

Svobodné Králsko

Dobrodružství pro Dračí doupe II

Autor: Filip „MarkyParky“ Dvořák

verze 0.4



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

Vvod

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

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

Šhrnutí Dobrodružství

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

Jarmil, vědom si, křehkosti dohody, kterou má s císařstvím uzavřenou, prozatím raději předstírá úspěšný výběr této daně a ve skutečnosti posílá do císařství peníze z vlastní kapsy. Kvůli nedávným událostem se ale jeho finanční situace zhoršila, situace se stává neúnosnou, a tak požádal Císařskou inkvizici o vyslání skupiny zkušených dobrodružství. Ti mají zmapovat kraj a provést census, který vyhodnotí, kolik magických činností se na jeho panství opravdu vykonává, či kolik magických bytostí zde žije.

Sandboxové hraní

Svobodné Kralsko je prostředí určené k tzv. sandboxovému hraní, ve kterém mají hrdinové naprostou svobodu volby, kdy a kam se vydají, případně kterou z mnoha zápletek se rozhodnou řešit. Jednotlivé zápletky, popsané v tomto textu, tedy neobsahují předskriptované sledy událostí nebo předem daný vývoj v příběhu. Jsou vzájemně propletené, ale je zcela na rozhodnutí hrdinů, z jakého konce je začnou rozplétat a do jaké hloubky je budou zkoumat. Dobrodružství je napsáno tak, aby příběh vznikl až jeho hraním – obsahuje tedy většinou pouze úvodní nastavení zápletek. U několika událostí je nabídnuto, co se může stát, když se hrdinové na některé místo dostanou poprvé, nebo naznačeno, kam by se jejich příběh mohl vyvíjet, pokud do něj hrdinové nezasáhnou.

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

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

Aktivní přístup hráčů

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

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

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

Geografie Svobodného Kralska

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

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

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

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

Mapa Svobodného Králska



Veleskalské panství

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

Veleskála

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

Městečko tedy nemá žádnou městskou radu nebo konšely, spravuje ho vévoda osobně a jediné městské právo, které reálně došlo naplnění, je právo várečné. Pořádek v městečku i ostrahu hradu zajišťuje tucet **strážných** pod vedením **kapitána Vracena**.

Strážní

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména *Běžný boj zblízka* a *Běžná střelba*, znalost místních zákonů a autorita, získávání úplatků)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo* 3, *Duše* 2, *Vliv* 4
- **Zbraně a zbroje:** obuch (*nouzová*), halapartna (*dlouhá sečná*), kopí (*dlouhá bodná*), luk (*střelná*), zbroj s erbem vévody Jarmila (*kožená*)
- **Zvláštní schopnosti:** *Vyjednavač (mastičkář)*, *Osobní strážce (bojovník)*, *Cit pro zbraň* – zpravidla obuch nebo halapartna (*bojovník*)

Služba u strážce byla do nedávna považována za teplé a dobře placené místo, které šťastlivcům přijatým do služby kdekdo záviděl. Nedávné události v Maloskále ale v tomto směru poněkud zamíchali kartami.

Kapitán Vracen

- **Charakteristika:** 3 (zejména *Běžný boj zblízka* a *Běžná střelba*, znalost místních zákonů a autorita, *Vedení lidí v boji*)
- **Sudba:** 7
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 3, *Vliv* 5
- **Zbraně a zbroje:** obouruční meč (*dlouhá sečná*), luk (*střelná*), zbroj s erbem vévody Jarmila (*kožená*)
- **Zvláštní schopnosti:** *Vyjednavač (mastičkář)*, *Triumfální příchod*, *Vůdce skupiny*

Kapitán vracen je nespokojen s tím, že problémy s chybějící posádkou v Maloskále se vévoda rozhodl řešit najmutím žoldáků, namísto toho, aby tvrz svěřil jemu.

Hrad

Veleskalský hrad je obranný kamenný hrad, tyčící se na kopci nad městem. V jeho severozápadní části stojí čtverhranná obranná věž, kolem dokola je obehnaný kamennými hradbami, k nimž se z vnitřní strany tiskne několik dřevěných užitkových stavení. Trojice menších věží na severu, západě a jihu hlídá oblouk říčky vinoucí se kolem skalního ostrohu, na kterém je hrad postaven a jediná brána je orientována na jihovýchod. K této bráně se z městečka vine klikatá cestička.

Hrad již delší dobu neplní svou roli obranné stavby a na jeho stavu je to znát – **vévoda Jarmil** udržuje jen obytnou věž, jako sídlo pro sebe a svou manželku **Alžbětu**. Západní menší obvodovou věž pojmul za své bydlíčko jeho **rádce Peredur** a větší jižní věž, ze které je možné kontrolovat cestu vedoucí do hradu, používají strážníci jako svá kasárna.

Severní věž je neudržovaná, v dezolátním stavu a ve skutečnosti je slabým místem, kudy je možné se do hradu nepozorovaně dostat, poradí-li si hrdinové s divokými kočkami, které přebývají v jejich základech.

Vévoda Jarmil z Velehradu

- **Charakteristika:** 4 (zejména dovednosti *bojovníka, kejklíře, válečníka*)
- **Sudba:** 7
- **Hranice:** *Tělo 5, Duše 4, Vliv 6*
- **Zbraň a zbroje:** meč (*sečná*), štít (*obránná*), řemdih (*drtivá*), kopí (*bodná*), dřevец (*dlouhá bodná*), obouruční meč (*dlouhá sečná*), plátová zbroj (*železná*) – u sebe mívá vždy alespoň jednu zbraň podle příležitosti
- **Talenty:** *Fanatik (bravurní při obraně zájmů Severního Kralska)*
- **Zvláštní schopnosti:** *Vůdce skupiny, Nezranitelnost (podplácení, zastrahování a snižování morálky), Cit pro zbraň (obvykle „meč“, „kopí“ či „řemdih“), Gladiátor (bojovník), Triumfální příchod*

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

Doposud nad tím přimhuřoval oko a odváděl nějaké fiktivní poplatky za fiktivní používání magie, teď ale navíc klesnul příjem z jiných daní a má další výdaje, tak pro něj situace začíná být neúnosná. Trpaslíci totiž přestali pracovat v dole a snaží se obdělávat pole, sádky u města zamořili umrlci povstalí z hromadné sebevraždy, musí platit žoldáky v Maloskále, zaplatil nemalou částku za stavbu nového maštale v konírně, a další.

Vévoda Jarmil má navíc ještě jedno tajemství – má nemanželské dítě, dceru jménem Víf, s kamenicí Nordi z Maloskály. V tom má prsty Panna čarodějka – Jarmil by byl jinak věrný manžel, ale ona seslala omamné kouzlo, které zatmělo Jarmilovi mysl a dostalo ho do postele s Nordi. Jarmil z toho má dodnes výčitky – manželce nic nepřiznal, ale za svůj úlet se stydí. A stará se o to, aby se Víf neměla špatné - u Nordi neustále objednává množství zbytečné kamenické práce, za kterou bohatě platí.

Vévodkyně Alžběta Velehradská

- **Charakteristika:** 2 (zejména dovednosti *mastičkáře, zaříkavače, Vedení lidí mimo boj*)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo 3, Duše 5, Vliv 5*
- **Zbraně:** jehlice (*bodná*)
- **Talenty:** *Fanatik (bravurní při obraně cti svého manžela)*
- **Zvláštní schopnosti:** *Nezranitelnost (podplácení, zastrašování a snižování morálky), Triumfální příchod, Vyjednaváč (mastičkář), Ostrý jazyk (mastičkář),*

Alžběta Velehradská – manželka vévody Jarmila – je znuděná životem na hradě, pokoutně zkouší praktikovat okultní věci, ale neděje se při tom žádná magie.

Neustále to ale (potajmu) zkouší a shání si všelijaké propriety. Teď shání na úplně nesmyslný pokus za úplňku hlazený opál a netuší, že pokud ho sežene a skropí svou krví, přiláká baziliška.

Alžběta, přesvědčená o tom, že koná kouzla, je poctivě přihlášená k dani z magie a odvádí ji. Protože to ale stejně dělá z kasy jejího manžela, nijak to finanční situaci Velehradského panství nepomáhá.

Černokněžník Peredur

- **Charakteristika:** 4 (dovednosti *zaříkavače, kejklíře, bojovníka, čaroděje a mága, Umělý život*)
- **Sudba:** 10
- **Hranice:** *Tělo 4, Duše 5, Vliv 6*
- **Oblíbená zbraň:** hůl (*dlouhá drtivá*)
- **Zvláštní schopnosti:** *Triumfální příchod, Čarovné stráže (zaříkavač), Dračí dech (čaroděj), Umělá duše (alchymista)*

Jarmilův rádce je elf Peredur a je to černokněžník.

Jarmil a Alžběta měli spolu dceru Agátu, která měla románek s mlynářem Jiljím z Maloskály. Peredur si ale dělal zálusk na to zdědit panství a to mohl jako rádce pouze tehdy, pokud by nebyl žádný dědic.

Proto vyrobil golemka – maketu mlynáře Jiljího – který před svědky Agátu zabil a utekl k mlýnu. Jiljí za to skončil na popravišti a golem se po vyřknutí rozkazu „běž se někam schovat“ ztratil neznámo kam.

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

Černokněžník nemá ani páru o tom, že existuje další potenciální dědic v podobě levobočky Víf. Co tuší, je fakt, že v kraji žije upír se značnými mocenskými ambicemi, který by pro něj mohl představovat problém, zatím ale nezjistil, o koho se jedná (jde o myslivce Pankráce Zrzonoha).

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

Pivovar

Pokud se postavy budou za dne pohybovat kolem pivovaru, mohou si všimnout, že i když je v plném provozu, z jeho komína nestoupá dým.

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

Ohnivec Jiskra

- **Charakteristika:** 3 (zejména létání, zastrasování *lidí* a *zvířat*, skrývání se ve *městě*, *Magie ohně*, ovládnutí *žháře*, proměny – hořící a ohnivě podoby běžných bytostí a předmětů)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 3, *Duše* 4, *Vliv* 5
- **Talenty:** *Ohnivý běs* (*bravurní* na dohled plamene nebo doutnajících uhlíků; *zběhlý*, když v okolí včetně sousedních domů hoří alespoň tři ohně)
- **Zvláštní schopnosti:** *Nezranitelnost* (oheň a ohnivá kouzla, tělesné útoky), *Zranitelnost* (voda a vodní kouzla), *Neschopnost* (odráží-li se jeho podoba ve vodní hladině)

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

Sládek Židloch

- **Charakteristika:** 2 (zejména všechny formy jednání s *lidmi*, boj beze zbraně s *lidmi* a *zvířaty*)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 3, *Duše* 4, *Vliv* 5
- **Přirozená ochrana:** *Játra z křemene*
- **Zvláštní schopnosti:** *Diplomat*, *Vyjednavač* (*mastičkář*)

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

Sádky

Sádky leží na sever od města, u cesty spojující Veleskálu s Maloskálou. Sádkám se všichni vyhýbají, protože jsou zamořené *umrlci* – nemrtvými, kteří povstali, protože spáchali sebevraždu, když si mysleli, že se nakazili morem. Lidé se nemrtvých bojí tak moc, že raději se vláčejí do kopců nahoru a dolů po provizorní stezce, než aby jeli po cestě vedoucí těsně kolem sádek.

Důvod, proč si sádkaři, mysleli, že se nakazili morem, byl prostý. Jejich obydlí opravdu navštívil *moronoš* a chtěl je morem nakazit – problém jejich prokletí je tom, že

si přivázali si na krky kamení a společně naskákali do sádek předtím, než k nákazev vůbec stihlo dojít nakazil. Moronoš se také mezi nimi potuluje a nikdo neví, který z nich to je. Proto žádní hrdinové do vsi nejdou a nevyčistí je – obávají se, že by se nakazili morem, zatímco by bojovali s bezvýznamným umrlcem.

Vyčištění sádek od umrlců a moronoše obnoví produkci ryb a tady i vévodovy příjmy.

Umrlici

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména *Běžný boj zblízka*, *Síla*, zastrašování lidí a zvířat, skrývání se ve městě)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 2, *Vliv* 3
- **Přirozené zbraně:** spáry (*sečná*)
- **Neobvyklé smysly:** *Teplo života* (v šeru, tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)

Všichni umrlci, včetně moronoše, jsou pod vodou a teprve přítomnost živých bytostí na hrázích je vyláká ven. Jsou nafouklí a namokvaní, takže moronoše na první pohled neprozradí smrad a boláky.

Moronoš

- **Charakteristika:** 2 (zejména *Běžný boj zblízka*, *Síla*, zastrašování lidí a zvířat, skrývání se ve městě)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 2, *Vliv* 3
- **Přirozený jed:** Morová nákaza (všichni lidé a zvířata do vzdálenosti 12 kroků od moronoše nebo již nakaženého člověka či zvířete / past > **Tělo** + velmi lživě / nakažení morem – způsobení **Jizvy** + *chabě* na činnosti vyžadující vytrvalost / zápach a viditelné boláky)
- **Neobvyklé smysly:** *Teplo života* (v šeru, tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)
- **Zvláštní schopnosti:** Hruza a děs

Na rozdíl od ostatních umrlců, moronoš nebude bojovat do poslední špetky sil, ale když zjistí, že se boj otáčí v jeho neprospěch, pokusí se uniknout do lesů a pak jít šířit mor jinam.

Hájenka

Osamocená hájenka v lese je malé, až pohádkové stavení. To obývá hobití *hajný Pankrác Zrzonoh*.

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

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

Upír Pankrác Zrzonoh

- **Charakteristika:** 4 (zastrašování zvířat, dovednosti *bojovníka, kejklíře, zaříkavače, mága, čaroděje*, proměny v netopýry, vlka, krysy či oblak mlhy)
- **Sudba:** 9
- **Hranice:** *Tělo 5, Duše 6, Vliv 7*
- **Přirozené zbraně:** podle zvolené zvířecí podoby
- **Neobvyklé smysly:** *Teplo života* (v šeru tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)
- **Talenty:** *Černá duše* (*bravurní* od soumraku do rozbřesku; *zběhlost* na akce proti tomu, kdo se ho dobrovolně dotkne svým tělem),
- **Zvláštní schopnosti:** *Nelidská rychlost, Zranitelnost* (probodnutí osikovým kolíkem), *Neschopnost* (pokud je třikrát nahlas vysloveno jméno, jež nosil za života), *Triumfální příchod*

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

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

Chtěl tak dát vzniknout příležitosti, ze které by se mohl zablýsknout jako schopný strážce. Naneštěstí pro něj ale dřív, než zvládnul svůj plán dotáhnout, najmul Jarmil partu žoldnéřů, kteří teď tvrz střeží.

Kdyby byla příležitost, raději by mířil ještě výš, jenže zatím není – a o tom, že černokněžník Peredur je v tomto jeho sok a ke svému cíli je mnohem blíží, nemá ani ponětí.

Pankrác tají, že je nemrtvý (tedy magická bytost) a daň z magie neplatí.

Vlci

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména běh, stopování po čichu, *Běžný boj zblízka*, zastrašování *lidí a zvířat*, skrývání se a odhalování v *divočině*)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo 4, Duše 4, Vliv 3*
- **Přirozené zbraně:** tesáky (*bodná*)
- **Talenty:** *Malá šelma* (*zběhlost* při obraně svých mláďat a je-li vyhladovělý),
- **Zvláštní schopnosti:** *Boj ve skupině, Člen skupiny*

Díky upírově schopnosti považují Zrzonoha za vůdce své smečky. Pokud by o upíra přišly, instinkt by je vedl vydat se do Temnolesa a přidat se ke smečce vlkodlaka Divoje. Také by se ale podvolili vrřkovi Tlapovi, kdyby na to přišlo.

Převozník

Převozník se na svém přívozu stane kořistí *gryfa*. Událost se může stát buďto v okamžiku příjezdu postav do kraje (chcete-li dramatický úvod, než se pustíte do jinak

sandboxového dobrodružství) nebo může jít o náhodnou událost, ke které dojde později v příběhu s určitou pravděpodobností, která se bude zvyšovat s tím, jak plyne čas a gryf bude mít větší a větší hlad.

Gryf

- **Charakteristika:** 4 (zejména běh, létání, boj zblízka proti *zvířatům*, zastrašování *zvířat*, skrývání se a objevování v *divočině*, stopování po čichu)
- **Sudba:** 8
- **Hranice:** *Tělo* 7, *Duše* 3, *Vliv* 5
- **Talenty:** *Létavec* (*bravurní*, je-li ve vzduchu)
- **Přirozené zbraně:** zobák (*bodná*), tlapy (*drtivá*), křídla (*dlouhá drtivá*), lví kůže (*kožená*)
- **Zvláštní schopnosti:** *Hrůza a děs* (při výkřiku)

Gryf zaútočil na převozníka, protože má hlad. Míval ve zvyku lovit koně pasoucí se na kolem konírny, ale koňáci v posledních měsících zostřili ostrahu a gryf teď trpí hlady. Když je hlad opravdu silný, je úplně nepřičetný, ztrácí rozum a vrhá se na cokoliv, co se neubrání.

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

Ve chvílích, kdy je gryf nasycen, je možné s ním komunikovat a uzavřít nějakou formu dohody, ta však musí zahrnovat to, že bude mít pravidelný přísun jídla, nejlépe koniny.

Konírna

Konírna na první pohled září novotou - mohutná maštal je nahozená bílým vápnem a místo došků má na střeše jasně oranžové pálené tašky.

Konírnu otevřeli minulý týden – dokud byli koně na pastvách, tak se ztráceli kdoví kam.

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

Bílý mlýn

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

Na první pohled to tedy vypadá podezřele, a lidé v tom rozhodně vidí kouzla a čáry – budou-li se hrdinové na mlynáře vyptávat v městečku, rozhodně mnoho závistivců mlynáře osočí z neregistrovaného kouzlení. Pokud se ale hrdinové rozhodnou vyšetřovat na místě, zjistí, že za nebývalým úspěchem ve skutečnosti jsou jen přirozené důsledky události v Maloskále. Suchý mlýn je mimo provoz a do Divojova mlýna je to daleko a nebezpečným krajem, takže zejména na jihu Kralska má mlynář z Bílého mlýna v podstatě monopol a mohl náležitě našponovat ceny.

Maloskála

Hraniční víska s tvrzí. K více patří i několik samot, které leží v blízkém okolí – kamenická dílna, Suchý mlýn a rasovna s šibeničním vrškem. Tvrz přišla nedávno o svou posádku při potyčce se skřety, kteří přišli od severu a tak jí teď hlídají žoldnéři. Ve tvrzi je také psinec a v něm smečka 6 **psů**. Nakonec na střeše pevnosti žije oživlý **chrlič**, zvěd Pankráce Zrzonoha.

Tvrz

Tvrz hlídá skupina 15 **žoldnéřů** a jejich **elfí kapitánka Elissen**.

Žoldáci

- **Charakteristika:** 2–4 (zejména dovednosti *bojovníka*, *lovce* a *kejklíře*)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 5, *Duše* 4, *Vliv* 3
- **Zbraně a zbroje:** 5x sekery (*sečná*) a štíty (*obranná*), 5x kuše (*mechanická střelná*) a 5x halapartny (*dlouhá sečná*), kožené zbroje (*kůže*), kapitánka válečné kladivo (*dlouhá sečná*)
- **Zvláštní schopnosti:** *Boj ve skupině*, *Člen skupiny* (ostatní)

Elissen

- **Charakteristika:** 4 (zejména dovednosti *bojovníka*, *lovce* a *kejklíře*)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 6, *Duše* 4, *Vliv* 4
- **Zbraně a zbroje:** válečné kladivo (*dlouhá sečná*)
- **Zvláštní schopnosti:** *Boj ve skupině*, *Vůdce skupiny* (kapitán), *Triumfální příchod*

Žoldnéři hlídají tvrz na objednávku pana Jarmila z Veleskály, ale pokud by se zdržela platba nebo je někdo přeplatil, tak tvrz klidně opustí.

Psi

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména běh, stopování po čichu, *Běžný boj zblízka*, *zastrašování lidí a zvířat*, *skrývání se* a *odhalování v divočině*)
- **Sudba:** 4
- **Hranice:** *Tělo* 3, *Duše* 3, *Vliv* 3
- **Přirozené zbraně:** tesáky (*bodná*)
- **Neobvyklé smysly:** *Citlivý čenich* (dokáže se orientovat a rozpoznávat postavy i místa podle pachů)

Žoldnéři si se psy nevědí rady, tak je drží pod zámkem. Kdyby na to přišlo a postavy hledaly náhradní smečku pro Vrrka tlapu, tak by se spokojil i s tím, aby vedl tuhle smečku.

Chrlič

- **Charakteristika:** 3 (zejména *Běžný boj zblízka*, *zastrašování lidí a zvířat*, *Pohyblivost* a *létání*)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 2, *Vliv* 3
- **Přirozené zbraně a zbroje:** pěsti (*drtivá*), vytesaný z kamene (*kamenná*)

Oživlý chrlič sleduje situaci v Maloskále pro upíra Pankráce Zrzonoha z hájenky. Také měl prsty v tom, že předchozí posádka tvrze padla – z rozkazu svého pána podstrčil kastelánovi z Maloskály padělaný dopis s rozkazem, který přikazoval vyrazit na sever a odrazit skřety.

Chrlič působí v utajení a daně z magie tedy neplatí.

Suchý mlýn

Na kraji Maloskály stojí Suchý mlýn. Suchý se mu přezdívá, protože se v něm nemele. Je totiž prokletý. Mlynář Jiljí byl kdysi nápadníkem Agáty z Veleskály, ale stal se obětí komplotu elfa Peredura a byl nespravedlivě setnut katem Oratejem. Teď straší ve mlýně jako *duch*.

Duch

- **Charakteristika:** 2–4 (zejména *vyjednávání*, *ovlivňování lidí a zvířat*, *Učenost*, *Zařikání*, *Magie větru*, *Magie iluzí*)
- **Sudba:** 9
- **Hranice:** *Tělo* 5, *Duše* 6, *Vliv* 4
- **Neobvyklé smysly:** *Teplo života* (v šeru, tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)
- **Zvláštní schopnosti:** *Hrůza a děs*, *Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků stříbrnými zbraněmi), *Vzdušný vír* (*čaroděj*)

Primárně vyjednávat nebude, bude-li poražen, opět se následující noci vrátí. Pokud se ale hrdinové budou chvíli o vyjednávání úspěšně snažit, vyjeví mezi výkřiky zloby, že klidu nalezne až ve chvíli, kdy se pomstí svému vrahovi. On sám si myslí, že to je kat Orataj, který ho setnu.

Ve skutečnosti je pravý strůjce jeho smrti Peredur a pouze pomsta Peredurovi kletbu zlomí.

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

Rasovna

V rasovně žije *poloskřetí kat Oratej* a jeho *urrk Tlapa*.

Poloskřet Oratej

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména dovednosti *louce*, různé druhy boje proti *lidem* a *zvířatům*)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 3, *Duše* 4, *Vliv* 3
- **Zbraň:** popravčí sekera (*dlouhá sečná*)
- **Neobvyklé smysly:** *Noční oči* (trpaslík)

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

Taky se nebojí nemocí a kleteb, jediné, čeho se bojí, je voda – a proto zatím nijak nevyřešil mor v sádkách, i když místní už to po něm chtěli.

Poloskřet Oratej pochází ze skřetího kmene Krvavého pařátu, kde ho kdysi porodila první manželka Proglogha, elfka Druhiaeel. Sama při porodu zemřela. Starý náčelník se chystá na odchod, a proto poslal tlupu skřetů, aby přivedla nazpět jeho prvorozeného syna.

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

Vrřk

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména běh, stopování po čichu, *Běžný boj zblízka*, zastrahování *lidí* a *zvířat*, skrývání se a odhalování v *divočině*)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 5, *Duše* 4, *Vliv* 3
- **Přirozené zbraně a zbroje:** zuby (*sečná*), vrřčí kožich (*kůže*)
- **Zvláštní schopnosti:** *Nelidská rychlost*, *Boj ve skupině*

Tlapa je věrný Oratejovi, pře ho kdysi zachránil před lovci. Ale kdyby ho Oratej vyhnal nebo se mu něco stalo, zkusí se stát alfou místní smečky. Tam mu ale v cestě stojí upír, který vlky ovládá. Tlapa by se ale spokojil i se psy z tvrže, kdyby získali svobodu.

Kameník

Kamenice Nordi je obstojná rváčka, drsná ženská, zvyklá se postarat sama o sebe.

Kamenice Nordi

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména *Síla* a rvačka, pití piva)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 2, *Vliv* 3
- **Oblíbené zbraně:** půllitr, židle nebo alespoň noha od židle, pohrabáč (*improvizované*), v dílně kamenické kladivo (*dlouhá dřívá*)
- **Zvláštní schopnosti:** *Gladiátor*, *Silák*, *Hlava nehlava* (všechny tři *bojovník*)

Na to, jak je Nordi ošklivá, má překvapivě krásnou dceru. Dcera se jmenuje Víf a kamenice o ní má obavy – je zamilovaná do kata Orateje. Nordi si myslí, že jsou v tom čáry a že za to mohou elfí čarodějky – což není pravda.

Nordi ale má pro svou domněnku dobrý důvod – právě v narození Víf totiž Panna čarodějka prsty má. Kdysi dávno, na přání Nordi, obloužnila jejího otce omamným kouzlem a ten pak neobratným svodům kamenice podlehl. Nordi nikdy nikomu neřekla, kdo byl oním otcem Víf – že je to sám Jarmil z Veleskály.

Jediný, kdo je o této skutečnosti obeznámen, vyjma čarodějky, která to spískala, je právě Jarmil, který přispívá na její živobytí tím, že objednává veškeré kamenické práce na hradě i tvrzi právě od Nordi a štědře za ně platí.

Temnoles

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

Hluboký les

V hlubokém lese žije ve svých stromových obydlích smečka *hejkalů*.

Hejkalové

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména *Pohyblivost*, *Běžný boj zblízka* a *Běžný vrh*, zavražďování *lidí a zvířat*, *Orientace v divočině*, *Ovlivňování zvířat*, proměny v součásti lesa)
- **Sudba:** 7
- **Hranice:** *Tělo* 6, *Duše* 3, *Vliv* 3
- **Přirozené zbraně a zbroje:** drápy (*sečná*)
- **Neobvyklé smysly:** *Noční oči* (trpaslík)
- **Talenty:** *Běs lesa* (*bravurní v divočině*; *zběhlý*, dotýká-li se jakoukoliv částí těla planého stromu)
- **Zvláštní schopnosti:** *Hrůza a děs* (při výkřiku), *Boj ve skupině*, *Neschopnost* (po doteku obdělávané půdy – zásah hrstí obilí, první rána meče, který byl překován z pluhu, a podobně),

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

Občas se stane, že dívka při obřadu otěhotní. Hejkalové si v takovém případě přijdou po narození pro její dítě – narodí se jí totiž ošklivé malé hejkalátko. Letos zkoušku dospělosti podstupovala Drahomila Vodičková a otěhotněla.

Divojův mlýn

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

Vlkodlak Divoj

- **Charakteristika:** 3–5 (zejména dovednosti *bojovníka* a *lovce*, *Magie zvířat*, veškeré jednání s *lidmi*, proměna ve vlka)
- **Sudba:** 8
- **Hranice:** *Tělo* 7, *Duše* 4, *Vliv* 5
- **Talenty:** *Běs soumraku* (*bravurní* v noci, za úplňku; *zběhlý*, je-li na obloze dorůstající měsíc)
- **Přirozená zbraň (ve vlčí podobě):** *tesáky (bodná)*
- **Neobvyklé smysly (ve vlčí podobě):** *Citlivý čenich* (dokáže se orientovat a rozpoznávat postavy i místa podle pachů)
- **Zvláštní schopnosti (vždy):** *Silák (bojovník)*
- **Zvláštní schopnosti (ve vlčí podobě):** *Vůdce skupiny*, *Nezranitelnost* (tělesné útoky, které mají způsobit zranění, s výjimkou útoků stříbrnými zbraněmi), *Neschopnost* (po doteku vlčího moru)

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

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

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

Uhlíři

Dvojice uhlířů Smártek a Fůla.

- Smártek je vychytralý hobit.
- Fůla je nepřiliš chytrý kroll.

Nijak se netají s tím, že jim milíře roztápí *salamandr*, kterého si ochočili.

Salamandr

- **Charakteristika:** 2–4 (zejména běžný boj, zastrašování lidí, orientace se v divočině, stopování po čichu a chrlení či zapalování ohně)
- **Sudba:** 7
- **Hranice:** *Tělo* 6, *Duše* 4, *Vliv* 5
- **Zvláštní schopnosti:** *Nezranitelnost* (oheň a ohnivá kouzla, tělesné útoky), *Zranitelnost* (voda a vodní kouzla), *Neschopnost* (odráží-li se jeho podoba ve vodní hladině)

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

Dotiček

Hobití vesnice, která o sobě občas říká, že patří a občas že nepatří ke Svobodnému Kralsku, podle toho, jak se to jejím obyvatelům zrovna hodí.

Žije v něm hobitka Drahomila Vodičková, která se před devíti měsíci v rámci „probuzení dívky v ženu“ vydala do lesa obcovat s hejkaly. Ze své zkoušky dospělosti se vrátila těhotná, má zrovna rodit a hejkalové si přijdou pro její dítě. A ona ho nebude chtít dát, i když bude ošklivé.

U porodů hejkalat by vždy měla být zapletená Babice z Laire.

Údolí Blátivého potoka

Na sever od Ďolíčku v údolí žije v tandemu *bludička* a *vodník*. Na osamělého poutníka si troufnou, ale na těžké vozy s moukou, které tudy v poslední době jezdí k Divojově mlýnu, ne.

Bludička

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména *Charisma*, *Orientace v divočině*, *Pohyblivost a Cestování*, *Ovlivňování zvířat*, dovednosti *zařikávače*, *Magie dřeva*, *Magie iluzí*)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo* 2, *Duše* 4, *Vliv* 4
- **Talenty:** *Běs úsvitu* (*bravurní*, dokud nevyschne ranní rosa; *zběhlý*, jestliže ji cíl dosud nespatriil)
- **Zvláštní schopnosti:** *Ovlivňování ve skupině*, *Nezranitelnost* (veškerá kouzla), *Zranitelnost* (kuté železo), *Neschopnost* (po doteku člověka – dotek rukou, polibek a podobně)

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

Vodník

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména plavání, *Běžný boj zblízka*, *zastrašování lidí*, *Orientace v divočině*, *Magie vody*, proměny ve štiku či sumce)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 5, *Duše* 4, *Vliv* 3
- **Talenty:** *Vodní běs* (*bravurní* ve vodě či za deště; *zběhlý* nad hlubinou, kde člověk nedosáhne dna)
- **Zvláštní schopnosti:** *Nezranitelnost* (voda a vodní kouzla), *Zranitelnost* (ohněň a ohnivá kouzla), *Neschopnost* (dotek posolené země)

Vodník ve skutečnosti bludičku neobelhává. Je sklerotický a neumí počítat. Pokud bude přesvědčen, že je dluh splacen, klidně jí pustí. Vodník je také jedna z mála bytostí, která přiznává svou magickou podstatu a platí daně – bohužel právě kvůli své zapomínavosti a neschopnosti správně se dopočítat, platí jiné částky, než jaké přiznává.

Velká mýtina

Velká mýtina je na nerosty bohaté území, do kterého se chce Jarmil rozšířit své panství, a proto nechal v tamních lesích těžit dříví krolly a stříbro trpaslíky. Jenže trpaslíci se mu dali na zemědělství a krollové nejsou moc chytrí a bojí se medvědů, vlků a podobné havěti.

Sapat Katund

Mezi krolly v dřevorubeckém táboře Sapat Katund žije také **zlobr Krund**.

Zlobr Krund

- **Charakteristika:** 4 (zejména dovednosti *bojovníka* a *lovce*, namísto střelby vrh)
- **Sudba:** 12
- **Hranice:** *Tělo* 5, *Duše* 2, *Vliv* 4
- **Oblíbené zbraně:** mladý stromek držený jednoruč (*dlouhá drtivá*), vrata od stodoly držené místo štítu jednoruč (*dlouhá obranná*), velký balvan (*vrhací*)
- **Přirozené zbraně a zbroje:** pěsti (*drtivá*), kostěné výrůstky a šupiny (*železná*)
- **Zvláštní schopnosti:** *Ztělesněná zkáza* (útoky *dlouhou drtivou zbraní*), *Neschopnost* (na ostrém slunečním světle), *Pádný úder* (*bojovník*)

Krollové nejsou příliš chytrí a tak si nevšimli, že mají v táboře zlobří kukačku. Jeho prapodivnou podobu přisuzují čárům a kouzlům. Zlobr Krund původně přišel od severu se skřety, když došlo v potyčce v Laire. Čarodějka Matka má prsty v tom, že on jediný neodešel zpět na sever a naopak se zamíchal mezi krollí dřevorubce.

Medvědí doupě

V rokli na východ od dřevorubeckého tábora žije **medvědí rodinka**.

Medvědi

- **Charakteristika:** 2–4 (zejména běh, stopování po čichu, *Běžný boj zblízka*, *zastrašování lidí a zvířat*, *skrývání se a odhalování v divočině*)
- **Sudba:** 7
- **Hranice:** *Tělo* 5, *Duše* 3, *Vliv* 4
- **Přirozené zbraně a zbroje:** tlapy (*dlouhá drtivá*), zuby (*sečná*), medvědí kožich (*kožená*)
- **Talenty:** *Velká šelma* (*bravurní při obraně svých mláďat a je-li rozzuřený nebo vyhladovělý*),
- **Zvláštní schopnosti:** *Triumfální příchod*

Kvůli medvědům se nemůže rozšířit těžba a tak jsou krollové nespokojení a stávkují.

Xibil Duban

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

Mezi trpaslíky se skrývá **golem**, kterého použil Peredur k tomu, aby se zbavil Agáty a hodil to na Jiljího.

Golem

- **Charakteristika:** 3–5 (jedna či dvě dovednosti podle volby tvůrce golema, nejčastěji *Síla, Běžný boj zblízka*)
- **Sudba:** 7
- **Hranice:** *Tělo* 6, *Duše* 3, *Vliv* 5
- **Přirozené zbraně a zbroje:** pěsti (*dlouhá drtivá*), vypálený z hlíny (*kamenná*)
- **Zvláštní schopnosti:** *Oživlá hora, Pádny úder (bojovník)*

Golem si totiž rozkaz „běž se někam schovat“ a vyložil si ho po svém. Trpaslíci jsou rádi, že mají makáče, který se na nic neptá a neremcá.

Okolní polnosti

Polednice

- **Charakteristika:** 2–4 (zejména *Běžný boj zblízka, zastrašování lidí, skrývání se a odhalování ve městě i v divočině, Pohyblivost, pohyb po vrcholcích klasů a trav, Charisma*)
- **Sudba:** 7
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 6, *Vliv* 4
- **Oblíbená zbraň:** kosa (*dlouhá sečná*)
- **Talenty:** *Polní běs (bravurní na obdělávané půdě; zběhlá, je-li slunce vidět vysoko na obloze)*
- **Zvláštní schopnosti:** *Nelidská rychlost, Neschopnost (po doteku lesa – šlehnutí planou bylinou, škrábnutí medvědí drápadem apod.), Cit pro zbraň – „kosa“ (bojovník)*

Polednice bude bránit čemukoliv, co by přispělo k obnovení těžby a tedy stáhlo trpaslíky z polí.

Pokusí-li se postavy s polednicí vyjednávat, je ochotná svou přítomnost přiznat a daň z magie platit, avšak úleva, kterou tím získá Jarmilova pokladnice, je výrazně menší, než chybějící příjmy z těžby stříbra.

Důl

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

Obří pavouci

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména *Pohyblivost*, snování a využívání sítí k lapání a pronásledování kořisti, úniky po sítích, skrývání se a objevování v *divočině*, stopování po čichu)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 5, *Vliv* 3
- **Neobvyklé smysly:** *Vibrace v pavučinách* (z vibrací v pavučině dokáže poznat, kde přesně se kdo v pavučině nachází, a orientovat se podle nich)
- **Přirozené zbraně:** kusadla (*bodná*)
- **Přirozené jedy:** Pavoučí jed (*lidé a zvířata* pokousaní kusadly / *rychlý jed* > *Tělo* / malátnost – zvýšení **Ohrožení** + *nepřesně* na *Pohyblivost* / odkapávající jedové sliny)
- **Přirozené nástrahy:** Pavučina (dotyk s vlákny / *past* > *Tělo* / přilepení se – zvýšení **Ohrožení** / lesklá lepkavá vlákna)
- **Talenty:** *Čekající* (*bravurní*, má-li políčeno na kořist)
- **Zvláštní schopnosti:** Boj ve skupině

Laire

Stará elfí osada, stromová ves v korunách, už tam dožívají jen poslední z prastarého lidu. Nedaleko od ní je obdobně starý chrám, který za své sídlo pojala trojice elfích čarodějek.

Samota

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

Vyvrhelové

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména dovednosti *lovce*, *kejklíře* a *zastrašování*)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 4, *Vliv* 3
- **Zbraně:** obuch (*drtivá*), luk (*střelná*) a prak (*vrhací*)
- **Zvláštní schopnosti:** *Lesní přízrak* (*zvěd*)

Zrzavec, vůdce vyvrhelů

- **Charakteristika:** 3 (zejména dovednosti *lovce*, *kejklíře* a *zastrašování*)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo* 5, *Duše* 4, *Vliv* 4
- **Zbraně:** oštěp (*bodná*, *vrhací*)
- **Zvláštní schopnosti:** *Lesní přízrak* (*zvěd*)

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

Ve skutečnosti by mohli získat od Jarmila pardon svých skutků, kdyby nějak někomu pomohli.

Louky nad Ještěří roklí

Na jih od Ještěří rokly si tábor udělala parta *dobrodruhů*.

Dobrodruzi

Trpasličí elementalista Árli

- **Charakteristika:** 2
- **Zbraně a zbroje:** hůl s hlavou větroplacha (*pomůcka na magii větru*) a větrnou róbu (*róba proti magii větru*)
- **Zvláštní schopnosti:** Větrný vír, Kvílení meluzíny

Krollí berserk Sobrag

- **Charakteristika:** 3
- **Zbraně a přirozené zbroje:** Obouruční kyj (*dlouhá drtivá*), Zubří kůže (*kůže*)
- **Zvláštní schopnosti:** Cit pro obouruční kyj, Gladiátor, Silák

Elfí zlodějka Arendil

- **Charakteristika:** 4
- **Zbraně a přirozené zbroje:** Dva tesáky (*sečná*), Sukně (*obrana*)
- **Zvláštní schopnosti:** Psí oči, Plášť, Jako blesk, Zlatousta

Dobrodruzi se chystají na baziliška, resp. chtějí získat trofej z baziliška, ať už ho zabije kdokoliv.

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

Árli jako elementalista má u sebe potvrzení, že přiznal a odvedl daň z magie. Jarmil ovšem nic takového v záznamech mít nebude. Tohle potvrzení je ve skutečnosti padělek, který pro něj vyrobila Arendil.

Ještěří rokle

V ještěří rokli (resp. u severního přítoku Ještěřího potoka) žije v jeskyni starý **bazilišek**. Chystají se na něj hrdinové, tábořící nad roklí.

Bazilišek

- **Charakteristika:** 2–4 (zejména, *Běžný boj zblízka*, zastrašování lidí, skrývání se a objevování v *divočině*, stopování po čichu)
- **Sudba:** 7
- **Hranice:** *Tělo* 6, *Duše* 4, *Vliv* 5
- **Přirozené zbraně:** zoban (*bodná*), pařáty (*dlouhá sečná*), šupinaté tělo (*železná*)
- **Přirozené jedy:** Jedový výtok (*lidé, zvířata a netvoři*, kteří pozřou otrávenou vodu / *jed* > **Tělo** + neovladatelná třesavka / zvýšení **Ohrožení** + vyřazení + *nepřesně* na střelbu a vrh / voda zapáchá); Ochromující pohled (ti, kteří pohlédnou baziliškovi do očí / *rychlý jed* > **Duše** / neschopnost pohybu – zvýšení **Ohrožení** a vyřazení + *hloupě* na *Pohyblivost* / výrazné pulzující oči);

Bazilišek si tam prostě žije, protože se ho všichni bojí. Daň z magie samozřejmě neplatí, byť je magickou bytostí.

Řička Dravá

Údolím říčky dravé pochoduje na jih skupinka 6 **skřetů** vedených **skurutem Ghrhlou**.

Skřeti

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména dovednosti *lovce*, různé druhy boje proti *lidem a zvířatům*, skřeti náčelníci velení a šamani často také dovednosti *mastičkáře a zaříkávače*)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo* 3, *Duše* 4, *Vliv* 2
- **Zbraně a zbroje:** dlouhá kopí a píky (*dlouhá bodná*), kroužkové a šupinové zbroje (*železná*)
- **Neobvyklé smysly:** *Noční oči* (trpaslík)
- **Zvláštní schopnosti:** *Mučitel* (dokáže získat **Zdroj** zničením jakéhokoliv – i *nouzového* -předmětu, který použije jako nástroj k mučení)

Skřeti dostali od stárnoucího náčelníka Proglogha za úkol přivést Orateje zpět ke kmeni – chce mu totiž předat náčelnictví. Mají v plánu to vyřešit po skřetím – prostě ho odvléct zpět na sever, do skřetích lovišť kmene na severovýchod od Kralska.

Jsou to totiž skřeti, kteří před časem pobili původní posádku Maloskalské tvrze u Aldingy – elfí osadu totiž chtěli vyplenit, aby měli zásoby na cestu. Pak se z rozhodnutí Ghrhly otočili a odtáhli zpět na sever, nalovit si zásoby jinde.

Teď už zásoby mají a jdou pro Orateje podruhé, oklikou.

Skurut Ghrhla

- **Charakteristika:** 2 (zejména dovednosti *lovce* a *bojovníka*)
- **Sudba:** 8
- **Hranice:** *Tělo* 5, *Duše* 3, *Vliv* 4
- **Neobvyklé smysly:** *Noční oči* (trpaslík)
- **Oblíbené zbraně a zbroje:** rovný obouruční meč (*dlouhá sečná*), umně zpracované brnění (*železná*)
- **Zvláštní schopnosti:** *Silák* (*bojovník*), *Gladiátor* (*bojovník*)

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

Ghrhla za svůj život vděčí Babici, která chodí dělat službu porodní báby i na skřetí území a s obtížným porodem pomohla.

Babice Ghrhlu zastavila na minulé výpravě – připomněla mu, komu vděčí za život a zakázala elfí osadu vyplenit. Ghrhla se proto otočil zpět na sever, aby si zásoby nalovili v divočině.

Ghrhla navíc nemá v úmyslu Orataje přivést zpět – je druhorozený syn a dělá si zásluhy na vedení skřetího kmene. Byl by tedy raději, kdyby se Oratajovi stala cestou nějaká nehoda.

Zahrady

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

Víla

- **Charakteristika:** 2 (zejména *Charisma, Orientace v divočině, Pohyblivost a Cestování, Ovlivňování zvířat, dovednosti zaříkavače, Magie dřeva, Magie iluzí*)
- **Sudba:** 5
- **Hranice:** *Tělo 2, Duše 4, Vliv 4*
- **Talenty:** *Běs úsvitu (bravurní, dokud nevyschne ranní rosa; zběhlý, jestliže ji cíl dosud nespatriil)*
- **Zvláštní schopnosti:** *Ovlivňování ve skupině, Nezranitelnost (veškerá kouzla), Zranitelnost (kuté železo), Neschopnost (po doteku člověka – dotek rukou, polibek a podobně)*

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

Elfy

Elfi osada v korunách stromů, na první pohled je patrné, že šlo kdysi o krásné sídlo, ale dnes už je jeho sláva dávno ta tam.

Stromová ves

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

Samiel se dříve chtěla stát čarodějkou, jako Panna, Matka a Babice, ale není vůbec nadaná kouzly.

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

Mennel se zdržel se Samiel (a ještě na dalších třech místech), jeho druzi kvůli tomu zahynuli a on je teď proklet a jezdí po Rudé cestě jako bezhlavý jezdec.

Samiel se od té doby uzavřela do sebe a rozhodla se zůstat navždy mezi ostatními umírajícími elfy.

Rudá cesta

S každým soumrakem přijíží po Rudé cestě mezi stromovou vsí a chrámem Mennel, *bezhlavý jezdec*. Míří od pramene říčky Loudavé směrem na jih.

Bezhlavý jezdec

- **Charakteristika:** 3 (zejména vyjednávání, ovlivňování lidí a zvířat, Učenost, Zařikání, Magie větru, Magie iluzí)
- **Sudba:** 9
- **Hranice:** *Tělo* 5, *Duše* 6, *Vliv* 4
- **Neobvyklé smysly:** *Teplo života* (v šeru, tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)
- **Zvláštní schopnosti:** *Nezranitelnost* (tělesné akce, s výjimkou útoků stříbrnými zbraněmi), *Bohatýr* (najdete u válečníka)

Je prokletý, protože kdysi dávno nedovezl včas zprávu z bojiště, kvůli které zemřeli jeho spolubojovníci. Na své cestě kdysi učinil 4 zastávky, v každé z nich se zdržel a proto nedovezl zprávu včas.

- 1) Se soumrakem ho u cesty (s pomocí panny čarodějky) svedla mladá elfka a strávili spolu dlouhý čas na květinovém loži.
- 2) Ochutnal elfí jablka ze Zahrady, která je zakázáno jíst. Jsou omamně dobrá a po nasycení si tedy musel dáchnout.
- 3) Nedaleko hájenky narazil na muže, který mluvil se vlky. Požádal ho, aby ho naučil mluvit s jeho koněm. Muž za to žádal trochu vlastní krve (je to upír z Hájenky). Unavený ztrátou jel pomaleji.
- 4) Opil se ve Veleskalském hostinci.

Aby byla kletba zlomena, musí znovu nějakým způsobem absolvovat všechny čtyři zastávky za jednu noc. Problém je v tom, že je nemrtvý – panna s mrtvolou spát nechce, nemůže jíst, pít ani darovat krev.

Chrám

Ve starém chrámu Aldinga žijí panna, matka a babice – *tři čarodějnice*.

Čarodějnice

- **Charakteristika:** 2–4 (zejména dovednosti *mastičkáře*, *zařikávače*, *Charisma*, *Výroba* a *Používání omamných látek*, *Magie myslí*)
- **Sudba:** 8
- **Hranice:** *Tělo* 3, *Duše* 6, *Vliv* 5
- **Oblíbená zbraň:** obřadní dýka (*bodná*)
- **Talenty:** *Uražená pýcha* (*bravurní*, pokud se mstí za to, že byla podvedena nebo uražena)
- **Zvláštní schopnosti:** *Modlitby a uřknutí* (*zařikávač*), *Přeludy* (*mág*)

Lidé z okolí za nimi chodí kvůli řešení svých „problémů“ jak jsou nechtěná těhotenství, lektvary lásky a podobně. Každá z čarodějek řeší jiné problémy a mají tak prsty v některých událostech v kraji, zejména jsou pak zapleteny do masakru vojáků z Maloskály.

- Panna zasahuje ve věcech začínající lásky
 - Má na svědomí početí Víf
 - Má na svědomí zdržení posla
 - Má na svědomí početí
- Matka má ochranné sklony nad vydědenci
 - Její zásluhou získal Orataj místo rasa a kata v Maloskále
 - Její zásluhou našel zlobr Krund úkryt mezi obry
- Babice chodí dělat porodní bábu
 - Přivedla na svět Ghrhlu
 - Přivádí na svět hejkalátka, včetně očekávaného syna Drahomily Vodičkové
 - Přivedla na svět Víf

Pramen říčky Loudavé

U pramene přítoku dravé padla skupina 4 bojovníků rukou skřetů z Maloskály, Byli vylákáni z tvrze falešným rozkazem, který jim nařídil utkat se se skupinou skřetů. Když zjistili, že se skřety je i zlobr, poslali posla pro pomoc. Ten ale nedorazil zavčas do Veleskály s žádostí o pomoc.

Zatímco čekali na posili, skřeti pokračovali dál na jih k Aldinze – ale pak se naprosto překvapivě otočili čelem vzad a při tom narazili na jednotku vojáků.

Protože je nikdo řádně nepohřbil, straší teď na místě své smrti jako **kostlivci**.

Kostlivci

- **Charakteristika:** 1–3 (zejména různé druhy boje, zastrašování lidí a zvířat, skrývání se ve městě)
- **Sudba:** 6
- **Hranice:** *Tělo* 4, *Duše* 3, *Vliv* 4
- **Zbraň:** meč, sekera (*sečná*), oštěp (*bodná, vrhací*), štít (*obranná*), luk (*střelná*)
- **Neobvyklé smysly:** *Teplo života* (v šeru tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)
- **Zvláštní schopnosti:** *Boj ve skupině, Nezranitelnost (bodné, střelné a vrhací zbraně)*

Jejich kapitán je Lutobor, který se stal **smrtonošem** – on je tím, kdo proklel Mellenora, bezhlavého jezdce, za to, že nedorazil se zprávou o pomoci včas.

Smrtonoš

- **Charakteristika:** 3 (různé druhy boje, zejména jízdního, *Sebedůvěra*)
- **Sudba:** 8
- **Hranice:** *Tělo* 5, *Duše* 3, *Vliv* 5
- **Zbraň:** meč (*sečná*), dřevce (*dlouhá drtivá*), palcát (*drtivá*), štít (*obranná*),
- **Neobvyklé smysly:** *Teplo života* (v šeru tmě a chladu cítí život tak zřetelně, jako by ho viděl, jasné sluneční světlo ho mate a oslepuje)
- **Zvláštní schopnosti:** *Nezranitelnost (bodné, střelné a vrhací zbraně), Válečný oř, Bohatýr* (obě najdete u válečníka)