

Ukh – Sklep hostince

Dobrodružství pro družinu 3–4 postav na první úrovni a dle pravidel D&D 5e. Je nekomplikované, a tak říkajíc na rozehrání. Obsahuje ale několik háčeků na další příběhy, které na něj přímo, jako vypálený dům, nebo nepřímo navazují.

—Autor

Tučně označené části jsou vysvětleny na konci tohoto textu.

Úvod pro hráče

Sedíte večer u táborového ohně. Kolem vás je již tma. Pár kupců s vozy, kteří sem rovněž zabloudili, snad v domnění, že je zde čeká výhodný obchod, se ohřívají a opékají sobě něco na zub. Vidíte jejich veselé obličeje a slyšíte pobavený smích. Když se ale podíváte okolo, raději by snad měli věnovat čas modlitbám. Protože tak to určitě činí obyvatelé této podivné vsi.

Když jste sem v podvečer přišli, místní nevypadali, že by si vás rádi pozvali do chalupy, a tak jste se, také díky několika přesvědčivě vypadajícím sekerám a kosám, raději utábořili za

*posledními domky. Pomaličku odeznívá léto a ještě není taková zima. Ale to, proč se mnozí z vás chvějí po celém těle a naskakuje jim husí kůže, je potmělá a zhroucená silueta domu u malého vrchu. Oproti vesnickým je větší a zřejmě patrový. Jeho okna se na vás dívají jako prázdné oči umrlce a místo dveří zeje černočerná, neprostupná temnota. V záblescích ohně můžete spatřit **Ornsom**, posvátný symbol boha **Ah Azela**. Je jich několik do půlkruhu zabodnuto do země a jako plot vymezují prostor mezi vsí a tímto podivným stavením. Pozornější z vás občas praští přes nos zašlý zápach spáleniny vanoucí od onoho domu.*

Tip pro vypravěče – Co teď?

Představ si, že vesnice je hřiště pro tebe a hráče. Na hřišti lze dělat hodně věcí. Jeden skáče, druhý leze, třetí se hrabe v písku. I hráči mohou mít mnoho nápadů, co by rádi dělali. Jeden chce okrást kupce, další projít zahrady a zásobit se jídlem, jiný se chce protáhnout kolem domů, zda se někde něco neděje. A někdo zabere na fojtovu nabídku, která je předmětem dobrodružství. Nech hráče, aby své nápady uskutečnili, chtějí-li. Není nutné je hned tlačit do podzemí. Při jich konání použij **Zvěsti** a **akce** v samostatném odstavci, abys hráče k hlavnímu cíli směřoval. Pokud se nikdo z hráčů nemá v tuto chvíli k žádné činnosti, můžeš pokračovat v textu dál.

V průběhu večera zaslechnete, jak se ve vsi mezi domy začínají sbírat hlasy. Někdo obchází jednotlivá stavení, buší na dveře a co chvíli k vám dolehne: „Zase si necháš ukrást slepice, jak posledně?“ nebo „Kdo ví, odkud jsou. Řekni starému, ať jde s námi.“

Pak v uličkách zahlédnete siluety přicházejících vesničanů. Je jich víc a víc, až vaše tábořiště obstoupí asi třicítka místních. Napjaté rysy v jejich obličejích nevěstí nic dobrého a zbraně v rukou už vůbec ne. Kupci nechají hovor a nejstarší z nich se zvedne: „Nemáme s vámi žádný spor. Za to, co jsme vám prodali, tak ručíme,“ pronese chvějícím se hlasem k davu. Mezi lidmi to zahučí. Očima však nesledují kupce, ale vás. Do popředí davu se prodere postarší chlap s mohutným vousem, oblečený ve starém a obnošeném hábitu.

„S vámi nechceme nic,“ odpoví kupci chraptavým hlasem. „To s těmahle si jdeme popovídat,“ zahaleká a ukáže na vás toporem sekery. „Takové jako vy, já dobře znám. Motáte se od vsi ke vsi, okouníte a když se jeden nedívá, slepice je v tahu. A co víc!“ Při těch slovech nakříví vrchní ret a hlasitě potáhne nosem. „Vsadil bych se, že je mezi vámi nějaký čaroděj.“ Pak se rozhlédne po ostatních, zvedne sekeru nad hlavu a křikne. „Pojďte lidi! Ušetříme svobodnému pánu peníze za pranýř.“ Ostatní se na něj podívají a po chvíli zaváhání se zástup pohne vpřed.

„Dost!“, ozve se najednou za srocením. „Ať vás to ani nenapadne!“ Všichni se za hlasem otočí a ozbrojenec od kupeckých vozů do této chvíle s rukou na jílci meče si s úlevou utře zpoceně čelo. Lidé v davu se poslušně rozestoupí, aby přicházející muž mohl projít. Na hlavě má klobouk se širokou krempou a v ruce drží krátkou hůl pobitou mosaznými hřeby – právo, coby odznak fojta a hlavy vesnice.

„Opustil vás rozum?“, vyštěkne na vesničany, když dochází k ohni a otočí se k němu zády, aby měl místní na očích. Jeho velký, mihotavý stín se díky plamenům vlní a rozepnutý kabát, co má na sobě, při tom vypadá jako pár podivných křidel.

„Na něco takového nemáte právo ani vy, ani já. Víte dobře, jak náš pán trestá, když se někdo vzpouzí jeho vůli.“ Muž na chvíli utichne a přejíždí pohledem z jednoho vesničana na druhého. „Běžte domů,“ praví pak do ticha. „Nikdo se o svůj dům nebo slepice nemusí bát.“ Kývne fojtským právem k návsí a místní se s brbláním a neochotně začnou šourat ke svým stavením. Muž počká, až většina odejde, a pak se obrátí na vás. „Od ohně se nevzdálíte ani na krok. Ještě dnes si s vámi věci vyřídím.“ Pak spěšně odchvátá a vidíte, že dohnal poslední skupinku mužů a hovoří k nim už mnohem mírnějším hlasem. „Sousedé,“ poplácá jednoho po rameni. „bude po právu, to se nemusíte bát. A místo sváru pojďte na kalíšek. Od kupců mám dobrou, až z Holbrod.“

„Bude lepší, když si uděláte vlastní oheň“, řekne po chvíli ticha ozbrojenec, co doprovází kupce. „Nestojíme o problémy, které jak vidno vidí ve vás.“ Zamračené obličje dosud veselých kupců mu dávají za pravdu.

Pozadí vsi Ukh pro vypravěče

V době, kdy na panství svobodného pána z **Ptuly** přišli na pozvání trpaslíci z **hor Železné pěstí**, se vesnice Ukh měla starat o zásobování dvou důlních děl jménem **Dodur** a **Harsard**. O ves se staral lidmi zvolený a svobodným pánem potvrzený fojt a ves byla oprostěna od daní a mnoha dalších povinností.

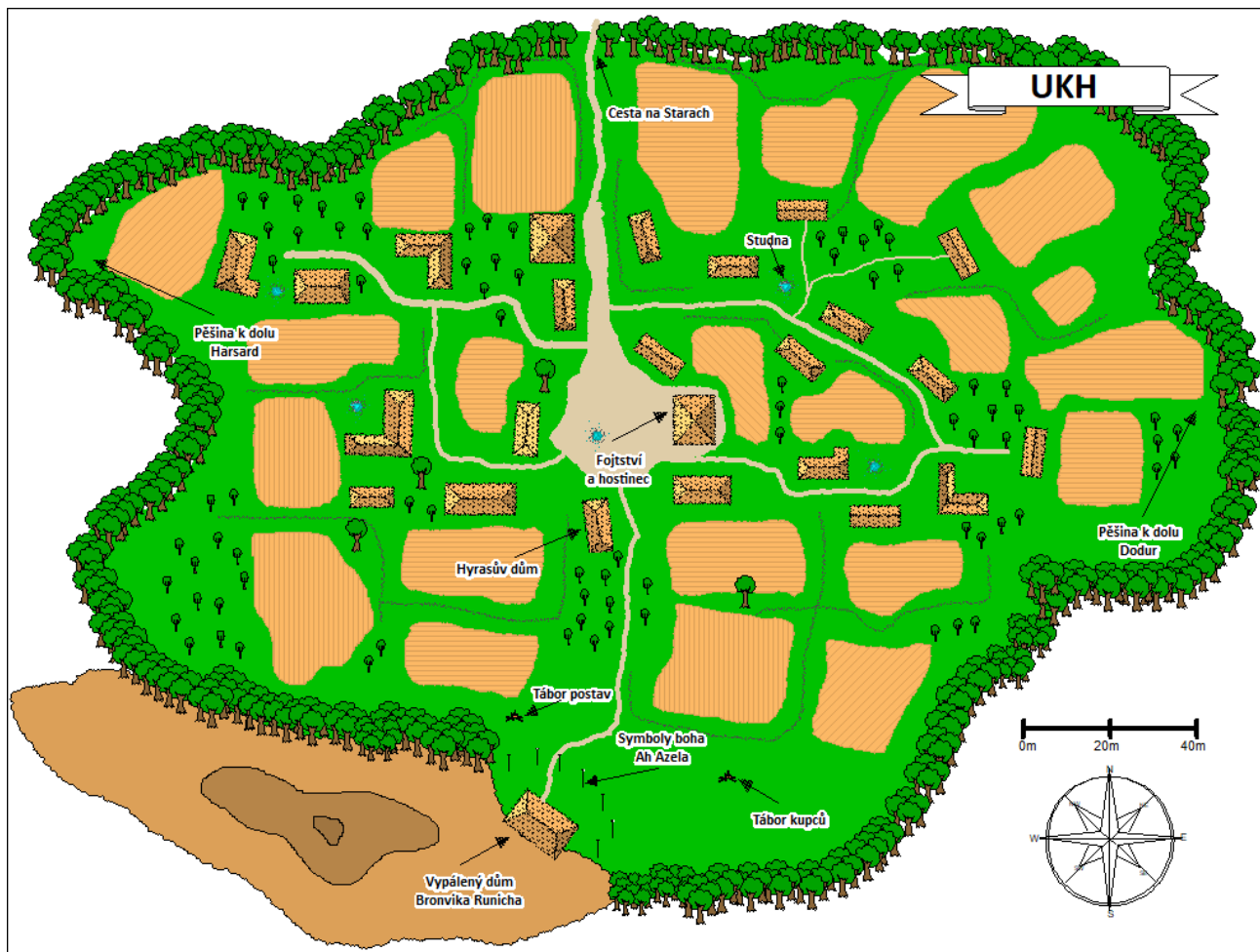
Jak roky plynuly, spolupráce mezi vsí a doly pomalu upadala. Trpaslíci jezdili s výdobytky na trhy do větších míst na hlavní cestě, jako jsou **Holbrody** nebo rovnou do Ptuly, kde si nakoupili více a lepšího, než se jim dostávalo z Ukhu. Vesničané si zase výpěstky ponechávali pro sebe, než aby se trmáceli do vzdálených trpasličích štol, a stále více se uzavírali do sebe. Strach, aby se trpaslíci, kterým se po tučných letech přestávalo dařit, nepřipomněli o svá stará práva vůči vsi, nebo aby se svobodný pán z Ptuly nerozhodl odebrat Ukhu jeho výsady stran placení daní způsobilo, že se lidé přestali, až na malé výjimky, stýkat s okolním světem. Stali se k ostatním podezřívají a nevráživí.

Po incidentu s domem **Bronvika Runicha**, kdy obyvatelé Ukhu vzali dům útokem a vypálili ho, je atmosféra ve vsi k příchozím velmi nepřátelská. Místní se chápou při sebemenším podezření seker a jediný, kdo tyto vášně dokáže trochu krotit, je **fojt Ruvas**. Ten vidí, že způsob jakým místní v Ukhu žijí, není dále udržitelný. Doléhají k němu zprávy o verbování mužů do zbraně proti nájezdníkům a je mu jasné, že dříve nebo později se na Ukh svobodný pán zaměří a bude se ptát. Proto se před časem rozhodl zprostředkovat prodej starého dolu u vsi s velkým domem kupci Bronvikovi Runichovi. Vesnice na tom nemálo utrhla a Ruvas viděl v panu Runichovi vlivného ochránce a přímluvce. Jeho vypálený dům ale věští jen problémy, i přes to, že se pan Runich ve vsi se už několik týdnů neukázal. Navíc fojt Ruvas v posledních týdnech odráží velkou nevoli obyvatel proti němu samotnému a novotám, o kterých otevřeně hovoří. To, že provozuje ve vlastním domě nálevnu, mu dává jisté výhody. Alkoholem zatím otupil ne jeden výpad a spor, ale nevydrží mu to věčně. Stále vyhlíží cokoli či kohokoli, kdo by byl vesnici ku prospěchu.

Tip pro vypravěče – Další možnosti v Ukhu

Vesnice – to není jen hospoda a vypálený dům. Začíná podzim a stromy za domky se prohýbají pod úrodou ovoce. Na políčkách dozrávají tuřiny a další pozdní zelenina a ze tmy občas zazní zakvokání slípek. Pokud se postavy rozhodnou vybavit jídel na další cestu, nech je, ať to zkusí. Ale musí počítat se psy, případně s podezřívajícími obyvateli, kteří zpoza přivřených okenic pozorují, co se kolem jejich domů šustne. Případnou potýčku bude mírnit fojt Ruvas, ale i tak si neopatrné postavy mohou odnést několik šrámů a bodanec vidlemi do zadnice.

Kupci u vedlejšího ohně – tři vozy a tři vypřažení koně uvázaní u nich. Kolem ohně sedí čtyři lidé a jeden hobit. Další doprovod zřejmě spí ve vozech. Jeden z mužů u ohně je ozbrojen širokým



mečem, oblečen v kožené vestě pobité kovovými cvoky a budí zdání ranaře. Je možné od nich něco koupit, nebo si se dozvědět několik zajímavostí ze světa (ze sekce Informace). Ve vozích mají na prodej pálenku, sušené maso, kvalitní kůže a věci z nich, kožešiny nebo výrobky z ovčí vlny.

Popis vesnice Ukh

Nevelká vesnice přimknutá ze západu k **Prvnědolským kopcům**. Kolem vsi, zejména jižním směrem, se rozkládají husté lesy plné zvěře. Něco přes dvacet přízemních, dřevěných domů a pole na této a dalších vykloučených pasekách kolem poskytují asi stovce obyvatel skromné, ale na poměry slušné živobytí. Mimo zemědělství a chovu dobytka se zdejší jiným řemeslům příliš nevěnují.

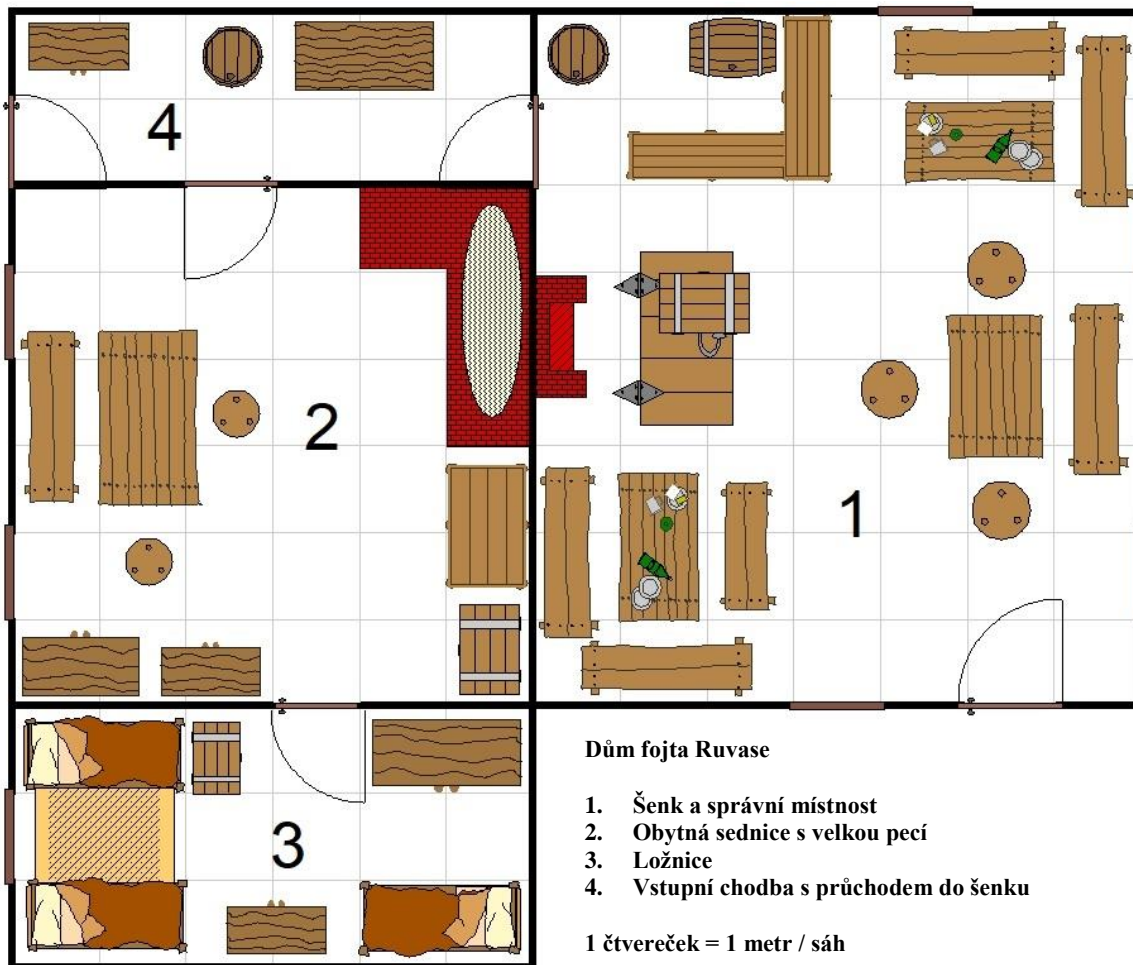
V místech, kde vedou staré pěšiny k trpasličím dílům, stojí modlitební sloupy boha **Twostma**, pána větru, bouří a patrona poutníků. Kamenné, asi dva metry vysoké sloupy s Twostmovým znamením. Na jejich vrcholu je otvor, kterým je protaženo dřevěné břevno s pověšenými provázky. Když fouká, hýbou se a dávají všem na vědomí boží přítomnost. V takový čas se lidé vydávají na cestu či bohu obětují. Jenže o tyto místa se už dlouho nikdo nestará. Provázky na obou sloupech jsou potrhane, jedno břevno prohnulo, spadlo a nikdo ho nevměnil.

Hostinec v Uku

Fojt Ruvas má ve svém domě na návsi místnost, která slouží jako šenk a zároveň shromaždiště místních obyvatel. Tři stoly, pár židlí, dva soudky s pivem a na skobě na zdi nad stolem, který slouží jako nálevní pult, visí dva měchy s vínem a jeden s pálenkou. V poslední době jsou místní proti němu. Jako fojt má velké slovo a snaží se, aby izolovaný Ukh nebyl stranou. Je si vědom, že by ves mohla přijít o některá privilegia z minulosti, ale je realista a ví, že tyto neobstojí tváří v tvář současnému dění. Rád by jel do Ptuly a vymohl si slyšení u **svobodného pána Pendika Lida**, jenže má problém.

Do sklepení jeho domu se dostalo několik obřích krys. Požírají zásoby na zimu, ničí sudy s pivem a měchy s vínem, a pokud to tak půjde dál, nezbuďte ve sklepe nic. Místní bez chlastu a vesnice bez železných rezerv, to znamená dříve nebo později rebelii. A místním o pomoc říct nemůže, protože by se ta zpráva o hospodě na suchu roznesla jako oheň po střeších.

Naštěstí společně s několika kupci, od kterých Ruvas trochu špiritusu koupil, do vesnice přibyla i skupinka nějakých otrhanců (hráček postav). Posedávají u ohně kousek od vypáleného domu pana Runicha a bude lepší je zaměstnat, než se začnou potulovat po vsi. Už tak neví, jak vysvětlí masakr



v domě starého **Hyrase**, ještě aby musel vysvětlovat sekeru v zádech některého z těch přivandrovalců. Za pár zlatek by mu se sklepem mohli pomoci a snad nebudou příliš všeteční. Potom je ještě šance, že si problémů nikdo z vesničanů nevšimne.

Popis pro hráče: *Později večer vidíte, jak fojt vyprovází místní, loučí se s nimi a několika přidá na cestou i čutoru, ze které si obdarování zhluboka zavdávají klikatou cestou k domovu. Když okolí utichne, vydá se fojt k vašemu ohni. Tou dobou kupci už spí, jen ozbrojenec tak napůl dřímá, napůl hlídá. Fojt se ohlédne kolem sebe, zda ho nikdo nepozoruje a pravi...*

Tip pro vypravěče – Jak mluvit?

Máš už dost informací k pozadí dobrodružství. Fojt stojí před postavami a tvými ústy je požádá o pomoc. Fojt se jim představí, a postavám nabídne práci a 10 zlatých, pokud ho teď budou následovat do jeho domu, krysy pobijí a před rozedněním opustí Ukh. Vyspat se mohou v šenku.

Postavy mohou odmítnout, nebo navyšovat své požadavky. Fojt je ale potřebuje. Na výhrůžky zareaguje svou autoritou, ale budou-li postavy žádat víc, může přihodit pár zlatých a čutoru s pálenkou k tomu.

1. Hlavní místnost Ruvasova sklepa

Pokud budou postavy s nabídkou souhlasit, půjčí jim Ruvas dvě louče a odsune těžkou truhlu, která blokuje víko do sklepení. Před víkem je znatelný otvor v podlaze. Do něj se zasunuje kolík s uvázaným lanem pro spouštění těžších břemen. Kolík i s lanem visí za výčepem.

Popis pro hráče: *Pod truhlou je dřevěný poklop na západku. Když ho Ruvas otevře, vidíte obdélníkový otvor dva na jeden metr a v něm dřevěné schodiště vedoucí do tmavého sklepa. Lucerna, kterou drží Ruvas v ruce, osvětluje prvních pět stupňů schodiště, zbytek tone v šeru. Ze sklepa na vás dýchne chlad s lehkým závanem kysaného zelí. Někde z hloubi se ozve přerušované kvíknutí.*

Ruvas se nahne nad poklop, několikrát si v zoufalství promne dlaní obličej, obrátí se na vás a pronese zoufalým hlasem:

„Sežraly i zelí, bestie! Každému, jak jste tady, přidám další zlatku, když mě těch potvor zbavíte.“

Při otvírání poklopu do sklepa se může dole, ve světle lucerny, mihnout krysí silueta. Případně, pokud jsou hráči

roztěkaní nebo se začínají nudit dlouhým úvodem, jedna z krys vyběhne po schodech nahoru a zaútočí na postavu nejbliž u schodů. Když první z postav sejde po schodech dolů, uvidí hlavní místnost sklepa.

Popis pro hráče: Dolů vede deset dřevěných vzájemných schodů. Jakmile se ocitneš na posledním a tvoje světlo ozáří okolní stěny, vidíš dva velké dřevěné sudy. Protože zelí, co v nich bylo, krysám moc nechutná, tak ho alespoň roztahaly po podlaze. Proto ten odér linoucí se všude kolem. Kolem stěn visí police. Spodní dvě řady jsou strženy na zem, nádoby, co byly na nich, jsou rozbité na střepy a mezi nimi se válí jejich obsah. Na nejvyšších policích leží pár džbánek a dva malé demižóny. Od stropu visí plátěné pytlíky. Z místnosti vedou dvoje dveře, oboje s velkou vyhlodanou dírou.

Dveře do (2) a (3) jsou široké lehce přes metr, aby jimi prošel sud. Jakmile postavy snesou světlo dolů nebo začnou dělat větší hluk (hlasitý hovor, nebo jim něco spadne), příběhne ze (4) jedna zvědavá obří krysa.

Ruvas celou dobu stojí u poklopu a poslouchá. Pokud by postavy chtěly vyběhnout zpět do bezpečí hostince, poklop za nimi přibouchne, ovšem s výjimkou, kdy probudí kostlivce v (6). To Ruvas zavře poklop, zatarasí ho truhlou a sedne na ni, strachy celý zkoprnělý. Ví, co tam našli a o setkání se strýcem rozhodně nestojí. Přímo ze schodiště mohou do poklopu tlačit jen dvě osoby a zvednout ho je skoro nemožné (úspěšné ověření hodu na sílu se SO 22).

Tip pro vypravěče – Střet a co jiného místo boje?

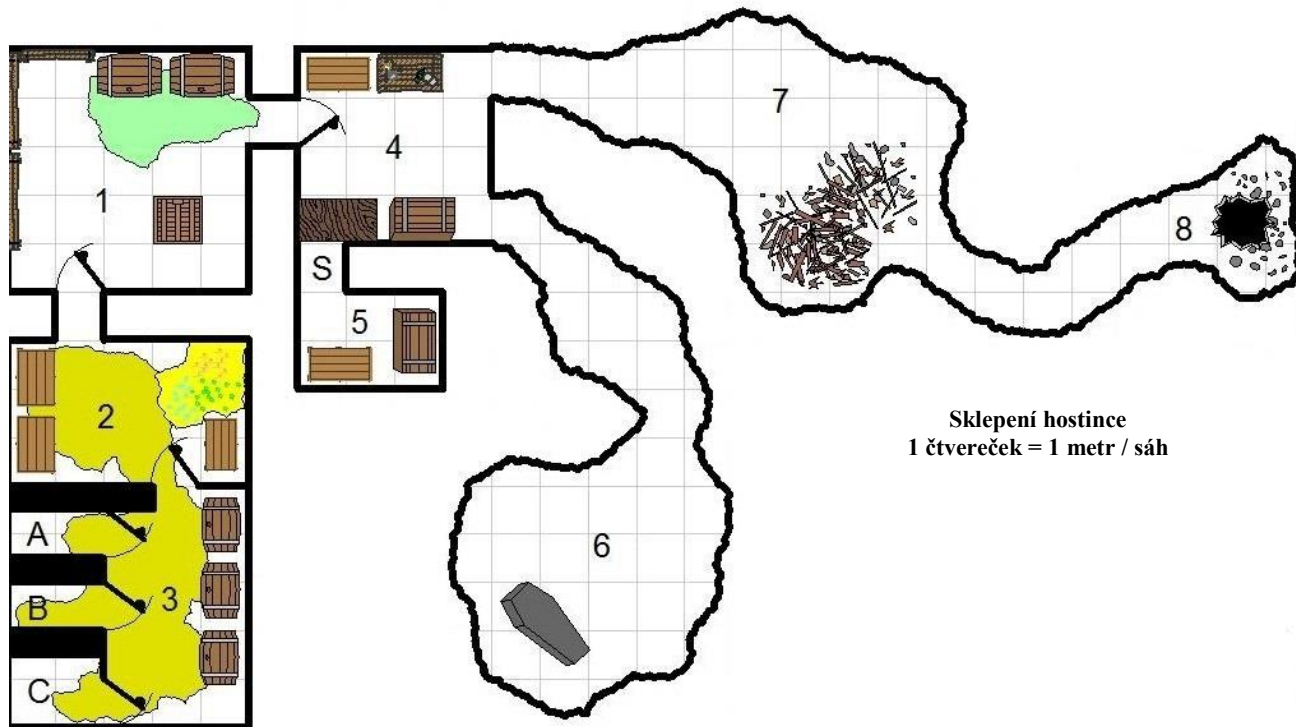
Není třeba každého protivníka zabít. Někomu z hráčů může být zabíjení krys odporné, a tak je může místo zabít omráčit. Nebo budou hráči testovat, zda je možné krysou chytit živou. Proč ne. Záleží na tvém posouzení funkčnosti, nebo ověření Obratnosti postavy při konstrukci pasti a následném porovnání s ověřením Obratnosti krysy, když past sklapne. Pokud budou postavy při boji v přesile, mohou na krysou naskákat a pokusit se ji znehybnit (ověření Síly), svázat a později třeba zpeněžit. To všechno je možné. Buď na to připraven a neboj se do toho jít. Příběh tvoří hráči, vše ostatní jsou jen tebou řízené kulisy.

Při průzkumu místnosti zjistí, že ve džbáncích je med a povidla, v malých demižónech pálenka. V plátěných pytlících pak ořechy, bylinky, sušená jablka a hrušky. Dohromady jídla pro jednu osobu na tři dny.

2. Sklad potravin

Pokud někdo poslouchá – úspěšné ověření Vnímání se SO 10, nebo je v podzemí absolutní ticho (všechny postavy jsou potichu), z této místnosti je slyšet zvuky krysí hostiny – mlaskání a chroupání několika krys.

Popis pro hráče: Dveře do této místnosti jsou sice stále zavřené, ale krysy do nich vykousaly rozměrnou díru, skrz kterou je vidět velkou, lesklou louži rozlité tekutiny. Cítit je kvasící pivo.



Místo slouží obřím krysám jako spížírna a dvě pěkně vypasené zrovna hodují na zbytcích zeleniny. Pokud světlo dopadne dírou dovnitř nebo postavy otevřou dveře, které nejsou zamčené, krysy s pištěním zaútočí. Při zavřených dveřích se skrz otvor v nich ale protáhne jen jedna po druhé. Když postavy vstoupí dovnitř, uvidí následující:



Popis pro hráče: Byly zde v bednách uloženy výpěšky z místních políček i od různých kupců nakoupené pochutiny. V písku uskladněné brambory, mrkev nebo celer. V jedné z beden byly malé soudky nasolených ryb. Teď jsou bedny rozhrzány, co krysy nesežraly, válí se ve velké kaluži rozlitého piva, která protéká pod dveřmi z místnosti naproti. Pivo už se začíná kazit a je to znát. Ve dveřích proti vám, které jsou bytelnější než všechny, co jste zatím viděli, je další velká díra.

Při boji v rozlitém pivu, pokud neuspějí v záchranném hodu na Obratnost se SO 14, podjedou postavám na kluzké podlaze nohy. Útočit a bránit se v takovém případě budou s nevýhodou. Platí i pro boj v místnosti (3).

3. Chladnice

Krysy v chladnici jsou příliš zabrané do jídla. Navíc některé z nich jsou v komorách, a tak zřejmě neuslyší hlasitější projevy boje z (2), nebo příprav postav. Dveře díky pivu nabobtnaly a jejich otevření je možné jen při úspěšném ověření Síly se SO 14.

Popis pro hráče: Zde je v podzemí nejchladněji a prostora slouží jako přirozená chladnice. Od dveří vidíte tři sudy s pivem a vchody do jednotlivých skladovacích komor. Místnost a zřejmě i komory jsou zaplavené zlatavým mokem z prohryzaných sudů. V tom všem pak plavou zbytky jídla, krysí trus a nad vším se vznáší hutný zápach pomalého tlení.

Při vstupu se některým z toho puchu může udělat zle. V případě neúspěchu při záchranném hodu na Odolnost se SO 8 se postava skácí na zem v mdlobách na 1k6 kol.

Komora A: Tahle komora jediná, snad zázrakem, odolala nájezdu obřích krys. Pod dveřmi sice pivo prosáklo, ale kusy slaniny, ve džbancích naložené maso zalité sádlem a džbány okurek přežily krysí řádění. Snad jen načichly pivem. Je zde jídlo pro jednu osobu na 15 dní (vyděl počtem postav, projeví-li hráči o jídlo zájem).

Komora B: Do dveří komory je vyhrzána velká díra. Maso, které nebylo na háčích po stěnách, je sežrané, zbytky se máčí a pomalu rozkládají v rozlitém pivu. V komoře jsou dvě obří krysy. Jedna leze druhé po zádech a snaží se ukousnout kus slaniny z jednoho háku. Jejich útoky v prvních dvou kolech mají nevýhodu, protože spadne jedna druhé na záda. Při dalších útocích se ale jedna krysa snaží vyšplhat přes druhou. Pokud vrchní krysa uspěje při ověření na Obratnost se SO 10, zaútočí z komory v jednom kole obě.

Komora C: V této komoře měl fojt Ruvas sušené ovoce, houby a další dary lesa a zahrad. Měl. Krysy jsou schopné postavit se jedna na druhou, když se chtějí dostat na vyšší police. Všechno nesežrané se válí na podlaze v pivu.

V této komoře se nACPává jedna obří krysa. Je možné ji zaslechnout, jak chroupe. Jakmile spatří světlo nebo uslyší boj v jiné komoře, vyběhne a zaútočí. V jedné chvíli tak postavy mohou mít proti sobě tři protivníky.

Jakmile postavy zneškodní krysu z komory C, všimnou si následujícího.

Popis pro hráče: Tělo krysy padlo do louže piva se zvláštním cinknutím. Při podrobnějším prohledání si všimnete, že má na sobě zbytek koženého postroje, spojeného kovovými cvoky a podle lysiny na hřbetě byla sedlaná podobně jako kůň. A smrdí jako sto čertů.

4. Sklad nářadí

Z díry ve dveřích do této místnosti táhne typický zemitý pach sklepení. Zelí to sice přeráží, ale i tak je možné ho ucítit. Zvuky, které se odtud nesou, jsou křupavé a tříštivé, jako když se dřevo láme v třísky.

Popis pro hráče: *Skrz díru ve dveřích vidíte, že u stěny za nimi leží otevřená bedna. Za bednou stojí stůl. Vidíte věci potřebné v šenku i v domě, jako korbely, misky či dřevěné lžice. Košťata a další vybavení jsou opřeny kolem zdi.*

Mnoho z věcí je rozhrzáno (oblečení, kožené zástěry, náhradní boty) nebo alespoň poškozeno (koště se při úderu zlomí vejpuřl atp.)

Obří krysa si brousí zuby o násadu krumpáče. Postavy napadne, když do místnosti vejdou nebo zarachotí dveřmi, ale klesnou-li její životy pod 1/2, bude se snažit utéct do (7).

Tip pro vypravěče – Jak řešit tajný vchod?

Tady je možné postavám napovědět. Např. "Skříň je z boku ohlodaná a kousek vychýlená od stěny. Krysy se z nějakého důvodu snažily dostat za skříň, ale kvůli její váze – od pohledu je hodně těžká a tahat ty díly dolů muselo dát hodně práce – se jim to nepovedlo." Buď se postavy pokusí skříň rovnou odsunout, nebo někdo z nich bude šmejdít kolem, až je na tajný vchod upozorní. Postava, která uspěje v hodu na Inteligenci se SO 12, si vchodu všimne.

Popis pro hráče: *Mimo stolu a bedny je zde ještě truhla a velká skříň s policemi. Krysy jim daly co proto. Kdo ví, jak se jim podařilo odklopit víko truhly. Věci z ní jsou roztahané po podlaze a rozhrzané. Cestička ze zbytků vede do levé ze dvou chodeb, které ze skladu vedou dál.*

5. Tajná komora

V této místnůstce Ruvas uchovává své cennější věci z domu. Ty skutečně cenné (úspory ve zlatě atp.) si ale zakopal na tajném místě v lese.

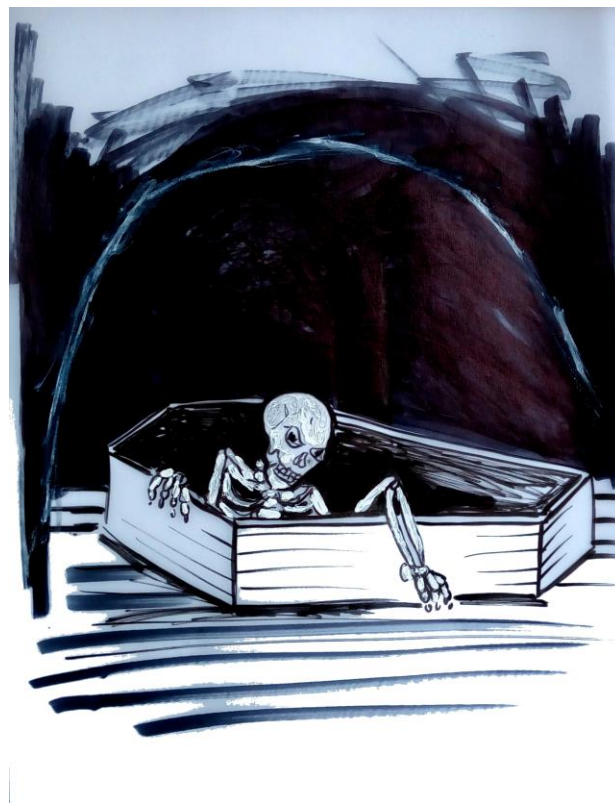
Popis pro hráče: *Za skříní, která zakrývá část stěny, je malý, něco přes metr vysoký průchod. Krysy rozházely věci z polic skříně po zemi, sílu, aby skříň odsunuly, ale nemají. Police jim taky bránily rozkousat skříní záda. Průchod vede do místnůstky, ve které stojí jednoduchý stůl, židle a truhla. V truhle je v plátně zabalený stříbrný pohár a talíř. Vedle nich je v truhle tlustou vrstvou slámy obalený flakón s červenou tekutinou. Na stolku stojí svícen, pět nových svíček, skoro plný kalamář, několik psacích brků a pět listů pergamenů. Dva jsou popsané.*

Na talíř (9zl) a pohár (8zl) se kdysi složili místní, aby měli s čím hostit svobodného pána, pokud by někdy do Ukhu zavítal. Ve flakónu je pak léčivý lektvar (2k4+2).

Postava, která uspěje v hodu na Inteligenci se SO 14, oba pergameny přečte. Na jednom je účetnictví a vyplývá z něj, že Ruvas za chlast pro místní v posledních dvou měsících utratil z vybraných daní víc než 12zl, aby je udržel v klidu. Nakupoval pálenku ze Starachu a pivo z **Řečivína**. Druhý list je určen pro svobodného pána Pendika Lida. Je hodně přeškrtnutý, nedokončený a Ruvas se v něm snaží ospravedlnit rozhořčení místních nad smrtí muže jménem Hyras, které vedlo k zapálení domu Bronvika Runicha, za které se omlouvá.

6. Rodinná krypta

Do téhle části obří krysy nelezou a jejich stopy se otáčejí při jejím ústí. Když se sem postavy např. při boji stáhnou, krysy za nimi nepůjdou, ale s pištěním se budou u ústí srocovat. Na zemi místnosti je prach v tlusté vrstvě a v něm žádné viditelné stopy. Postava při úspěšném hodu na Moudrost (Přežití) se SO 14 zjistí, že sem do této prostory nikdo nevkročil více než deset let.



Popis pro hráče: *Chodba se špatně opracovanými stěnami po několika metrech ústí do větší prostory. U stěny naproti vchodu leží stará a zaprášená dřevěná rakev. U jejich kratších stran stojí dva železné notně zrezavělé svícny. Svíčky v nich už jsou dávno vypálené a rozteklé. Rakev je z jednoduchých prken, bez zdobení, leží na několika dřevěných špalcích. Víko je na rakvi jen položeno, hřeby nejsou vidět. Rakev i s víkem je převázaná tlustým provazem.*

Pro vaz je starý a zpuchřelý. Při silnějším šknutí se přetrhne. Zvednout víko se podaří při úspěšném ověření Síly se SO 12.

Popis pro hráče: *Po odklopení víka rakve vidíte kostru oděnou do mnišské kutny, jejíž barva mohla být kdysi hnědá. Ruce má sepaté na hrudi, kolem krku řetízek a na něm velký klíč. Podle vzrůstu je to člověk.*

Řetízek je stříbrný. I přes ty roky je stále lesklý. Cena řetízku je 80zl (úspěšný hod na Inteligenci se SO 14). Jakmile postavy sáhnou na kostlivce, jeho kutnu nebo klíč, či řetízek (a to i třeba klackem) tak...

Popis pro hráče: *Hluboko v očních důlcích zazáří kostlivci červená světélka, ten s sebou šknubne a začne se z rakve hrabat ven. Při tom zuřivě klope čelisti, z níž odlétne několik zbylých zubů a máchá rukama na všechny strany. Místností se linou zvuky trhajícího se hábitu a pak, jak se kostlivec snaží dostat na zem, se rakev ze špalků s rachotem převrhne.*

Není jiné cesty než kostlivce utlouct. Pokud budou postavy utíkat, bude je kostlivec pronásledovat. Obří krysy budou před kostlivcem prchat a budou-li mít před sebou některou z postav, zaútočí na ni.

7. Krysí pelech

Popis pro hráče: *Větší prostora, zřejmě dávný pokus rozšířit zdejší sklepení. Krysy si v hromadě natahaného nepořádku zejména měkkých věcí udělaly svůj pelech. Váří se zde zbytky jídla, chomáče chlupů, hromádky trusu, kusy látky, kůži a také několik zdechlinek krysích mláďat pokousaných těmi silnějšími. Z dálky je možné zaslechnout jejich pištění.*

V pelechu je jedna obří krysa, pak samice obří krysy, která je větší než všechny ostatní, které dosud potkali a 2k4 mláďat (obyčejné krysy). Samice bude hnízdo chránit a vetřelce chtít zaplašit. Bude prskat, syčet, stavět se na zadní a sekat drápy do vzduchu. Pokud se postavy vydají vpřed, tak zaútočí.

Postava, která se rozhodne pelech prohledat rukama, se může nakazit, viz samostatný rámeček.

Tip pro vypravěče – Nákaza

Jde o Splaškový mor, popsáný v Pravidlech Pána Jeskyně D&D 5e. Postava, která neuspěje v záchranném hodu na Odolnost se SO 11, je nakažena. Detaily nákazy viz příslušné heslo v pravidlech.

8. Krysí vlez do sklepení

Tudy se krysy dostaly do podzemí. Část kolem hnojiště, které stojí za Ruvasovým domem, se vlhkem sesunula do podzemí pod ním a krysy slídící po vesnici ucítily závan jídla a do sklepa se prohrabaly. Na zemi pod otvorem je napadáno hnoje a hlíny. Díra vedoucí na povrch se z části sesula a otvorem by se stěží protáhnul gnóm, natož vypasená obří krysa.

Nahoře na hnojišti je dost materiálu k zasypání díry. V hnojišti vězí vidle a lopata, dá se vylomit i několik desek, z kterých je hnojiště postaveno.

Závěr

Jakmile postavy sklepení vyčistí, odhalí, odkud se tam krysy dostaly, a pomohou Ruvasovi přístup zatarasit, vyplatí je, jak slíbil. Pokud si postavy nenabraly, přidá i něco jídla na další cestu, možná obnošené oblečení či jednodušší výstroj apod. (nůž, kus lana...), které má v hospodě a nechá postavy přespát v šenku, jak slíbil.

Ohledně jejich urychleného opuštění vsi ale změnil názor a nabídne postavám další práci. Chce, aby prozkoumaly vypálený dům, protože potřebuje důkazy o nekalém jednání Bronvika Runicha, kterými by mohl ves před svobodným pánem očistit od možného nařčení ze zhárství a rebelie. Pokud mu pomohou, nabídne jim za to list s doporučením lechovi do Starachu.

Na dotazy o kostlivci nebude zapírat. Je to dědictví jeho rodiny. Praprastrýc dožil svůj život jako mnich v malém trpasličím klášteře zasvěceném trpasličímu bohu jménem **IsGEDram** severozápadně od vesnice Starach. Z rodinné historie si Ruvas pamatuje, že po strýcově smrti neměli na zaplacení obřadu, a tak tělo v rakvi převezli do Ukhu a uložili do sklepení domu, kde zůstalo dodnes. „Nech strýce na pokoji“. To Ruvas slýchal od svého otce a ten zase od svého. Ruvas do místnosti s rakví nechodí. Byl tam za život jen párkrát. Jednou se pokusil rakev vynést se záměrem praprastrýce pohřbít, ale jakmile dva chlapi rakev chytli do rukou, zevnitř se ozvaly divné zvuky a bušení. Proto ji převázali provazem a nechali tam, kde je. Neví, kam patří klíč, ale souhlasí, aby si ho postavy vzaly. V jakém je klášter stavu netuší, ale trpaslíci, kteří ho spravovali, už dávno odešli.

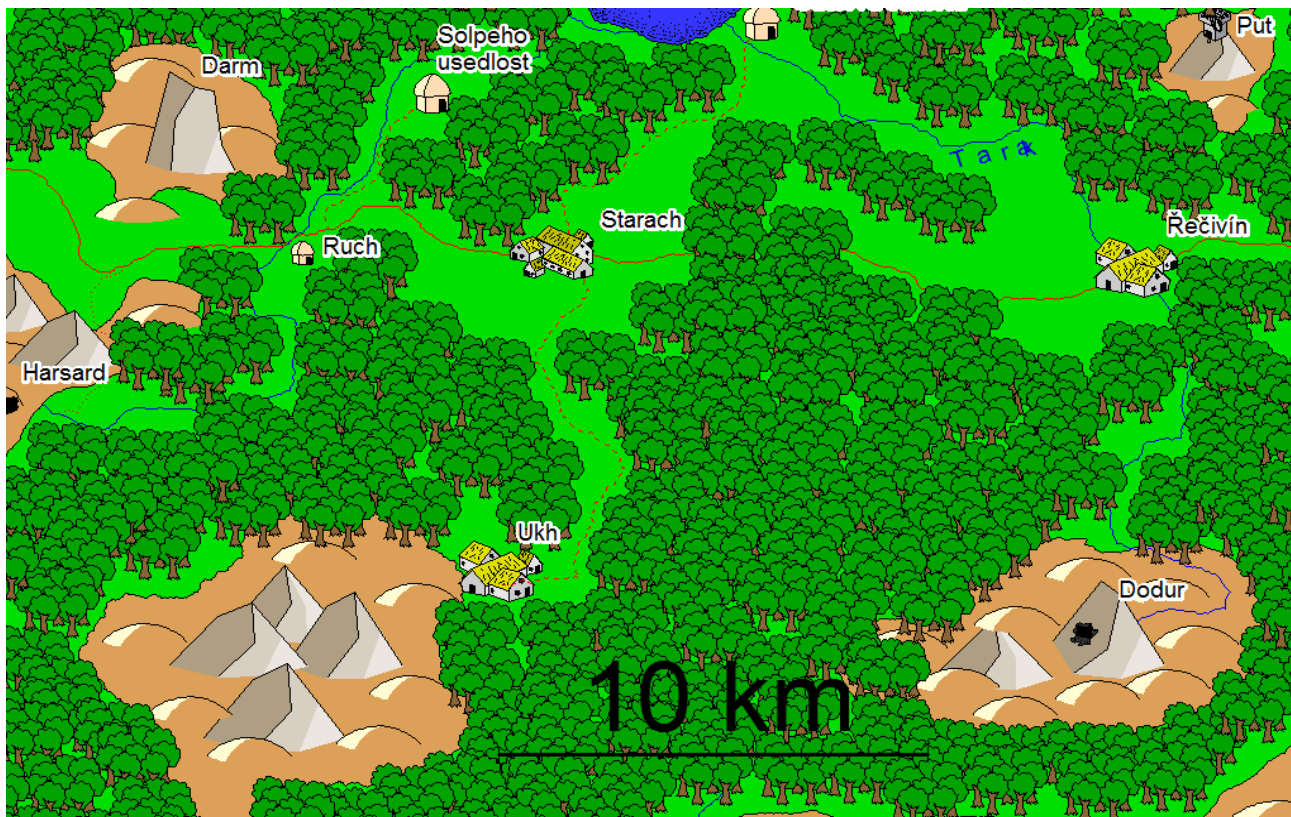
Informace

Informace doplňují minulé dění, mohou posloužit jako odkazy nebo návnady pro další dobrodružství.

Mezi trpaslíky z Doduru a Harsardu panuje nevraživost, která se ještě prohloubila při výročním trhu ve Starachu. Poté, co jeden z harsardských požádal o ruku dceru náčelníka dodurských, strhla se bitka, při které bylo zraněno několik obyvatel. Oběma skupinám zakázal lech vstup do vsi na půl roku.

Někdo z vesnice viděl při práci v lese něco jet na tvorovi podobajícímu se velké kryse. Ale byl ožralý, tak kdo ví, co viděl.

Kupci slyšeli o útoku na tvrz nad Zimolazy. Hejnům skřetů doprovázeným obry se podařilo tvrz dobýt a zapálit, ale od města byli odrazeni. Nejpodivnější je, jak organizovaně útok probíhal.



Zvěsti a akce

Slouží pro aktuální dobrodružství jako vodítka a nápovědy hráčům nebo jako vodítka pro vyprávěče, jak reagovat a možné situace.

Zvěst č. 1

Kupci se u svého ohně baví o podivném fojtově chování. "Stejně mi leží v hlavě, proč na nás fojt tak vyjel. Vždyť jsme mu chtěli s těmi soudky jenom pomoci. Zajímalo by mě, co v tom sklepe má, že se tak bránil, abychom mu je tam snesli."

Zvěst č. 2

Rozhovor dvou místních chlapů. "Včera jsem si chtěl dát ještě jednu štamprdlí, ale fojt že ne, že už nenalévá. Jako by byl takový problém zajít do sklepa pro další měch. A ještě nebyla úplná tma. Stará čuměla, když jsem přišel domů tak brzo. Dneska to musím napravit."

Akce č. 1

Rozruch ve vsi. Neúspěšné okradení kupců, použití magie, které někdo viděl, potyčka s místními kvůli šmírování, přistižení na pozemku či vandalství. To vše a další podobné situace způsobí, že fojt společně s několika místními zakročí. Vesničani, na kterých je vidět stres a napětí, by postavy nejraději zlynčovali, ale fojt nechce další rozruch a pozornost zvenčí. Nechá tedy postavy dovést na fojtství, vypukuje místní a nabídne postavám možnost vykoupit se, když mu pomohou se sklepem.

Akce č. 2

Šmíruje-li někdo hostinec poté, co fojt odejde s vesničany od ohně, uvidí, že u výčepu stojí velká a těžká truhla. Fojt ji musí při každé cestě ke stolům obcházet. Truhla leží na víku, zřejmě někam do podzemí.

Dotatky

Odkud se vzaly krysy?

Některá z postav si může na jedné z mrtvých krys všimnout zbytků postroje, který je dílem inteligentních tvorů. Zbytky jsou i v pelechu s mláďaty. Kůže, ze které je postroj vyroben, smrdí jako bolavá noha a kvalita je velmi mizerná, ale o něčem to vypovídá. Od hnoje za hostincem pak vedou stopy krys asi míli do lesa na východní straně vsi (úspěšné ověření na Inteligenci, nebo Přežití se SO 14). Tam je také možné najít známky přesunu větší skupiny ze severu na jih, od které se tyhle zřejmě oddělily. Kromě krys skupinu tvořili dvoonozí tvorové. Podle velikosti stop menší a lehkonoží. Ve skupině mohlo být kolem deseti krys a pět těchto tvorů. Některé krysy zřejmě něco nebo někoho nesly. Jde o část tlupy goblinů, která se zdržuje v horách severně od jezera Palúha a míří na setkání se skřety do ruin vsi Mezná. Břeží samice potřebovala vrhnout mladé, a proto utekla i s několika samci a spěchající goblini je už neměli čas nahánět.

Je možné ochočit obří krysu?

Když postavy zabijí samici, najdou v doupeti 2k4 mláďat. Částečně ochlupené a ještě slepé krysy, velké asi 20

centimetrů. Budou kousat kolem sebe (útok s postihem) a hlasitě pištět. Pokud by někoho napadlo kysu si ohočit, je to možné. Do plné velikosti doroste za 3 měsíce. Do té doby sežere každý den jednu, v dospělosti dvě denní dávky jídla. Neustále potřebuje do něčeho hryzat a obrušovat své zuby. A pokud si mláděte všimne Ruvas nebo někdo ze vsi, tak mu nejspíš zakrouží krkem, pokud budou mít možnost.

Jak je to s magií?

Magie s výjimkou léčitelské je v celém království Japreidon zakázána. Kdokoli je při provozování magie přichycen, je na základě královského výnosu potrestán uvázáním k pranýři a dvaceti ranám holí, pokud je jeho prohřešek nevelký. V závažnějších případech, kdy magie například způsobila něčí zranění, může být počet ran holí stupňován až do odsouzencovy smrti. To vysvětluje pídění se vesničanů po těch, kteří vládou magií. Alchymie se drží stejných pravidel. Pro lepší kontrolovatelnost její provozovatelé nezřídka působí pod záštitou místních mocipánů a k jejich prospěchu. I tak některý z výrobků prosákné na černý trh. Jejich držení totiž trestné není. Použití už ano. Chcete-li hru víc napnout, klidně zakazte i držení. Pak třeba může zlotřilý alchymista vydírat postavy prodejem v přítomnosti podplacené hlídky.

Nejsme nováčci, co můžeme dělat navíc?

Chtějí-li hráči být víc aktivní a sami zjistit, co se ve vsi děje, pak je možné jim při srocní vesničanů kolem ohně přímo napovědět nebo si pomoci úspěšného hodu na Inteligenci (Vnímání) se SO 12 všimnou tohoto:

Žena v davu s prošedivělými vlasy drží v obou rukou hadrovou panenku přitisknutou k hrudi. Muž vedle ní (domkař Bacharna) stejného věku asi kolem čtyřicítky ženu jednou rukou objímá kolem ramen a sekerou v druhé ruce se spíš zaštiťuje, než že by ji měl přichystanou k útoku.

Jiný muž (domkař Chýňa) přikrčený a schovaný za těla ostatních si nervózně kouše nehty na pravé ruce. Při tom pokradmu sleduje jednoho z vesničanů dobře oblečeného (sedlák Kolesko), který stojí vedle křičícího postaršího vousáče. A pak, když dorazí fojt, těká mezi nimi provinilým pohledem.

Postavy se mohou za všemi zmíněnými ještě před příchodem fojta vypravit a pokusit se získat nějaké informace, viz část o NPC. Všechny informace ale směřují k dalšímu dobrodružství "Vypálený dům v Ukhu", nicméně mohou pomoci navodit stísněnou atmosféru, která ve vsi panuje.

Další možností v případě větší nebo zkušenější družiny je zaplnění sklepení krysami tak, aby vznikla ta správná tlačnice v chodbách, kdy si krysy skáčou přes záda, aby se do postav zakously.

Hráčské postavy – Motivace

Každá z postav mohla do Ukhu přijet s jiným záměrem. Zde je zmíněno jen několik z nich.

Potvrdit zvěsti o vypáleném domě, které se dostaly k místnímu pánu do Ptuly.
--

Byl vyslán předákem jednoho z dolů podívat se, co se v Ukhu děje, když tam tak moc hořelo.
--

Má za úkol varovat fojta před goblíny, kteří se utábořili severně od Starachu

Svezl se s kupci, usnul na jejich voze. Nyní je daleko od domova a chce se dostat zpět.

NPC – Nehráčské postavy

Ruvas – fojt

Statný padesátník s lehce prošedivělými černými vlasy a výrazným huňatým obočím. Do doby, než se situace ve vsi vyřeší, poslal svou ženu v doprovodu svého jediného syna do Ptuly. Na oko za obchodem, ve skutečnosti ale chce, aby byli v bezpečí a nikdo z místních si na nich nemohl vylévat zlost.

Ze začátku byl ze spolupráce s Bronvikem Runichem nadšený. Kupec dal lidem ve vsi práci, nechal rozšířit původní srub stojící nad dolem a sliboval přimluvit se u svobodného pána za udržení výjimek, které vesnice má. V posledních týdnech ale nastal obrat. Bronvik Runich začal do domu navážet hodně věcí, prý i nějakých lidí a choval se hodně podivně. Ruvas mu všechno trpěl až do teď. Po Hyrasově smrti už nechce mít s Bronvikem Runichem nic společného a je připraven jet do Ptuly celou situaci vysvětlit. Jenže se bojí, že by Kolesko využil jeho nepřítomnosti a obrátil lidi proti němu.

Chýňa

Ve Starachu v hospodě si pustil hubu na špacír ohledně požáru domu Bronvika Runicha. Teď se cítí hodně provinile, drží se stranou a bojí se, že to na něj někdo místním prozradí. Díky jemu se dostala informace o požáru až do Ptuly. Chýňa je zbabělec. Bydlí v domku se svými starými rodiči, kteří o tom, co udělal, neví. Stačí na Chýňu trochu zatlačit a vyklopí vše, co ví, protože svědomí ho tíží už hodně dlouho. Vypoví, že za vypálením domu i dnešním incidentem stojí sedlák Kolesko, kterého fojt už nestačil zadržet, a taky, že Kolesko pomalu dostává lidi na svou stranu. Hrozí jim, že pokud se svobodný pán o Ukh začne zajímat, budou muset do války, zabaví jim dobytek, jídlo a Ruvas je do toho neštěstí žene mílovými kroky.

Bacharnovi

Manželský pár. On, s vlasy po ramena a šedinami, na které má s ohledem na svůj věk ještě čas. Ona, celá schoulená do sebe, s vyplašenými očima a výraznými kruhy od nevyspání pod nimi. Celou dobu mluví jen on, zatímco ona ho s nepřítomným výrazem pozoruje. Žena se stále nevzpamatovala ze smrti jejich dcery a jejím prostřednictvím prosí každou noc o ochranu boha **Atgosta**. Jsou sousedi Hyrasovic rodiny a dobře si pamatují, jak se před několika

dny v noci ozvalo z domu Bronvika Runicha bouchání, kvílení a skřeky. Když se několik odvážlivců šlo podívat, co se děje, po chvíli klidu něco s hromovou ranou vyrazilo zavřenou okenici a zmizelo ve tmě. To něco ještě téhož večera potrhalo tři ovce a zadávilo jednu krávu. Druhou noc pak to něco vpadlo do domu starého Hyrase. Jeho dcera s mužem a dětmi se schovali ve spíži, starý Hyras ale za ochranu své rodiny zaplatil životem. Některé části jeho těla už nenašli.

Té samé noci se lidé ze vsi svolaní sedlákem Koleskem srotili před Runichovým domem a než se fojt k čemukoli vzmožil, zapálili ho. Patro se propadlo, a protože do štol se lezlo poklopem v podlaze domu, doufají, že to zavalilo východ i všechno zlé v domě. Pro ochranu lidí ještě utvořili kruh ze znamení boha Ah Azela jako varování zlu, které v domě přebývá.

Kolesko

Růžolící bodrý ukhský sedlák. Věku kolem šedesátky, čišíci až nezdravým sebevědomím. Myslí si, že to on sám by měl být fojtem a Ruvas mu pořádně leží v žaludku, zejména pro svou dovednost se s každým dohodnout, která Ruvas drží v přízni místních, ale Koleska silně vytáčí. On by jim všem ukázal, jak se to má dělat. Taký ho Ruvas párkrát klepnul přes prsty, když chtěl pro sebe výhodně vyhandlovat pole domkařů, kteří slouží na jeho statku. Proto teď čeká na fojtovo sebemenší zaváhání. Z požáru domu Bronvika Runicha či smrti starého Hyrase by se Ruvas podle něj nejspíš vylhal, a tak Kolesko slídí, co jiného by na něj udal. O krysách ve sklepech zatím neví a kdyby se toho dohmátl, už sepisuje list svobodnému pánu. On sám ty cizáky lynčovat nechtl. Jen vyburcoval dav a pokud by je Ruvas nezastavil, pak by mohl do listu připsat, jak je neschopný udržet pořádek ve vlastní vsi.

Kam dál?

Vypálený dům Bronvika Runicha

Proč se domu s rozsáhlým podzemím všichni bojí? Co z něj uteklo a co v něm zůstalo? A kdo je záhadný kupec Bronvik Runich?

Kláster Ovuraz

Klíč nalezený v rakvi fojtova strýce něco odemyká. Najít to místo v dávno opuštěném kláštře je výzva pro postavy.

Starach

Doporučení od fojta Ruvasa může otevřít nejdny dveře v sousední vsi a přinést mnoho nových informací o dění na panství svobodného pána z Ptuly.

Vysvětlení

Ah Azel. Bůh boje, kovářů a také obchodníků. Jeho znamení má moc zastrašit nepřítele.

Atgost. Bůh dvou tváří. Pro jedny je patronem oslav a blaženosti, jiní ho velebí jako boha smutku a pokojně zemřelých.

Bronvik Runich. Zámožný kupec cestující mezi Ptulou a východními městy. V Ukhu měl záměr se usadit.

Dodur. Důlní dílo na východ od Ukhu. Hlavou zdejších trpaslíků je stará matka Herida. Těží převážně železnou rudu.

Harsard. Důlní dílo západně od Ukhu. Předákem je trpaslík Turvid. Zbytky mědi kompenzují nově nalezenou žílou uhlí.

Holbrody. Městys na obou březích řeky Pustinná. Hlavní zastávka kupců při cestě z Ptuly do měst na východě.

Hory Železné pěsti. Pás hor jihovýchodně od zdejšího panství, z jehož pusté severní části nikdy nepřišlo nic dobrého.

Isgedram. Trpasličí bůh kamene, hlíny a podzemí. Ochránce bohatství.

Ornsom. Znak boha Ah Azela. Připomíná tiskací písmeno T, s vrchními konci prodlouženými dolů.

Ptula. Opevněné sídelní město svobodného pána Pendika Lida, asi dva dny koňmo od Ukhu.

Prvnědolské kopce. Když trpaslíci z Harsardu narazili na hlušinu, prodali svá důlní díla různým zájemcům. Jedním byl i ukhský fojt a nevelký důl se pak stal součástí domu Bronvika Runicha. V kopcích to ale není jediné opuštěné dílo.

Řečivín. Ves východně od Starachu, ležící na řece Taraku. Obydlena převážně hobity a proslulá kvalitními rybami ve všemožných úpravách a velmi nedobrym kyselým pivem.

Starach. Velká ves ležící na sever od Ukhu a na cestě z Ptuly k městům na východě.

Svobodný pán Pendik Lid z Ptuly. Svrchovaný pán zdejšího území. Znám jako neohrožený ochránce západní části království a také pro svou nesmlouvavou daňovou politiku vůči poddaným. Je vazalem a leníkem barona Erbela z Pabory.

Twostmo. Bůh větru, bouře a deště. Patron poutníků a svobodných duchem i stavem.

Zimolazy. Opevněné hradiště severně od Ptuly. Hlavní vojenská opora svobodného pána a největší vojenské ležení v kraji.

Bestiář



Obří krysa – samice

Malé zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 12

Životy 14 (3k6)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
9 (-1)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky -

Nebezpečnost 1/4 (50zk)

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

Taktika hejna. Krysa má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora alespoň jeden její krysí spolek, jenž není neschopný.

Akce

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +4 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 5 (1k4 + 3).

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 (25zk)

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

Taktika hejna. Krysa má výhodu k hodům na útok proti tvorovi, je-li do 1 sáhu od tvora alespoň jeden její krysí spolek, jenž není neschopný.

Akce

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

Krysa (mládě obří krysy)

Drobné zvíře, bez přesvědčení

Obranné číslo 10

Životy 1 (1k4 - 1)

Rychlost 4 sáhů

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

Smysly vidění ve tmě 6 sáhů, pasivní Vnímání 10

Jazyky -

Nebezpečnost 0 (10zk)

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

Akce

Kousnutí. Útok na blízko zbraní: +0 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Bodné zranění 1.

Kostlivec

Střední nemrtvý, zákonné zlo

Obranné číslo 12 (kutna a kosti)

Životy 13 (2k8 + 4)

Rychlost 6 sáhů

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Zranitelnost vůči zraněním drtivá

Imunity vůči zraněním jedová

Imunity vůči stavům otrávený, únava

Smysly vidění ve tmě 12 sáhů, pasivní Vnímání 9

Jazyky rozumí všem jazykům, které znal za života, ale neumí mluvit

Nebezpečnost 1/2 (100zk)

Přirozené sesílání kouzel. Přirozená sesílací vlastnost kostlivého strýce je Moudrost (SO záchrany kouzla je 12, útočná oprava kouzla je +2). Umí přirozeně sesílat následující kouzla, jež od něj nevyžadují surovinové složky:

1/den každé: posvátný plamen, divotvorství

Akce

Pařáty. Útok na blízko zbraní: +3 k zásahu, dosah 1 sáh, jeden cíl. Zásah: Drtivé zranění 3 (1k4 + 1), nebo sečné zranění (dle kostlivcovy volby).