně, v místech kde křivda měla i magickou podstatu.

Vílí královna dokáže nákaze křivdy vzdorovat dlouhé týdny, měsíce i roky, pokud je jinak oblast mírumilovná a přátelská. Následně však truchlí pro ztracené sestry a tím přivolává další nekrovíly. Při laskavém zacházení a odstraňování podružných nekrovíl se z toho může dostat. Pokud ale také podlehne, změní se v přerostlou verzi nějakého brouka či můry. Pak vede své víly agresivně a organizovaně proti všemu živému.

Nekrovíla je druh nemrtvého. Má fyzické tělo. Časoprostorovou magickou zbrojí projde za Ochr/3 kol bez jakehokoli postihu a to vč. zranění, které by utrpěl živý tvor.

Nekrovíly se působí jako skalpel na vyříznutí napadené tkáně. Poté, co zlikvidují vše živé, tedy všechny potencionální další nositele křivdy, vstřebají její energii. Postupně ustanou v pohybu a začnou se rozpadat. Za pár týdnů z nich zbydou jen kupičky prachu, který vítr rozfouká.

Zvláštní útok:
Píchnutí trnem:
BČ: 1 + 1 za každých cca 10 nekrovíl v roji.
UČ: 0 + 1 za každých cca 10 nekrovíl v roji.
OČ: 8
Zr: při hodu 1k6 pouze 6 znamená 1život B/Zvl. (Pro jednoduchost počítejme zr: 1 za každých 10 víl v roji, což zároveň reprezentuje i jejich zalézání do škvír ve zbroji, do hledí a pod.)
Nezranitelnost: Nemrtvý, B, S, kouzla cílená na 1 bytost.
Živ: Každá nekrovíla má 1 život.

Popis:
Zranění je velmi podobné bodnutí komára. Vznikné pupínek a zarudlé podráždění. Na postavy má jen pramalý účinek, na zvířata také. Možná oslabené myší holátko by mohl jeden zahubit. Avšak při napadení hejnem může být až v počtu několika tisíců během pár minut.

Bodnutí je magické podstaty a nezahojí se běžnou regenerací. K odstranění stačí jitrocel nebo heřmánek. Jakkoli podaný.

Zemře-li bytost postižená tímto píchnutím, postižené místo se nafoukne, praskne a vyleze z něj nová nekrovíla. Z větších zvířat tak mohou vzniknout i stovky nekrovíl.