

ZÁHADY SVÍTÍCÍ TVRZE

MAZFROTHOVY MOCNÉ ÚVAHY



MAZFROTHOVY MOCNÉ ÚVAHY

NAPSALA: ALISON HUANG

PŘELOŽIL: GERGON

Kolekce esejí nazvaná *Mazfrothovy mocné úvahy* byla do Svítící tvrže přinesena teprve nedávno. Byla věnována Yalerionem Highscrollem učencem z Hlubiny, který deník koupil na trhu v Baldurově bráně. Postavy však netuší, že je to maskované monstrum a že je napadne, jakmile se knihu pokusí přečíst. Po útoku postavy zjistí, že se takto chová vícero knih ve Svítící tvrzi a že se za tím může skrývat něco temnějšího.

NALEZENÍ KNIHY

Postavy, které již mají přístup do Svítící tvrže, se mohou setkat s knihou *Mazfrothovy mocné úvahy* při hledání témat jako jsou například:

- Magie a Tkanivo
- Lykantropie a její původ
- Páni démonu z Propasti

POPIS KNIHY

Mazfrothovy mocné úvahy jsou osmnáct centimetrů široká a dvacet tři centimetrů vysoká kniha. Hnědý kožený obal je kvůli času a používání velice opotřebený. Jméno knihy a jejího autora Mazfrotha Gethura je napsáno kurzívou černým inkoustem na první straně. Péče věnovaná první straně však nebyla použita na zbytek obsahu. Mazfrothův rukopis je uspěchaný a chaotický, jako kdyby nestíhal zapisovat všechny své myšlenky. Navíc všech 151 stran knihy k sobě nepasuje. Což značí, že autor postupně přidával další strany. Vazba knihy je dělaná od oka a vypadá jako by se mohla každým okamžikem rozpadnout.

ESEJE A BLÁBOLY

Mazfrothovy mocné úvahy obsahují sbírku různorodých esejí, ačkoliv mnoho neodhalují o autorovi samotném. Eseje jsou často na dlouhé lokte. I když témat v knize je mnoho a na různá témata, je jasné, že božstva, obyvatelé multivesmíru a základy magie byly hlavní Mazfrothovy zájmy.

UŽITEČNÉ ZNALOSTI

Postava, která si bude číst *Mazfrothovy mocné úvahy* se dozví části informací podle tématu jejího zájmu. Jako například jednu z těchto:

- Veškerá magie závisí na Tkanivu, což je spojení mezi sesilateli a surovou magií, kterému vládne Mystra, bohyně magie. Mystičtí sesilatelé mají přístup



MAZFROTHOVY
MOCNÉ ÚVAHY

k Tkanivu přímo, zatímco božští sesilatelé získávají přístup díky svým bohům a víře. Poškození Tkaniva může způsobit nepředstavitelné škody, jako se to stalo například při Moru kouzel v roce 1385 DL, roce Modrého ohně.

- Někteří učenci věří, že Malar, bůh lovu, je zodpovědný za lykantropii. Mazfroth s touto teorií nesouhlasí na základě toho, že ne všichni lykantropové jsou tak zlí, jako je Malar. Medvědodlaci jsou příkladem lykantropů, kteří jsou většinou dobří.
- Propast ovládají páni démonů – Baphomet, Demogorgon, Graz'zt, Juiblex, Orcus, Yeenoghu, Zuggtmoy a mnoho dalších. Mazfroth spojuje původ několika monster s těmito pány (například tvrdí, že Juiblex stvořil všechny slizy).

Poté, co postava, která čte *Mazfrothovy mocné úvahy* najde esej týkající se jejího zájmu, ale před tím než tuto část stihne dočíst, kniha zaútočí.

GINGWATIM

Gingwatzim je zvláštní forma života vytvořená kouzlem, nebo rituálem. Kouzlo, které ho přivádí k životu, čerpá duchovní energii z Astrální sféry, aby dalo gingwatzimovi jeho pravou podobu - světélkující (ale ne příliš jasnou) kouli ektoplazmy o průměru zhruba jeden metr. Nově vzniklý gingwatzim se objevuje co nejbližší svému stvořiteli a bez otázek plní jeho příkazy, přičemž ke komunikaci využívá telepatii.

Gingwatzim na sebe může vzít dvě další podoby, které určí jeho stvořitel v okamžiku, kdy gingwatzim vzniká. Jednou z nich je přesná kopie Drobného nemagického předmětu, který má jeho stvořitel po ruce. Druhou podobou gingwatzimu je podoba určitého Drobného Zvířete.

Když **gingwatzim**, který na sebe vzal podobu *Mazfrothových mocných úvah*, zaútočí na postavy, učiní to tak, že na sebe vezme svou pravou podobu a poté použije akci Vysátí energie. Gingwatzim se musí živit životní energií jiných tvorů, aby přežil, ale nemůže se živit, když je v podobě zvířete nebo předmětu, proto se musí nejprve vrátit do své pravé podoby. Jeho druhou podobou je podoba netopyra.

Tento konkrétní gingwatzim dostal od svého stvořitele pokyn, aby zůstal v knižní podobě, ale už několik dní se nenakrmil. V důsledku toho se snaží spotřebovat životní energii postav a bojuje, dokud není zničen. Po celou dobu terorizuje svou oběť telepatickými vzkazy jako „Nakrm mě!“ a „Potřebuji život!“. Po zničeném gingwatzim nezůstane ani stopa, čímž Svítící tvrz přijde o svou kopii *Mazfrothových mocných úvah*.

O CO JDE?

Gingwatzima, který na postavy zaútočí, vytvořila šakalodlači žena jménem Korvala pomocí rituálu, který jí naučila dnes již zesnulá lamie jménem Nidalia. Korvala je vůdkyní Smečky Amberdune, bandy šakalodlaků, kteří prodávají knihy a svitky na trzích v Baldurově bráně. Korvala přikázala gingwatzimovi, aby na sebe vzal podobu *Mazfrothových mocných úvah*, jedné z nejceněnějších knih v její sbírce. Tato lest jí umožnila prodat kopii knihy, aniž by se musela vzdát pravého předmětu, s nímž by se Korvala nerada loučila. Smečka Amberdune zůstává Nidalii zarytě věrná, přestože je už několik měsíců mrtvá. Místo korumpování jednotlivců a získávání otroků Nidalia raději sbírala knihy a svitky. Ačkoli byla mírumilovná a soucitná, přesto ji zabila skupina dobrodruhů. Šakalodlaci, kteří přežili, uprchli s Nidaliiným srdcem a s knihami a svitky, které mohli odnést.

S Korvalou jako novým vůdcem pracuje smečka na způsobu, jak Nidalii vzkřísit. Brzy se ukázalo, že to nebude jednoduchý úkol. Koneckonců kouzlo *Vzkříšení* vyžaduje diamant v hodnotě nejméně 1000 zlatých a služby dostatečně mocného sesilatele.

Plán smečky prodávat knihy a svitky, stejně jako gingwatzimy přeměněné v knihy a svitky, se ukázal být náročnější, než čekali. Většinu svých zisků utratí, aby jim pomohly přežít ve městě s více než slušným podílem úplatkářství a korupce. Drží se naděje, že se jim podaří získat dostatek peněz na vzkříšení Nidalie dřívě, než někdo odhalí jejich lest, ale nepočítali s možností, že někteří z jejich gingwatzimů skončí ve Svítící tvrzi.

OBLUDNÉ KNIHY

Postavy, které se zajímají o záhadu kolem *Mazfrothových mocných úvah*, mohou požádat o informace Uznávané ze Svítící tvrze nebo vést vlastní pátrání.

CO VĚDÍ UZNÁVANÍ

Následující informace se dozvíte z rozhovorů s mnichy a mudrci ze Svítící tvrze:

- *Mazfrothovy mocné úvahy* jsou třetí knihou, která se proměňuje v ektoplazmatickou příšeru. Dalšími dvěma knihami byly *Temný hlad* (o mocné entitě, které slouží hvězdopřevodci) a *Padlý Tethyamar* (o králi trpaslíků jménem Ghellin, který se snaží získat zpět své království v Pouštních horách).
- Všechny tři knihy byly v posledních dvou měsících použity ke vstupu do Svítící tvrze.
- Uznávaní si vedou záznamy o hledáčích, kteří byli vpuštěni do Tvrze, a o knižkách, které knihovně darovali. Dva hledači, kteří získali vstup s obludnými knihami, jsou stále ve Tvrzi: Yalerion Highscroll (který přinesl *Mazfrothovy mocné úvahy*) a Valor (která přinesla *Temný hlad*). Uznávaní vědí, kde je hledat.

Pokud postavy promluví se Uznávaným o incidentu, který zažily v souvislosti s *Mazfrothovými mocnými úvahami*, mniši jim nabídnou *Přílbu porozumění jazykům* jako odměnu za to, že zjistí, kdo je za podvod zodpovědný.

VÝSLECH HLEDAČŮ

Pokud se postavy ptají Yaleriona Highscrolla nebo Valory na knihy, které použili ke vstupu do Svítící tvrze, použijte následující informace pro hraní rolí těchto Cizích postav.

YALERION HIGHSCROLL

Yalerion je 26letý lidský **akolyta** s příjemným chováním a uvolněným držení těla. Je učencem z Hlubiny a má nekonečnou touhu po vědění, zejména po informacích týkajících se historie Torilu. Na cestu do Svítící tvrze se vydal proto, že přečetl všechny knihy, které se nacházejí ve Fontáně vědění, hlubinském chrámu boha vědění Oghmy. Yalerion doufá, že ze své několikadenní návštěvy vytěží co nejvíce, když si přečte vzácné knihy a setká se s podobně smýšlejícími lidmi. Yaleriona lze nalézt v Domě Vědomce, kde se stýká s dalšími Oghmovými stoupenci. Někdy si čte knihy v Pilířích vzdělání. Pokud jsou postavy přátelské a nejsou konfrontativní, Yalerion si s nimi rád popovídá. Překvapí ho, když se dozví, že *Mazfrothovy mocné úvahy* byly ve skutečnosti převlečená nestvůra.

Na správně položené otázky Yalerion prozradí následující informace:

- Před deseti dny si Yalerion koupil knihu, o které si myslel, že to jsou *Mazfrothovy mocné úvahy*, ve stánku na Širáku, velkém a přeplněném tržišti v Horním městě Baldurovy brány.
- Vzpomíná si, že v názvu stánku bylo „duna“. Ale nic jiného o tom místě neví. Širák byl na jeho vkus příliš hlučný a hektický.
- Před pěti dny dorazil do Tvrze a chce zůstat ještě dalších pět dnů.

VALOR

S širokými rameny a permanentně zamračeným výrazem ve tváři je čtyřicetiletá Valor hrozivou tieflingskou **rytířkou**. Pochází z Cormyru, země na východě, a sloužila jako rytíř Purpurového draka v cormyrské armádě. Od té doby, co tento život zanechala za sebou, se věnuje lovu odměn, který má velice ráda. Valor je ve Svítící tvrzi, aby prozkoumala obzvláště nepolapitelný cíl. Její vstupní dar nebyl levný a mrzí ji, že se ukázalo, že je to obludný podvrh. Aby to napravila, pomáhá Uznávaným s různými pracemi.

Valor přes den opravuje střechu Krbu nebo se v noci prochází po Vzdušné dvoraně. Je aktivní a neklidná, dává si pozor na lidi, kteří s ní chtějí mluvit. Úspěšný test na Charisma (Přesvědčování) SO 15 nebo zdvořilé a vytrvalé vyptávání ji přesvědčí, aby si s postavami promluvila, i kdyby jen proto, aby ji rychleji opustily.

Valor se může podělit o následující informace:

- Před třinácti dny dorazila do Svítící tvrze s *Temným hladem*, sérií téměř nesrozumitelných poznámek o Hadarovi, mocné, ale nevyzpytatelné bytosti, která žije mezi hvězdami.
- Knihu si koupila u stánku na Širáku, rušném tržišti v Horním městě Baldurovy brány. Na stánek si moc nepamatuje, protože se na Širáku nechtěla zdržovat příliš dlouho. (Když se jí postavy zeptají proč, řekne: „Páchne to tam chamtivostí.“) Pamatuje si však, že se stánek nacházel v „ne zrovna renomovaném“ koutě tržiště.
- Poté, co zjistila potřebné informace, se před třemi dny chystala odejít. Tehdy jí Zaslíbení oznámili, že její dar, *Temný hlad*, odhalil svou pravou podobu, napadl a zničil kouzelníkova homunkula. Kouzelník netvora zabil dřív, než mohl ublížit někomu dalšímu, ale ne dřív, než se to proměnilo v pavouka a pokusilo se odplazit pryč. Když netvor zemřel, nezůstala po něm žádná stopa.

CESTA DO BALDUROVY BRÁNY

Ze Svítící tvrze trvá cesta po Pobřežní cestě k Baldurově bráně pět dní. Na této cestě číhají bandité a loupežníci, a přepadají každého, kdo nese vzácné knihy nebo jiné cennosti.

LYKANTROPÝ LUPÍČ

Čtvrtou noc cesty je výprava napadena **krysodlakem** Mushikou a třemi **Obřími krysami**. Mushika si nese ošklivé jizvy z doby, kdy působil ve zlodějském cechu v Baldurově bráně, a od té doby se zaměřil na snadnější kořist podél Pobřežní cesty. Zatímco obří krysy útočí, Mushika stojí v hybridní podobě opodál a používá svou ruční kuši. Pokusí se utéct, pokud se mu sníží počet životů na polovinu nebo méně nebo pokud jsou všechny tři obří krysy poraženy.

ŠIRÁK

Tržiště známé jako Širák se nachází v Horním městě, kde žijí patriarové, nejbohatší občané Baldurovy brány. Návštěvníci této čtvrti zde najdou ulice osvětlené magickými světly, luxusní butiky a drahé restaurace. Elegančně oblečení obyvatelé se k chudším lidem chovají s velkým opovržením. Horní město je skutečně místem exkluzivity a dekadence. Noční zákaz vycházení znamená, že ti, kdo tam nebydlí, musí každý den za soumraku odejít, pokud nemají zvláštní povolení.

Na Širáku lze najít téměř cokoli. Obchodníci zde mohou podnikat bez úředních licencí a daní, pokud je jejich zboží legální. Přesto není Širák imunní vůči korupci: o tom, kde se který prodejce na tržišti nachází, rozhodují vysoké úplatky a reputace.

HLÍDKA

Deset **Veteránů** Hlídky, vojenské organizace, která chrání obyvatele Horního města, hlídkuje na Širáku. Ačkoli jejich práce spočívá hlavně v hlídání kapsářů a zlodějů, také řeší neshody a přicházejí na obranu obchodníků, které obtěžují zákazníci.

HLEDÁNÍ STÁNKU

Plné prodejců, kteří chtějí prodávat a zákazníkům, kteří se dožadují výhodných nabídek, není Širák zrovna nejjednodušší místo na orientaci. Natož najít konkrétního stánku. Pokud postavy mluvily s Yalerionem Highscrollem nebo Valor, jsou schopny najít Knihy Amberdune relativně snadno. V opačném případě se mohou poptat okolo. Hod na Charisma (Přesvědčování) SO 10. Při úspěchu jim zákazník nebo majitel stánku poradí, jak se k Amberdune dostat. Při neúspěšném ověření nakonec po hodině hledání stánek najdou.

Mezi další stánky, na které mohou postavy na Širáku narazit, patří např:

- Zlatavé bochánky, pouliční pekárna s čerstvými paštikami, chleby a koláči za 1st.
- Měďáky a klenoty, obchod se „starožitnostmi“, kde se prodávají různé cetky a podivnosti (hod 2k4krát na tabulce cetek v *Příručce hráče*). Každá cetka stojí 2k10md.
- Drahokamy pro všechny, obchod s různými drahokamy, všechny v hodnotě 50zl. nebo méně.
- Heathovy horké nápoje, stánek nabízející poháry svařeného vína, horkého moštu a silných čajů po 2st. V létě je nápis přemalován na „Heathovy chlazené nápoje“ a stánek nabízí chlazené ovocné šťávy a ledový čaj.
- Čarodějové ze Širáku, stan překypující desítkami mystických ohniskových předmětů a svitků kouzel, včetně svitků *Porozumění jazykům*, *Najdi magii*, *Pomalý pád*, *Najdi přítelíčka*, *Mágova zbroj*, *Magická střela*, *Štít a Neviditelný služebník* (po 25zl.).



KNIHY AMBERDUNE

KNIHY AMBERDUNE

Ačkoli se nacházejí v odlehlém rohu, Knihy Amberdune mají vždy několik zákazníků, kteří si prohlíží jejich zboží. Tento stánek je zásoben legálními, ale běžnými knihami (25zl. za kus), stejně jako iluzorními výtisky vzácných a drahých knih (250zl. za kus). Stánek neprodává knihy kouzel.

SMĚNY

Na stánek Amberdune vždy dohlížíjí dva **šakalodlaci** v humanoidní podobě. Za východu slunce ti, kteří mají první směnu, spolu s Korvalou připravují stánek a při západu slunce dělníci odnášejí neprodané zboží zpět do úkrytu smečky ve čtvrti Černobrána.

Každá pracovní směna trvá čtyři hodiny a Korvala je každé dvě hodiny kontroluje. Šakalodlaci se po skončení směny vracejí do svého úkrytu. S výjimkou Korvaly cestují vždy ve dvojicích. Můžeš se rozhodnout, kteří členové smečky jsou ve stánku, když postavy dorazí (jména viz níže „Smečka Amberdune“).

Rozhovor s vedoucím. Korvala bere své povinnosti majitelky Amberdune vážně. Veškerá obvinění z podvodu popírá se strohou profesionalitou a vyhrožuje, že pokud budou postavy příliš agresivní, přivolá strážu.

Úspěšné ověření Moudrosti (Vhled) SO 15 odhalí, že Korvala nemluví úplně pravdu. Aby se vyhnula scénám, pozve postavy, které prohlédnou její lži, zpět do úkrytu smečky Amberdune, pokud jsou ochotny si v klidu promluvit.

Sledování šakalodlaků. Postavy mohou najít úkryt Amberdune také tak, že budou sledovat členy smečky po jejich směně. Pokud postavy uspějí ve skupinovém testu Obratnosti (Nenápadnost) SO 13, šakalodlaci si nevšimnou, že je někdo sleduje. Pokud si postav všimnou, spěchají, aby Korvalu upozornili, ale nezasáhnou, pokud tak postavy neučiní jako první. Další informace naleznete v části „Hraní šakalodlaků“ níže.

SMEČKA AMBERDUNE

Šakalodlaci ze smečky Amberdune byli služebníky Nidalie, neobyčejně laskavé a vzdělané lamie. Jejich přesvědčení je spíše neutrální zlo, nikoli chaotické zlo, a jejich cíle jsou spíše sobecké, nikoli aktivně záškodnické.

Protože smečka původně sídlila v Amnu, mají jejich humanoidní podoby tmavě hnědou kůži, hnědé nebo modré oči a různé odstíny hnědých vlasů, stejně jako mnoho amnských lidí. Pokud je třeba uvést příjmení, používají Amberdune.

Ve smečce Amberdune je sedm **šakalodlaků**, včetně vůdkyně Korvaly. Ostatní členové smečky jsou následující:

- Avani, šakalí žena středního věku, která považuje za svou povinnost zabránit zbytku smečky v čemkoli, co by přitáhlo pozornost Hlídky.
- Inbar, tichý, zdrženlivý šakalí muž, který ve své lidské i hybridní podobě nosí brýle.
- Marliza, drobná šakalí žena, jejíž široké oči a dlouhé copy zakrývají její chytrost.
- Ramah, Inbarův bratr, který nejraději tráví směnu ve stánku Amberdune hlasitým předčítáním ze svazku, aby nalákal potenciální zákazníky.
- Theryn, mladý šakalí muž s obratnými rukama, který umí opravit poškozené knihy nebo vysvobodit pár mincí z kapes boháčů.
- Zan, nejstarší člen smečky, který si tiše brouká, zatímco organizuje knihy.

HRANÍ ŠAKALODLAKŮ

Šakalodlaci pracují jako knihkupci na Širáku. Jsou sebevědomí a rádi si povídají se zákazníky. Pokud jsou nečekaně dotazováni bez přítomnosti Korvaly, rychle znervózní. Ačkoli jejich vrozená schopnost lhát znamená, že mohou snadno klamat, smečka si bez vedení neporadí. Přítomnost Korvaly ostatní šakalodlaky uklidňuje. Obdivují její sílu a vedení a brání ji stejně urputně jako Nidalii.

Amberdunští šakalodlaci nejsou nepřátelští, pokud nejsou vyprovokováni. Útočí jen v krajním případě, raději používají svůj Uspávací pohled, aby si nepřátele podmanili, a pak utečou. Zejména se zdráhají bojovat se sesilateli a postavami používajícími postřibřené nebo magické zbraně.

KORVALA

Korvala je 32letý **šakalodlak**. Je vysoké a impozantní postavy a od smrti Nidalie je vůdkyní smečky. Má autoritativní vystupování, které vzbuzuje důvěru u jejích spojenců a strach u nepřátel. Ačkoli je Korvala obvykle klidná a vyrovnaná, při vzpomínce na boje, které ona a její smečka zažily, včetně Nidaliiny smrti, se rozčílí a začne bojovat. Ačkoli je sama schopnou vůdkyní, břemeno převzetí moci po Nidalii je pro ni těžké.

Ještě za svého života Nidalia naučila Korvalu rituál k vytvoření gingwatzimů. Ostatní členové smečky o tomto rituálu vědí, ale nikdy nejsou u toho, když ho Korvala provádí. Nidaliino kouzlo Úkol donutilo Korvalu rituál tajit. A přestože už není pod vlivem kouzla, Korvala odmítá informace o rituálu prozradit.

Osobnostní rys. „Když mám v hlavě nějaký cíl, udělám všechno pro to, aby byl dokončen.“

Ideál. „Moje smečka by měla žít v míru.“

Pouto. „Nidalie, za všechno vděčím tobě. Přivedu tě zpátky, pamatuj na má slova.“

Váda. „Pokud z toho nemůžu mít prospěch, nemám zájem.“



KORVALA

ČERNOBRÁNA

Šakalodlaci žijí v severní čtvrti Černobrána, nedaleko Širáku. Tato čtvrť je součástí Vnějšího města, rozlehlých osad, které se rozkládají za vlastními hradbami města. Vnější město je domovem chudších obyvatel Baldurovy brány, kteří žijí v chatrných chýších a zpuchřelých stanech - v ostrém kontrastu s bohatstvím Horního města. Obchodníci, jejichž zboží je příliš skromné - nebo příliš nelegální - na to, aby ho mohli prodávat na Širáku, se zde spokojí s neregulovanými trhy v zadní části města. Vzduch je prosycen zápachem ustájených koní a jiných tažných zvířat.

KRYSODLAČÍ POMSTA

Pokud postavy dříve v dobrodružství umožnily **krysodlaku** Mushikovi utéct, pokusí se jím při cestě přes Černobránu do úkrytu Amberdune znovu pomstít. Pokud však postavy doprovází jeden nebo více členů Amberdune, Mushik je nechá na pokoji. Ví, že Korvala a její společníci jsou šakalodlaci, a slyšel zvěsti, že slouží mocnějšímu stvoření zvanému lamia.

Mushika na sebe vzal humanoidní podobu a doprovází ho **hejno krys** a dva lidští **drsňáci** jménem Alaspar a Sufeni. Mushika slíbil, že oba lumpy promění v krysodlaky, ale nejprve musí prokázat svou cenu tím, že mu pomohou zabít postavy. Pokud je poraženo buď hejno, nebo oba drsňáci, Mushika se pokusí z boje uprchnout. Ani on, ani drsňáci nemají žádný poklad.

ÚKRYT AMBERDUNE

Úkryt Amberdune, zchátralá chatrč s dřevěnými stěnami, se nachází v úzké uličce zastrčené v rohu čtvrti Černobrána.

DENNÍ DOBA

Mezi svítáním a soumrakem mají v Knihách Amberdune směnu dva ze šakalodlaků. V ostatních obdobích použijte následující informace, které vám pomohou určit, co šakalodlaci dělají.

- Jakmile je stánek Amberdune po celém dnu sbalen a všichni šakalodlaci se vrátí do úkrytu, celá smečka se společně nají v oblasti A1.
- Večer šakalodlaci tráví podle svého uvážení, než se uloží ke spánku v oblasti A3. Korvala spí v oblasti A4.
- Všichni spí osm hodin. Korvala a dva šakalodlaci na první směně se probudí těsně před svítáním, aby mohli připravit stánek na další den.

PŘÁTELÉ

Pokud Korvala pozvala postavy k soukromému rozhovoru, přivede je do své kanceláře (oblast A4).

Šakalodlakům je pochopitelně nepřijemné, že se v jejich domě nacházejí cizí lidé. Nečekané návštěvníky vítají s obavami a připravenými zbraněmi, ale šakalodlaci se nechovají nepřátelsky, pokud na ně postavy nezaútočí.

Pokud jde o obludné knihy, ostatní šakalodlaci nervózně příkyvují Korvale. Pokud je v úkrytu, šakalodlaci přivedou postavy do její kanceláře. Pokud Korvala není přítomna, požádají postavy, aby počkaly v oblasti A1, dokud se nevrátí.

NEPŘÁTELÉ

Při boji ve svém úkrytu šakalodlaci stojí na místě a neutíkají. Pokud je to možné, vrhají se všichni šakalodlaci na jednoho nepřítele najednou. Jejich cílem je zabít pouze tehdy, pokud postavy také projevují smrtící úmysly.

LOKACE ÚKRYTU

Následující místa jsou vyznačena na mapě oblasti Úkryt Amberdune. V některých místnostech jsou přítomni někteří šakalodlaci, kteří jsou popsáni v předchozí části „Smečka Amberdune“, ale tyto informace můžete snadno změnit tak, aby vyhovovaly vašemu příběhu.

A1. SPOLEČENSKÁ MÍSTNOST

Po této místnosti je rozmístěno sedm židlí, každá jiná. Na malém kulatém stolku uprostřed stojí několik hrnků a talířů. Dřevěnou podlahu zdobí potrháný a vybledlý koberec.

Do této místnosti ústí hlavní vchod úkrytu. Šakalodlaci v této místnosti rádi odpočívají a povídají si mezi sebou, zejména během společného jídla a po něm. Vybledlý koberec je ve skutečnosti **Dusící běhoun**

přátelský k šakalodlakům, který je brání, pokud mu to přikážou. Pokud v této oblasti nejsou přítomni žádní šakalodlaci, koberec útočí na vetřelce. Přestane bojovat, pokud mu to některý ze šakalodlaků přikáže.

Vývoj. Hluk způsobený bojem s běhounem způsobí, že do místnosti z oblasti A2 vběhne Marliza, **šakalodlak** v hybridní podobě, se scimitarem v pohotovosti. Tento šakalodlak je ochoten koberci přikázat, aby přestál, pokud postavy vysvětlí svou přítomnost.

A2. KUCHYNĚ

Tato kuchyně je malá, ale čistá a organizovaná. Na polici je řada hrnců a pánví. Na jedné straně krbu leží na pultu prkénko na krájení a nůž. Čisté talíře a nádobí leží na pultu na druhé straně.

Smečka v této kuchyni vaří jídlo předtím, než se nají ve společenské místnosti (oblast A1). V místnosti jsou momentálně dva **šakalodlaci**, Marliza a Theryn (více informací o členech smečky najdete v části „Smečka Amberdune“ na začátku dobrodružství). Theryn ve své humanoidní podobě seká sekáčkem (který funguje jako scimitar) zeleninu na polévku, zatímco Marliza se opírá o zeď v hybridní podobě. Spokojeně si spolu povídají. Hluk v oblasti A1 přiměje Marlizu, aby to prozkoumala.

A3. UBYTOVACÍ CHODBA

Tento dlouhý a přeplněný prostor, který připomíná spíše širokou chodbu než skutečný pokoj, je obsazen šesti lůžky.

Pokud ji neprobudí zvuky boje, na jedné z postelí podřimuje **šakalodlači** žena Avani (v humanoidní podobě). Postavy, které se pohybují touto místností, musí uspět v testu Obratnosti (Nenápadnost) SO 10, jinak ji probudí. Tento test se provádí s Nevýhodou, pokud postavy způsobily rozruch jinde v úkrytu. Pod každou postelí je neuzamčený kufr plný osobních věcí. Nic cenného zde nenajdete.

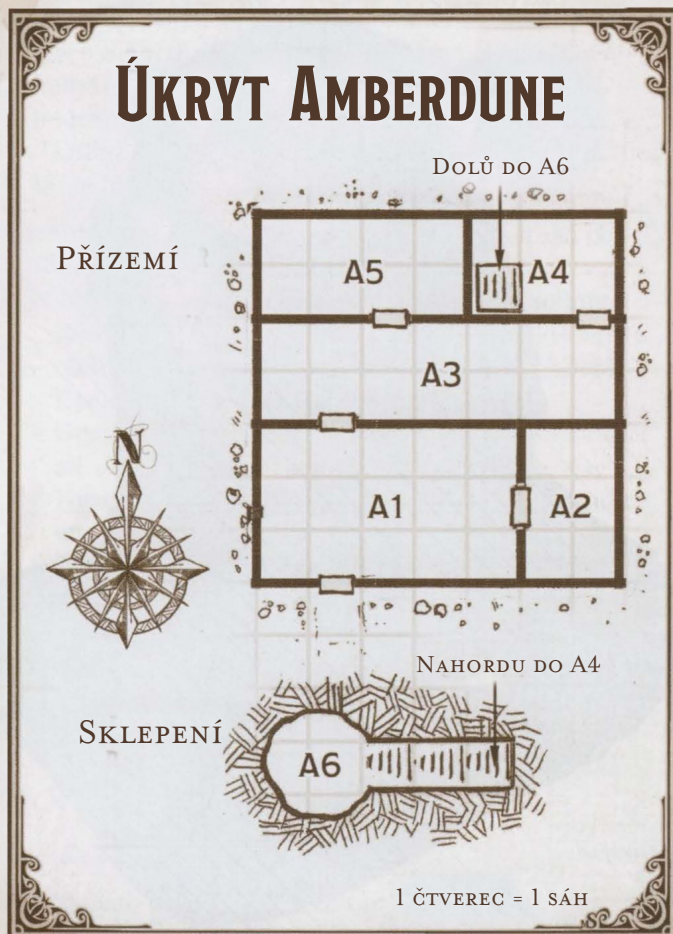
Vývoj. Boj v této místnosti zalarmuje Zana, šakalodlaka z oblasti A5, který vstoupí s vytaseným scimitarem. Dle svého uvážení může Korvala také prozkoumat rozruch v této místnosti.

A4. KORVALINA KANCELÁŘ

Většinu této místnosti zabírá velký dřevěný stůl. Vedle deníku vázaného v kůži leží brk a lahvička s inkoustem. Na stěně za stolem visí dvojice ozdobných mečů. U západní stěny je zastrčená jedna postel.

Pokud není s postavami, ve stánku Knihy Amberdune nebo jinde v úkrytu a nevyšetřuje rozruch, sedí u stolu **šakalodlak** Korvala ve své humanoidní podobě: žena se snědou pletí, hnědými vlasy posetými sluncem a pronikavými oříškovými očima. Pokud byla na přítomnost postav upozorněna ostatními šakalodlaky nebo rozruchem v úkrytu, tak je Korvala očekává. V opačném pří-

ÚKRYT AMBERDUNE



padě je šokovaná, ale zachovává klid a tiše odhaduje, jak postavy nejlépe zlikvidovat v boji, pokud k tomu dojde.

Ozdobné meče na stěně jsou ve skutečnosti dva **gingwatzimové**, kteří na sebe berou svou pravou podobu a útočí na vetřelce, pokud není Korvala přítomna. Pokud se v této místnosti nachází, gingwatzimové ji brání. Kromě toho, že se zjevují jako meče, se tyto gingwatzimové mohou proměnit v netopýry.

Deník na Korvalině stole je účetní kniha, která dokumentuje všechny prodeje knih Amberdune, včetně *Mazfrothových mocných úvah*, *Temného hladu* a *Padlého Tethyamaru*.

Vývoj. Pokud je v místnosti a postavy jsou ochotné ji vyslechnout, Korvala jim vysvětlí motivy Smečky Amberdune. Věří ve svůj plán a necítí potřebu něco vynechávat. Z jejího pevného hlasu a opatrných slov je patrná bolest i odhodlání.

Pokud se postavy zeptají Korvaly na obludné knihy, které skončily ve Svítící tvrzi, sdělí jim následující informace:

- Pomocí rituálu, který jí naučila Nidalia, dokáže Korvala vytvořit tvory známé jako gingwatzimy. (Korvala tvrdí, že na ni působí kouzlo Úkol, které seslala Nidalia a které jí brání se o tyto znalosti podělit. To je lež. Bez ohledu na to Korvala tento rituál neprozradí.)
- Korvala může nově vytvořeného gingwatzima zmocnit k tomu, aby na sebe vzal dvě další podoby, což mu umožní duplikovat určitý předmět a drobné zvíře. Jako předmět se gingwatzim může skrývat na očích.

Jako obyčejné zvíře se může pohybovat, aniž by přitahoval příliš pozornosti.

- Gingwatzim není nijak zvlášť bystrý, ale poslouchá příkazy svého stvořitele. Ti, které Korvala vytvoří, mají pokyn zůstat v knižní podobě, ale gingwatzim se musí občas živit energií živých, aby přežil.
- Korvala dosud vytvořila osm gingwatzimů, šest převlečených za knihy a dva další, kteří mají hlídat její kancelář.
- Korvala nikdy nezamýšlela, že by se její gingwatzimové objevili ve Svítící tvrzi. Jako odškodnění je ochotná se vzdát původních verzí *Mazfrothových mocných úvah*, *Temného hladu* a *Padlého Tethyamaru*, aby je postavy mohly doručit do Svítící tvrze. (Korvala tyto knihy spolu s dalšími třemi uchovává v oblasti A6.)

Tajné dveře. Pod postelí se skrývají padací dveře vedoucí dolů do krypty (oblast A6).

A5. SKLADIŠTĚ

Kromě rohu se dvěma dřevěnými truhlami jsou stěny této místnosti obloženy poloprázdnými knihovny.

V této místnosti se nacházejí všechny legální i běžné knihy, které Smečka Amberdune prodává, a také malá část peněz, které získala. Zan, **šakalodlak** v hybridní podobě, si prohlíží regály s knihami, aby se rozhodl, které knihy by měl následující den prodat na trhu (více informací o členech smečky najdete v části „Smečka Amberdune“ výše).

Falešná truhla. Horní dřevěná truhla je ve skutečnosti **mimik**, který žil v Nidaliině doupěti a chránil ji před vetřelci. Mimik má symbiotický vztah se Smečkou a cítí se spřízněn se svými kolegy tvaroměnci. Šakalodlaci ho krmí zbytky jídla, ale z nedostatku vydatných pokrmů v Černobráně mu vyhládlo. Pokud mu šakalodlaci neřeknou, aby to nedělal, pokusí se sežrat každou postavu, která se ho dotkne.

Pravá truhla. Spodní dřevěná truhla, která je odcmená, je prázdná, až na různé měděné, stříbrné a elektronové mince v hodnotě 50zl., roztroušené po dně. Za tyto peníze si šakalodlaci kupují zásoby pro smečku.

A6. UKRYTÝ TREZOR

Tento trezor je přístupný z oblasti A4.

Úzká, klesající chodba končí kruhovou komorou se dvěma dřevěnými truhlami na visací zámek.

Korvala má klíče od visacích zámků. Postava používající zlodějské nástroje může použít Akci a pokusit se odcmenout zámek, a to úspěšným hodem na Obratnost SO 15. Postava může také použít Akci a pokusit se rozbít visací zámek tupou zbraní, což provede úspěšným ověřením Síly SO 17. Truhly jsou obloženy olovem, aby se jejich obsah nedal najít kouzlem Najdi předmět:

Truhla 1 obsahuje Nidaliino vysušené srdce, zabalené v černé hedvábné látce a ležící na lůžku se 450 zl. (našetřenými na Nidaliino vzkříšení).

Truhla 2 obsahuje šest knih: *Mazfrothovy mocné úvahy*, *Padlý Tethyamar*, *Temný hlad*, *Castanamirova příručka o gíngwatzimech* (popisuje, co jsou gíngwatzimové, ale ne jak je vytvořit), *Putování pokorného Aasimara* (pojednání o Vnějších sférách) a *Dcery Graz 'zta* (o původu lamí).

VYŠETŘENÍ ZÁHADY

Jednání postav se Smečkou Amberdune ovlivní výsledky tohoto dobrodružství. Ale bez ohledu na svůj přístup mohou zjistit, co se stalo se skutečnými knihami, a najít původní verze.

KRVAVÁ LÁZEŇ

Je možné zabít nebo porazit Smečku Amberdune, aniž by si vyslechli jejich verzi příběhu. Protože jim v tom nikdo nebrání, mohou postavy v této situaci prohledat úkryt Amberdune a hledat skutečné knihy a všechny poklady, které najdou.

Pokud bude mít družina potíže s nalezením skrytého trezoru v oblasti A6, může kterákoli z postav provést test Inteligence (Pátrání) SO 10. Při úspěchu dojdou k jednomu z poznatků z následujícího seznamu. Pokud při kontrole uspějí o 5 nebo více, přijdou na všechny tři:

- U Korvaly jsou klíče. To znamená, že někde musí být zámky.
- Úkryt je čtvercový. Pokud jsou mezi stěnami nějaká tajná zákoutí, byla by velmi mělká. Je nepravděpodobné, že by tam bylo něco uschováno.
- Korvalinu kancelář brání dva gíngwatzimové. Hlídalek snad i něco jiného?

Postavy, které se rozhodnou pro tuto násilnou cestu, možná nikdy neodhalí motivy smečky, ale mohou najít skutečné *Mazfrothovy mocné úvahy* a bezpečně dopravit knihu zpět do Svítící tvrze, pokud si to budou přát.

NIDALIA

Pravý vůdce Smečky Amberdune Nidalia, je Lamie, která si libuje ve shromažďování knih spíše, než v korupci a teror. I když je laskavá ke svým služebníkům, tak to neznamená, že je hodná a vlídná. V podstatě se zajímá pouze o sebe a svou smečku. Pokud je s ní zacházeno s respektem a věrností, tak nezradí své spojení.

ODSTRANĚNÍ

I když se motivy Smečky Amberdune odhalí, družina nemusí šakalodlakům jejich činy odpustit. Pokud postavy trvají na tom, že chtějí do Svítící tvrze přivést skutečné knihy, aniž by nabídly kompromis, šakalodlaci se postaví na odpor, i když se spíše vzdají, než aby bojovali na život a na smrt. Ztráta knih je pro šakalodlaky velkou komplikací, ale pokud by byli všichni mrtví, nemohli by Nidalii oživit.

Pokud jsou šakalodlaci v této bitvě pobiti a postavy nevědí, kde najít trezor, podívej se na radu do kapitoly „Krvavá lázeň“.

VYJEDNÁVÁNÍ

Postavy mohou dosáhnout mírové dohody s Korvalou a Amberdune prostřednictvím osobního rozhovoru. Družina může například pomoci šakalodlakům vymyslet jiný způsob, jak získat peníze, nabídnout pomoc s jejich cílem vzkřísit Nidalii nebo zaplatit spravedlivou cenu za skutečné knihy. (Korvala očekává za každou knihu alespoň 250zl., ale spokojí se i s menší částkou, pokud budou postavy tvrdými vyjednávači). Pokud se dohodnou, šakalodlaci nechají postavy odnést pravé knihy zpět do Svítící tvrze.

ZÁVĚR

Pokud se postavy vrátí do Svítící tvrze i s knihami, odmění je *Zasvěcení Přílbou porozumění jazykům*. Valor a Yalerion jsou vděční za snahu družiny vyřešit záhadu. Oba hledači by mohli být v budoucnu užitečnými spojenci.

Postavy, které úspěšně vyjednávaly se smečkou Amberdune, získají podporu Korvaly a ostatních šakalodlaků, pokud postavy dodrží svou část dohody. Navíc, pokud se družině podaří pomoci smečce při oživení Nidalie, například tím, že pomůže šakalodlakům shromáždit potřebné peníze, získá také lamii jako spojení.

Postavy, které bojovaly, ale nezabily některého člena Amberdune, mají potenciálního nepřítele, jakmile si šakalodlaci dolízejí rány. Pokud se Smečka Amberdune stane protivníkem, který se vrátí, zvaž, zda se Korvala naučí jiné rituály nebo kouzla, která se lépe hodí k boji s postavami, aby se přizpůsobila této pomstě.

MONSTRA

AKOLYTA

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 10

Životy 9 (2k8)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Dovednosti Lékařství +4, Náboženství +2

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

Sesílání kouzel. Akolyta je sesílatel kouzel 1. úrovně. Jeho sesílací vlastnost je Moudrost (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +4). Má připravena následující klerická kouzla:

Triky (libovolně): divotvorství, posvátný plamen, světlo

1. úroveň (3 pozice): azyl, požeňání, zhoj zranění

AKCE

Kyj. Útok na blízko zbraní: +2 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 2 (1k4).

DRSŇÁK

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli nedobré přesvědčení

Obranné číslo 11 (kožená zbroj)

Životy 32 (5k8 + 10)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Dovednosti Zastrásování +2

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

Taktika tlupy. Drsňák má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden drsňákův společník, jenž není neschopný.

AKCE

Vícenásobný útok. Drsňák zaútočí dvakrát útokem na blízko.

Palcát. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden tvor. **Zásah:** Drtivé zranění 5 (1k6 + 2).

Těžká kuše. Útok na dálku zbraní: +2 k zásahu, dostřel 20/80 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 5 (1k10).

DUSÍCÍ BĚHOUN

Velký výtvor, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 33 (6k10)

Rychlost 2 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Imunity vůči zraněním jedová, psychická

Imunity vůči stavům hluchý, otrávený, paralyzovaný, slepý, vystrašený, zkamenělý, zmámený

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 6

Jazyky —

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Antimagická náchylnost. Běhoun je neschopný, když je v oblasti *antimagického pole*. Je-li běhoun cílem *rozptyl magii*, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost proti SO záchrany kouzla sesílatele, jinak upadne do bezvědomí na 1 minutu.

Přenos zranění. Zatímco běhoun uchvacuje tvora, obdrží pouze polovinu utrpěného zranění (zaokrouhleno dolů) a druhou polovinu obdrží tvor, kterého běhoun uchvacuje.

Falešný vzhled. Dokud běhoun zůstává nehybný, je k nerozeznání od normálního koberce.

AKCE

Dušení. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden Střední či menší tvor. **Zásah:** Tvor je uchvácený (SO úniku je 13). Dokud toto uchvácení neskončí, cíl je zadrženy, slepý a hrozí mu udušení a běhoun nemůže dusit jiný cíl. Navíc na začátku každého tahu cíle cíl utrpí drtivé zranění 10 (2k6 + 3).



GINGWATZIM

Malá zrůda (tvaromětec)

Obranné číslo 12

Životy 39 (6k6 + 18)

Rychlost 6 sáhů, létání 6 sáhů (pouze ve své pravé podobě)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
3 (-4)	15 (+2)	16 (+3)	4 (-3)	11 (+0)	6 (-2)

Imunity vůči zranění jedová

Imunity vůči stavům otrávený

Smysly mimozrakové vnímání 12 sáhů (mimo tento okruh je slepý), pasivní Vnímání 10

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Zdatnostní bonus +2

Alternativní formy. Gingwatzim má dvě alternativní podoby, obě takové, jaké si vybere jeho stvořitel při vzniku gingwatzima. Jedna podoba je přesnou kopií Drobného nemagického předmětu (např. knihy, dýky nebo drahokamu), který jeho tvůrce drží nebo má na sobě, když je gingwatzim vyčarován. Druhou podobou může být jakékoli Drobné zvíře. Jakmile jsou tyto alternativní podoby jednou zvoleny, nelze je změnit.

AKCE

Vysátí energie (pouze pravá forma). Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: 16 (4k6 + 2) nekrotického zranění a cíl musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 12 jinak získá 1 stupeň Vyčerpání. Když cíl dokončí krátký nebo dlouhý odpočinek, ztratí všechny stupně Vyčerpání získané z tohoto útoku.

Změna tvaru. Gingwatzim se změní ze své pravé podoby - koule světélkující ektoplazmy o průměru 1 metr - do jedné ze svých dvou alternativních podob nebo z jedné z těchto podob zpět do své pravé podoby. V předmětné podobě se nemůže pohybovat ani provádět útoky, ale jinak si zachovává své statistiky a je k nerozeznání od věci, kterou napodobuje. V podobě zvířete si zachovává své životy, ale jinak používá blok statistik zvířete, které napodobuje. Když zemře, vrátí se gingwatzim do své pravé podoby a poté zmizí.

HEJNO KRYS

Střední hejno Drobných zvířat, bez přesvědčení

Obranné číslo 10

Životy 24 (7k8 - 7)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Odolání vůči zraněním bodná, drtivá, sečná

Imunity vůči stavům ležící, ochromené, paralyzované, uchvácené, vystrašené, zadržené, zkamenělé, zmámené

Smysly vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 15

Jazyky —

Nebezpečnost 1/4 (50 ZK)

Bystrý čich. Hejno má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o čich.



KRYSODLAK

Střední humanoid (člověk, tvaromětec), zákonné zlo

Obranné číslo 12

Životy 33 (6k8 + 6)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +4, Vnímání +2

Imunity vůči zraněním bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě stříbrných zbraní

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů (jen v krysí podobě), pasivní Vnímání 12

Jazyky obecná řeč (v krysí podobě nemůže mluvit)

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Tvaromětec. Krysodlak se může pomocí své akce proměnit v krysího humanoidního hybrida či v obří krysu, nebo zpět do své skutečné podoby, kterou je humanoid. Jeho statistiky, kromě jeho velikosti, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

Bystrý čich. Krysodlak má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o čich.

AKCE

Vícenásobný útok (jen v humanoidní či hybridní podobě). Krysodlak zaútočí dvakrát, z čehož jen jednou to může být kousnutím.

Kousnutí (jen v krysí či hybridní podobě). Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 4 (1k4 + 2). Je-li cílem humanoid, musí uspět v záchranném hodu na Odolnost se SO 11, jinak je proklet krysodlačí lykantropií.

Krátký meč (jen v humanoidní či hybridní podobě). Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

Ruční kuše (jen v humanoidní či hybridní podobě). Útok na dálku zbraní: +4 k zásahu, dostřel 6/24 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 5 (1k6 + 2).

MIMIK

Střední obluda (tvaromětec), neutrální

Obranné číslo 12 (přirozená zbroj)

Životy 58 (9k8 + 18)

Rychlost 3 sáhy

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Dovednosti Nenápadnost +5

Imunity vůči zraněním kyselinová

Imunity vůči stavům ležící

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 11

Jazyky —

Nebezpečnost 2 (450 ZK)

Tvaromětec. Mimik se může pomocí své akce proměnit v předmět, nebo zpět do své skutečné, amorfni podoby. Jeho statistiky jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

Přilnavý (jen v podobě předmětu). Mimik přilne k čemukoliv, čeho se dotkne. Obrovský či menší tvor, který přilne k mimikovi, je jím také uchvácený (SO úniku je 13). Ověření vlastností pro únik z tohoto uchvácení mají nevýhodu.

Falešný vzhled (jen v podobě předmětu). Dokud mimik zůstává nehybný, je k nerozeznání od normálního předmětu.

Zápasník. Mimik má výhodu k hodům na útok proti jakémukoliv tvorovi, kterého uchvacuje.

AKCE

Panožka. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Drtivé zranění 7 (1k8 + 3). Je-li mimik v podobě předmětu, cíl je podroben jeho rysu Přilnavý.

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 7 (1k8 + 3) plus kyselinové zranění 4 (1k8).



OBŘÍ KRYSA

Malé zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 7 (2k6)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky —

Nebezpečnost 1/8 (25 ZK)

Bystrý čich. Krysa má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o čich.

Taktika hejna. Krysa má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhů od tvora aspoň jeden kysin spojenec, jenž není neschopný.

AKCE

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

RYTÍŘ

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 18 (plátová zbroj)

Životy 52 (8k8 + 16)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Záchranné hody Odl +4, Mdr +2

Smysly pasivní Vnímání 10

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

Statečný. Rytíř má výhodu k záchranným hodům proti vystrašení.

AKCE

Vícenásobný útok. Rytíř zaútočí dvakrát útokem na blízko.

Obouruční meč. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Sečné zranění 10 (2k6 + 3).

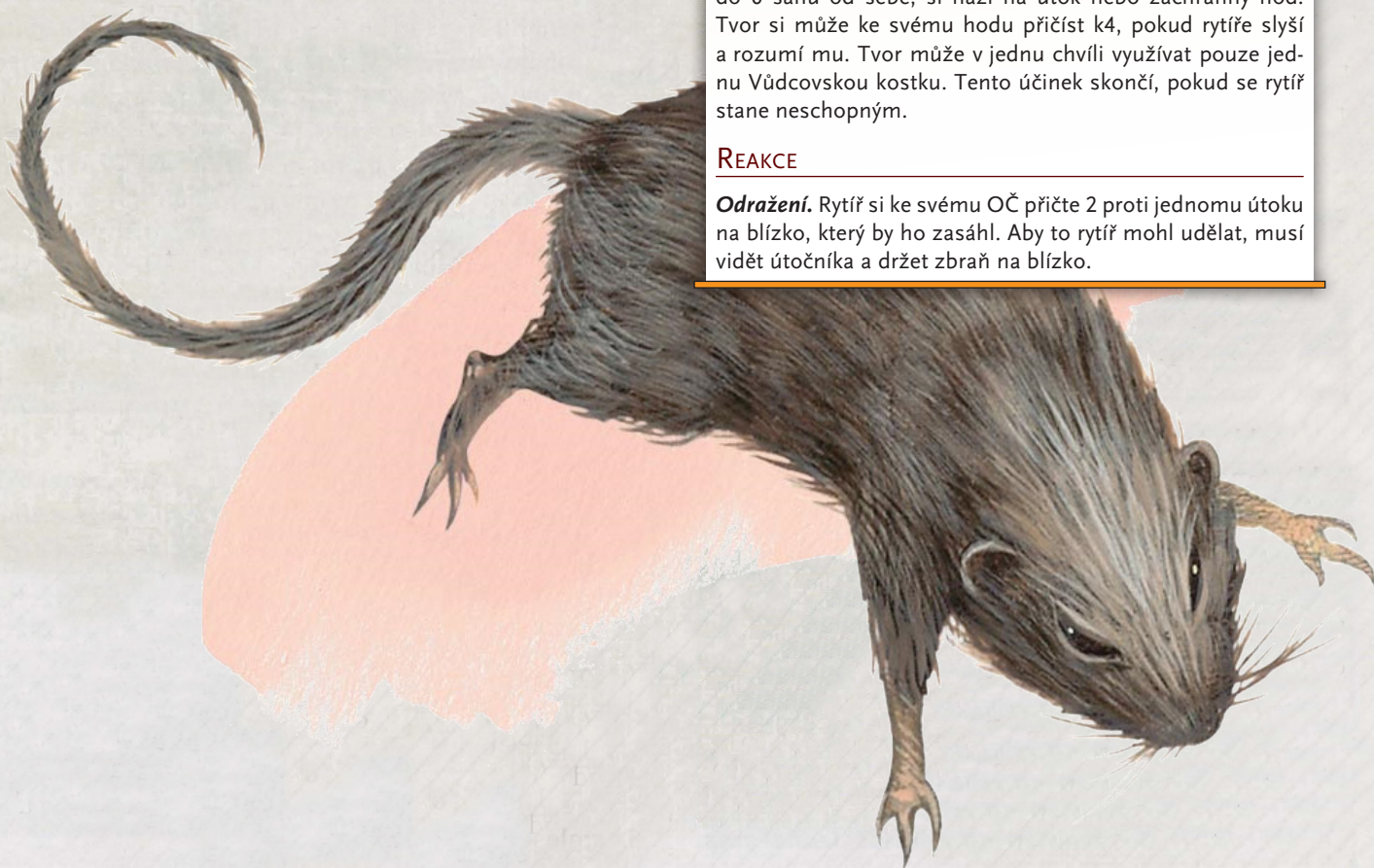
Těžká kuše. Útok na dálku zbraní: +2 k zásahu, dostřel 20/80 sáhů, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k10).

Vůdcovství (obnovení po krátkém či důkladném odpočinku).

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

REAKCE

Odražení. Rytíř si ke svému OČ přičte 2 proti jednomu útoku na blízko, který by ho zasáhl. Aby to rytíř mohl udělat, musí vidět útočníka a držet zbraň na blízko.



ŠAKALODLAK

Střední humanoid (tvaroměnc), chaotické zlo

Obranné číslo 12

Životy 18 (4k8)

Rychlost 8 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
11 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Imunity vůči zraněním bodná, drtivá a sečná z nemagických útoků, kromě stříbrných zbraní

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky obecná řeč (v šakalí podobě neumí mluvit)

Nebezpečnost 1/2 (100 ZK)

Tvaroměnc. Šakalodlak se může pomocí své akce proměnit do konkrétního Středního humanoida, či do šakalího humanoidního hybridu, nebo zpět do své skutečné podoby (kterou je Malý šakal). Jeho statistiky, kromě jeho velikosti, jsou v každé podobě stejné. Vybavení, které drží nebo nese, se nepřemění. Pokud zemře, navrátí se do své skutečné podoby.

Bystrý sluch a čich. Šakalodlak má výhodu k ověření Moudrosti (Vnímání), která se opírají o sluch nebo čich.

Taktika smečky. Šakalodlak má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora aspoň jeden šakalodlakův spojenec, jenž není neschopný.

AKCE

Kousnutí (jen v šakalí či hybridní podobě). Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 4 (1k4 + 2).

Scimitar (jen v lidské či hybridní podobě). Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 5 (1k6 + 2).

Uspávací pohled. Šakalodlak se zahledí na jednoho tvora, kterého vidí do 6 sáhů od sebe. Cíl si musí hodit záchranný hod na Moudrost se SO 10. Když cíl neuspěje, podlehe magickému spánku a upadne do bezvědomí na 10 minut, nebo dokud někdo nepoužije akci, aby s ním zatřásl, a tak ho vzbudil. Tvor, který uspěje v záchranech proti tomuto účinku, bude imunní vůči pohledu tohoto šakalodlaka 24 hodin. Pohled nepůsobí na nemrtvé a tvory, kteří jsou imunní vůči zmámení.

VETERÁN

Střední humanoid (jakákoli rasa), jakékoli přesvědčení

Obranné číslo 17 (lamelová zbroj)

Životy 58 (9k8 + 18)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Dovednosti Atletika +5, Vnímání +2

Smysly pasivní Vnímání 12

Jazyky jakýkoliv jeden jazyk (obvykle obecná řeč)

Nebezpečnost 3 (700 ZK)

AKCE

Vícenásobný útok. Veterán zaútočí dvakrát dlouhým mečem. Má-li tasený krátký meč, může zaútočit i krátkým mečem.

Dlouhý meč. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Sečné zranění 7 (1k8 + 3), nebo sečné zranění 8 (1k10 + 3), pokud se použije dvěma rukama.

Krátký meč. Útok na blízko zbraní: +5 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 6 (1k6 + 3).

Těžká kuše. Útok na dálku zbraní: +3 k zásahu, dostřel 20/80 sáhů, jeden cíl. **Zásah:** Bodné zranění 6 (1k10 + 1).

