Napísal Ján „Crowen“ Rosa

Železo pre čiernu ruku

Železo pre Čiernu Ruku je fantasy dobrodružstvo pre Dračí doupě II, ale s trochou prípravy sa dá odohrať v ľubovoľnom systéme. Je to trochu netradičné dobrodružstvo, keďže hráči budú hrať postavy škretov (orkov) a nie ľudí, elfov, krollov, hobitov či trpaslíkov.

Dobrodružstvo je určené pre štyroch až šiestich hráčov a jedného Sprievodcu Hrou (PJ, PH, DM, Rozprávača, ...), v menšom počte stráca hra duch škretej tlupy. Ak máte menej hráčov, dajte každej postave nejakého pomocníka – otroka, mladého škreta, ktorý sa zaúča, mladšieho brata alebo lovca, čo sa chce zoceliť v boji.

Dobrodružstvo sa viac menej dá použiť v každom fantasy svete, nemal by by byť problém upraviť si reálie tak, aby zapadlo do toho vášho. Odohráva sa na podhorí a v horách západnej časti Vysočiny.

Základným predpokladom je, že všetci hráči hrajú škretov z kmeňa Neghru mana (Čiernej Ruky), ktorý odvodzuje svoje pomenovanie od čadičového útvaru v horách, ktorý vyzerá ako vystretá ruka. Pod Čiernou Rukou má kmeň svoje pohrebisko a obradné miesto.

Nájdete tu niekoľko predpripravených postáv škretov na 9. úrovni, popis rasy škretov, nové zvláštne schopnosti pre DrD II a všeobecný návod, ako si postavy škretov vytvoriť v iných systémoch. Na konci je Beštiár, kde sú pravidlovo popísaní všetci protivníci, ktorí sa v texte spomínajú.

Dobrodružstvo *Železo pre Čiernu Ruku* nemá pevne danú štruktúru. Nižšie budú popísané scény, ktoré sa môžu vo vašej hre vyskytnúť. Okrem prvých dvoch scén *Boj* a *Porada* sa ostatné scény neodohrávajú v poradí, v akom sú tu uvedené, dokonca sa nemusia odohrať vôbec. Vyberte si tie, ktoré sú pre vás zaujímavé a tie ostatné ignorujte alebo si ich upravte. Snažil som sa o to, aby Sprievodca hrou, čo bude toto dobrodružstvo viesť, ho mohol opakovane použiť bez toho, aby sa pri tom nudil.

Chcel by som poďakovať Fafrinovi, Alefovi0 a Ecthelion[2] za podnety a komentáre.

Poznámky k typografii

Text normálnym písmom je určený pre Sprievodcu hrou.

Tučne sú vyznačené niektoré pasáže pre ľahšiu orientáciu v texte.

Text odsadeným červeným písmom je určený pre hráčov.

Text tučnou kurzívou odkazuje na jednotlivé scény dobrodružstva.

Pozadie príbehu

Na Vysočine bojujú o územie dva znepriatelené kmene, Čierna ruka (z ktorého pochádzajú postavu) a Dvojhlavý havran. V prvej scéne postavy zistia, že Havrani sú oveľa lepšie vyzbrojení ako Čierne ruky, a dostanú za úlohu získať kvalitnú výzbroj a zbrane pre kmeň, aby sa mohli pomstiť a zachrániť unesených samcov a samice po nedávnom prepadnutí osady.

Odkiaľ majú Havrani také dobré zbrane? Predáva im ich barón Mervyn Crythor, ktorému na oplátku Havrani dodávajú lacných otrokov, s ktorými barón obchoduje. Trpaslíci, od ktorých zbrane kupuje, nevedia, že ich predáva škretom. Barón otrokov predáva na trhu s otrokmi v Norgeborgu – malom obchodnom centre na pobreží, ktoré pred zhruba dvomi tuctami zím založili severania v zálive na západnom pobreží Vysočiny.

Vysočina

Vysočina je pohraničné územie, kde susedí divočina s hranicami civilizovaného sveta. Južnú hranicu Vysočiny a kráľovstiev Bernicia a Northumbria tvorí Aedelricov val, tiahnuci sa 40 míľ od pobrežia k pobrežiu. Tento val dal kedysi dávno postaviť kráľ Aedelric na obranu pred divokými kmeňmi škretov a ešte aj teraz ho strážia vojaci slúžiaci kráľom Bernicie alebo Northumbrie, ktorí slúžia v niekoľkých pohraničných pevnostiach a tvrziach vybudovaných pozdĺž Aedelricovho valu.

Vysočina sa vyznačuje veľmi vzácnou a málo rozšírenou mágiou, kde stretnúť čarodeja či alchymistu je zriedkavé. Hory na Vysočine sú zväčša obývaná škretmi, trpaslíkmi a ľudskými pastiermi či drevorubačmi, západné pobrežie a úrodnejšie údolia patria niektorému zo severných barónov.

Moc južných kráľovstiev nedosahuje až do Vysočiny a tak baróni a trpaslíci vládnu na svojich malých územiach ako neobmedzení vládcovia.

Okrem Norgeborgu je na pobreží Vysočiny ešte niekoľko menších sídiel severanov, ktoré vznikli relatívne nedávno, zväčša v ústiach riek. Na dohľad od západného pobrežia sa nachádzajú Elfie ostrovy večne zahalené v hmle, niektorí ich nazývajú Hmlisté ostrovy. Na sever od Vysočiny sa nachádzajú Škretie ostrovy, nazývané trpaslíkmi Orkneje, ktoré sú posledným územím patriacim škretom.

Postavy

Typy postáv

Ak chcete použiť iný systém ako DrD II, napíšem sem všeobecný návod, ako si vytvoriť postavy. Pre číselné štatistiky protivníkov a zvierat kľudne použite vzorové postavy alebo postavy z beštiárov vašej fantasy RPG, ktorú používate.

Pri tvorbe postáv si ako základ zoberte štandardného pravidlového škreta, ktorého trochu vylepšíte schopnosťami určenými pre postavy.

Pri **bojovníkovi** sa zamerajte na bojové schopnosti: boj s chladnými zbraňami, streľba, boj s viacerými protivníkmi, bojové finty, špecializácie na sekery, mlaty, oštepy, meče, luky, môžete pridať nejaké schopnosti spojené s lovom alebo prežitím v prírode.

Pri tvorbe **lovca** pridajte hlavne schopnosti spojené s lovom: stopovanie, lov, prežitie v prírode, maskovanie, tichý pohyb, streľba z luku, kladenie pascí, znalosť zvieracích zvykov, a nejaké bojové schopnosti, zamerané hlavne na boj so zvieratami. Môžete pridať ovládanie psov či vlkov alebo dravých vtákov.

Jazdec na vrrkovi je niečo medzi bojovníkom a lovcom, rýchly posol, zved, jazdecký bojovník. Zmiešajte schopnosti bojovníka a lovca v pomere, aký sa vám páči, a pridajte jazdu a ovládanie a výcvik vrrkov. Ak vaše pravidlá nemajú popísané vrrkov, zoberte bežného pravidlového vlka a spravte z neho väčšie, silnejšie zviera, schopné na svojom chrbte uniesť škreta.

Pri tvorbe **lovca otrokov** vytvorte mix bojových schopností – omráčenie, boj s ľuďmi, boj so sieťou – spolu s loveckými – stopovanie, maskovanie, tichý pohyb – a pridajte mučenie, hodnotenie fyzických schopností, viazanie uzlov, vyjednávanie a základy liečenia.

Pri tvorbe **šamana** použitie prírodnú mágiu, liečenie, bylinkárstvo, jedy, halucinogény, predpoveď počasia, veštenie z vnútorností, vyjednávanie, reč zvierat, premeny na zvieratá, môžete pridať nejaké schopnisti spojené s lovom alebo bojom.

Yanggin Hayvanlarri (Škreti)

Najprv si na navodenie atmosféry napíšeme pár slov o škretoch. Budem kopírovať sám seba a čiastočne použijem opis škretov z môjho minuloročného príspevku do RPG Kuchyne – Tajomného Albionu. Pokojne si upravte výzor, kultúru a iné detaily, jediné, čo by ste mali zachovať, je to, že škreti žijú na okraji civilizovanej oblasti, výdobytky modernej civilizácie zložitejšie než nôž kradnú iným rasám (elfom, ľuďom, trpaslíkom) a tie nimi pohŕdajú, boja sa ich a považujú ich za menejcenných.



Ľudia ich volajú škreti, elfovia orqui a trpaslíci orken (orkovia). Škreti sami seba nazývajú Yanggin Hayvanlarri, čo v prenesenom význame značí ohnivé zvieratá alebo bytosti, pretože na rozdiel od zvierat ovládajú oheň.

Sú to pôvodní obyvatelia, ktorí boli zahnaní do najnehostinnejších častí najprv elfami a potom trpaslíkmi a ľuďmi. Škreti sú asi o hlavu nižší ako ľudia a mohutnejší v ramenách, v porovnaní s ľuďmi sú ich ruky nepomerne dlhšie voči telu. Majú dlhé špicaté uši, špicaté zuby mäsožravcov a hrubé placaté špicaté nosy, ktoré viac pripomínajú nozdry ako nosy. Pokožku majú sfarbenú od šedej až po tmavo olivovozelenú, niektoré

kmene majú nadmerne vyvinuté spodné špicáky, ktoré si občas zdobia medenými alebo striebornými hrotmi. Škreti majú oči nočných predátorov a lepší čuch aj sluch ako ľudia.



Horskí škreti

Škreti si holia hlavy až na vrkoč, do ktorého si zapletajú strieborné krúžky alebo iné ozdoby, označujúce ich postavenie v kmeni. Za každého zabitého nepriateľského bojovníka sa na tele škreta objaví tetovanie, ktoré nejako súvisí s porazeným sokom – znak šľachtica z erbu, rodový znak trpaslíčieho klanu, zviera alebo predmet symbolizujúci protivníka alebo jeho meno a podobne. Telá škretích bojovníkov – veteránov sú pokryté nie len jazvami z bojov, ale aj množstvom tetovaní, a už na prvý pohľad vzbudzujú rešpekt a strach u ne-škretov a obdiv u škretov.

Škreti sú prevažne lovci, pastieri a zberači na nižšom civilizačnom stupni, žijú v malých kmeňoch väčšinou v horách a podhorí alebo v nehostinných oblastiach, kam ich vytlačili iné rasy. Nemajú vlastné kráľovstvo ani rozsiahle územie, snažia sa brániť aspoň to, kde ich kmeň práve sídli a loví. Hranice územia, ktoré obývajú, značia jednoduchým znakmi, ktoré vysekajú alebo vyryjú do stromov alebo kameňov. Jaskyne alebo iné obydlia zdobia jednouchými maľbami, ktoré zvyčajne zobrazujú výjavy zo života škretov – lov, boj a podobne.

Väčšinou používajú jednoduché zbrane ako sú sekery, oštepy, luky, nože, palice, kyje, je medzi nimi len veľmi málo dobrých kováčov. Škreti žijú krátky a drsný život, z pohľadu ostatných sa rýchlo množia a potom napádajú usadlosti a dediny v podhorí, pretože malé horské údolia ich tak veľa neuživia.

Škreti veria v niekoľkých prírodných bohov, ktorí sa mohutne prejavujú – Firrthina, bohyňa búrky, Dherrya, boh mora alebo Dhon, boh zimy, v poslednej dobe sa množia správy o nasledovníkoch nejakého dračieho kultu. Škreti holdujú kanibalizmu (kanibalizmus treba chápať v širšom kontexte, nepohrdnú ani ľuďmi, elfami či trpaslíkmi, mňam!), veria, že rituálnym zjedením srdca zabitého nepriateľa získajú jeho silu a schopnosti. Pojedanie srdca je pre škretov posvätný rituál, normálne ich nejedia, len ostatné orgány a mäso.

Na rozdiel od všeobecne rozšíreného názoru škreti neútočia bezhlavo a nezabíjajú všetko, čo sa hýbe. Útočia na usadlosti iných národov, len aby získali, čo im chýba – zbrane, nástroje, jedlo, sadenice, šperky a peniaze, samice susedného kmeňa alebo otrokov. Na komunikáciu používajú obrovské bubny potiahnuté kožou nepriateľov – iných škretov, ľudí, elfov, trpaslíkov alebo severanov, dunenie škretích kotlov takmer vždy veští problémy.

Škretí kmeň má hierarchiu založenú na sile: najnižšie sú otroci, potom mláďatá, zberači a pastieri, lovci a bojovníci, veteráni, šampióni – elitná stráž náčelníka, šaman a náčelník.

Mená škretov sú inšpirované tureckými a rumunskými menami, ktoré obsahujú r, g (prípadne k, ktoré som zamenil za g) a znejú tvrdo. Pridal som im h uprostred (ktoré orkovia vyslovujú veľmi hrdelne) alebo sh na koniec, ktoré vyslovujú ako š a zdvojil r. Úpravy som robil ako sa mi hodilo. Kmene sú zväčša pomenované po šelmách, masívnych zvieratách alebo lokáciách. Meno je väčšinou



doplnené prívlastkom, ktorý daného škreta charakterizuje.

Samci – Dorrhush, Dragosh, Iorrghush, Nandhrush, Radhush, Sgenderrsh, Baghatur, Berrkher, Duygush, Errdhem, Ghokerr, Ilkerrsh, Khudrret, Mhurrat, Ozghur, Serrhat

Samice – Bogna, Crrina, Ayghul, Bashagh, Dherrya, Esherr, Harrva, Irrmak, Merryemh, Mughe, Neshrrin, Ozghesh, Phinarr, Yaghmurr, Yetherr

Kmene – Čierna ruka, Divoký kanec, Čierny zubor, Železná hora, Červený medveď, Biely vlk, Čierny les, Ohnivá hora, Dvojhlavý havran, Zúrivý mrož, Snežný lev, Biely tuleň

Ostrovní škreti

Ostrovní škreti obývajú maličké ostrovy ďalej od pevniny, ktoré iné národy za ostrovy ani nepovažujú, označili by ich skôr za skaly v mori. Majú minimálny styk s inými kultúrami a národmi, vrchol technológie je pre nich železný nôž alebo hrot na harpúnu či oštep. Používajú skôr kamenné alebo kostené zbrane. Ostrovní škreti sú vynikajúcimi plavcami a hovorí sa o nich, že vedia dýchať pod vodou. Na maličkých kožených kajakoch sa odvážia za rybami aj ďaleko na more.

Ľadoví škreti

Ľadoví škreti žijú ďaleko na severe v krajine snehu, ľadu a treskúcej zimy. Na rozdiel od iných škretov sú mohutne ochlpení, ich srsť má biele sfarbenie a majú červené oči. Dokážu prežiť v tých najkrutejších podmienkach, pohybovať sa po snehu s ľahkosťou bieleho medveďa a stavať prístrešky zo snehových a ľadových kociek. Na lov sa vydávajú spolu s vlkmi, ktorých občas zapriahnu do snežných saní, aby si uľahčili prepravu ulovenej koristi. Povráva sa, že niektorí ľadoví škreti sa vedia uložiť na zimný spánok a prežiť najkrutejšie obdobie podobne, ako niektoré zvieratá.

Zvláštne schopnosti

Zmysly šelmy

> V temnote pod korunami stromov sa zaleskli oči, les osvetlený len mesiacom a svitom hviezd sa rozozvučal bojovými pokrikmi útočiacich škretov.

Postava s touto vyhradenou schopnosťou má zmysly šelmy: dokáže vidieť aj vo výraznom nedostatku svetla, ako keby bolo len šero. To však neplatí pre absolútnu tmu, potrebuje nejaký zdroj svetla – svit mesiaca alebo hviezd, mihotavé svetlo sviečky, svetielkujúce huby alebo mach v podzemí. Má vynikajúci sluch aj čuch. (bez aktivácie, Duša)

Mučiteľ

> Nazúrený škret schytil zo zeme konár a začal mlátiť spútaného priekupníka hlava nehlava. “Ja to z neho vytlčiem, aj keby som ho mal roztĺcť na kašu!”

Postava dokáže udeliť jazvu akémukoľvek predmetu, ak ho používa pri mučení. (bez aktivácie, Telo)

Sila v srdci

> Škret sa sklonil nad zabitým trpaslíkom, jediným úderom sekery mu otvoril hruď, šikovným pohybom tesáku vyrezal srdce a za mumlania rituálnych veršov ho surové zjedol.

Postava, ktorá vykoná krátky rituál nad bytosťou, ktorú zabila, a zje jej srdce, si môže doplniť niekoľko zdrojov jedného typu v závislosti od veľkosti bytosti. Vlk – 1 zdroj, škret – 2 zdroje, medveď 3 zdroje, drak 5 zdrojov. (bez aktivácie, Duša)

Mrchožrút

> Na čistinu vybehol udýchaný skrvavený škret. Rýchlo sa rozhliadol, a keď zbadal napoly ohlodanú mŕtvolu srnca, s hladným výrazom sa k nej vrhol a začal ohrýzať zvyšky stehna. Keď sa po chvíli z lesa ozval hlas loveckého rohu a štekot elfských vlkodavov, odtrhol si ešte kus zahnívajúceho mäsa a rozbehol sa hlbšie do lesa.

Postava dokáže kvôli prežitiu konzumovať mäso mŕtvol bez rizika otravy. (bez aktivácie, Telo)

Vlčí hlas

> Keď po dlhej štvanici trpaslíci konečne obkľúčili štvoricu škretov pri skalnej stene, jeden z nich zdvihol hlavu a tiahlo zavyl ako vlk. Z diaľky sa ozvala najprv jedna, a potom niekoľko ďalších odpovedí hlbokým hlasom vrrkov.

Postava dokáže komunikovať s vrrkmi. (aktivácia: 1 Duša)

Škretia odvaha (rýchla voľba: horskí škreti)

> Traja škreti pozorovali malú kupeckú karavánu pomaly sa šinúcu po ceste. “Žoldierov je príliš veľa, musíme ich nejako rozdeliť, aby sme mali prevahu.” “Popadané stromy v záseku a pár dobre mierených šípov ich rozoženie a rozdelí na skupinky, ktoré potom poľahky pobijeme.”

Postava má dodatočnú Výhodu veľkosti 2, ak bojuje v skupine s aspoň dvojnásobnou prevahou voči protivníkom. Naopak, ak je protivníkov aspoň dvakrát viac, boj proti presile je pre postavu činnosť s náročnosťou 2, musí zaplatiť Vplyvom. (bez aktivá-

cie, Vplyv alebo 2 Vplyvy)

Netradičné zbrane

Škret na vrrkovi dohnal utekajúcu dievčinu a hodil na ňu sieť, do ktorej sa zamotala. Zoskočil z vrrka a k modrinám a odreninám pridal pár úderov bičom, aby si úteky rozmyslela.

Postava dokáže v boji využívať aj netradičné zbrane – rybársku sieť, harpúnu, trojzubec, lodný hák, bič alebo deväťchvostú mačku. Táto schopnosť patrí pod Bojovníka alebo Lovca, podľa výberu hráča, a funguje rovnako, ako Cit pre zbraň – postava si môže vybrať jednu zbraň z vyššie uvedeného zoznamu. (bez aktivácie, Telo)

Bolesť je pre staré samice

Rana obojručákom pod rebrá odhodila škreta na zem, až to zadunelo. Škret sa odkotúľal ešte niekoľko krokov, aby získal čas a priestor, a postavil sa znovu na nohy. Krúžková košeľa zadržala úder, ale aj tak sa škret z úderu spamätal rýchlejšie, ako rytier predpokladal, a ani ho to veľmi nespomalilo.

Postava je menej citlivá na bolesť. Pri vykupovaní sa z neúspechu v telesných akciách potrebuje o 1 menej zdrojov Tela, ako je jej súčasné ohrozenie. Postava nie je menej zraňovaná, bolesť ju počas konfliktu menej obmedzuje pretože ju vie vedome potlačiť. (aktivácia 2 Duše)

Tuleň (rýchla voľba: ostrovní škreti)

Keď sa už už zdalo, že sa nevynorí, z vody vystrelila postava, z ktorej crčala voda. Ten škret musí byť poloičný tuleň, keď tak dlho vydržal pod vodou.

Postava je *zbehlá* (niektoré manévre zdarma) a zároveň *majstrom* (posilnené manévre) v plávaní a potápaní pod vodou a odolávaní chladu. Postava vie vydržať pod vodou niekoľkonásobne dlhšie, ako je normálne u iných škretov. (bez aktivácie, Telo)

Kosatka

Zatiaľ čo jeho protivník pod vodou panikáril, vypúšťal bubliny a snažil sa dostať naspäť na hladinu, škret chladnokrvne vytiahol tesák a bodol ho do žalúdka.

Postava je *zbehlá* (niektoré manévre zdarma) a zároveň *majstrom* (posilnené manévre) v boji zblízka pod vodou. (bez aktivácie, Telo)

Škretia otočka

Spodný prúd pri pobreží zrazu strhol škreta v kajaku pod hladinu rozbúreného mora, chvíľku bolo vidno len dno kajaku, keď tu ako mihnutím čarovného prútika škret nejakým zázrakom otočil kajak, vynoril sa nad hladinu a vesloval ďalej, ako keby sa nič nestalo.

Postava je *zbehlá* (niektoré manévre zdarma) a zároveň *majstrom* (posilnené manévre) v plavbe na kajaku. (bez aktivácie, Telo)

Ľahká noha (rýchla voľba: ľadoví škreti)

Čosi sa v diaľke mihlo, lovci si neboli istý, či je to postava alebo nejaké zviera. Keď prišli na okraj zasneženého lesa, v snehu nenašli žiadne stopy.

Postava je *zbehlá* (niektoré manévre zdarma) a zároveň *majstrom* (posilnené manévre) v pohybe po snehu a ľade. Po zaplatení jednej Duše postava pri pohybe po snehu nezanecháva stopy do najbližšieho úsvitu alebo súmraku. (bez aktivácie, Telo alebo aktivácia: 1 Duša)

Zimný spánok

Škret naposledy vykukol z vchodu malého iglu, ktoré si postavil, uistil sa, že v okolí neostali žiadne stopy, ktoré by ho prezradili, zapchal a utesnil vchod a uložil sa na zimný spánok. Najbližšie mesiace strávi takmer bez pohybu a na jar, keď sa oteplí a zvieratá znovu vylezú zo svojich brlohov, sa vychudnutý a vyhladnutý znovu vydá na lov.

Postava vie upadnúť do hibernácie, počas ktorej nemusí prijímať potravu. Takto vie prečkať aj niekoľko mesiacov. Postava má po prebudení telesnú jazvu 2 stupňa – Vyhladovaný.

Povahové rysy

Krutý

Škreti sa rozchechtali, keď sa kroll priviazaný ku stromu zazmietal, ako mu do nožom vyrezaného obrazca ruky na hrudi začala stekať slaná voda.

Uplatní sa vždy, keď sa postava zachová extrémne kruto k inej bytosti, aj keby nemusela.

Zákerný

Zatiaľ čo otroci nosili hosťom v stane jedlo a pitie, škreti sa potichu približovali s fakľami a zbraňami v rukách k nič netušiacim hodujúcim priekupníkom a s prekvapujúcim revom zapálili stan pripravení vrhnúť sa na každého, komu sa podarí vybehnúť z ohnivého pekla.

Uplatní sa vždy, keď sa postava zachová zákerne a poruší dohodu alebo nepísané pravidlá vo svoj prospech.

Zbabelý

Zranený Baghatur sa otočil na útek, keď videl, ako ďalší z jeho

druhov padol pod mečom severana. Vyzeral ako ľahká korisť pre šesť škretích samcov. Krvácal z početných zranení, ale zabil už troch škretov a stále sa udržal na nohách a rozdával smrť všade naokolo.

Uplatní sa vždy, keď sa postava zachráni na úkor iného člena tlupy.

Chamtivý

Škret sa sklonil nad umierajúceho bojovníka, strhol mu z krku strieborný amulet a z prstu pečatný prsteň, rýchlo sa rozhliadol a skryl si obe cennosti pod kožuch, aby sa o ne nemusel deliť s ostatnými škretmi v tlupe.

Uplatní sa vždy, keď sa postava obohatí na úkor iného člena tlupy.

Agresívny

Namiesto odpovede škret vytiahol tesák, priskočil k priekupníkovi a priložil mu čepeľ na krk.

Uplatní sa vždy, keď postava rieši konflikt hrubou silou namiesto rozhovorom, aj keď je to pre ňu nevýhodné.

Škretia tlupa

Ak budete hrať toto dobrodružstvo ako jednorázovú zábavku, nemusíte sa zdržovať tvorbou postáv. Nižšie nájdete popísaných niekoľko predpripravených postáv. Nechajte hráčov, nech si vyberú tú, ktorú chcú hrať. Alternatívne postavy vytlačte na papier, rozdeľte na kartičky, položte textom na stôl a na opačnú stranu pripíšte jednoslovné charakteristiky, podľa ktorých si hráči môžu postavy vybrať.

Najsilnejší: Veľký Ozghur, ghorrma (osobný strážca)

Najrýchlejší: Chlpatý Berrkher, ghurrtag (jazdec na vrrkovi)

Najodvážnejší: Červený Radhush, yuzbashi (škretí kapitán)

Najtichší: Odvážna Yaghmurr, avghi (lovkyňa)

Najzákernejší: Zubatý Mhurrat, yaltaglanmag (lovec otrokov)

Najľstivejší: Krivák Nandhrush, bhilgger (šaman)

Veľký Ozghur, ghorrma (osobný strážca)

Veľký Ozghur sa nevolá veľký pre nič za nič, patrí k najmohutnejším škretím samcom v podhorí. Je o hlavu vyšší ako ľudia (a teda o viac ako dve hlavy vyšší ako bežní škreti) a hovorí sa o ňom, že je napoly troll. Jeho telo je pokryté pavučinou jaziev a keby sa niekto namáhal spočítať jeho tetovania, došiel by k číslu 27. Určitú dobu bol osobným strážcom starého náčelníka, avšak nového nemá až tak veľmi rád a neslúži mu. Ozghur kedysi dávno zabil nejakého potulného rytiera a privlastnil si jeho obojručný meč, ktorý v jeho rukách vyzerá ako mierne prerastený tesák. Ako jediný z tlupy má krúžkovú košeľu, okrem toho má ešte tesák, oštep a obušok s kamennou hlavicou.

9. úroveň, Telo 8, Duša 3, Vplyv 4

Povahový rys – Krutý, rasová Zvláštna schopnosť – Sila v srdci

Zvláštne schopnosti:

Bojovník 5: Osobný strážca, Silák, Rameno na rameno, Cit pre obojručný meč, Pádny úder

Kejklíř 1: Desivá presnosť – oštep

Válečník 3: Šermiar, Válečný tanečník, Slávne meno

Chlpatý Berrkher, ghurrtag (jazdec na vrrkovi)

Berrkherovi sa smejú, že je chlpatý ako jeho vrrci Mord a Raff. Jemu je to jedno, lebo sa mu to nik neodváži povedať do očí, keď má vrrkov pri sebe. Nie je najsilnejším bojovníkom kmeňa, avšak spolu so svojimi vrrkmi patrí medzi najvýkonnejších zabijakov. V boji obľubuje kombináciu bojového kladiva a svojho striebrom zdobeného tesáka alebo nabodávanie nepriateľov na kopiu z chrbta jedného zo svojich vrrkov. Na koženej prešívanici má našité oceľové krúžky. Vo vaku má okrem mäsa pre svojich vrrkov aj spací vak, mech na vodu a pár drobností, okolo krku mu na šnúrke z elfích vlasov visí kostená píšťalka na ovládanie vrrkov. Vo vlasoch ma vpletených niekoľko strieborných



prsteňov a obe paže mu zdobia strieborné náramky.

9. úroveň, Telo 7, Duša 4, Vplyv 4

Povahový rys – Chamtivý, rasová Zvláštna schopnosť – Vlčí hlas

Zvláštne schopnosti:

Bojovník 3: Gladiátor, Cit pre kopiu, Cit pre kladivo

Lovec 3: Krotiteľ, K neuťahaniu, Zálesák

Kejklíř 1: Skrytá kapsa

Válečník 2: Válečný oř, Bohatýr

Pomocníci: Mord a Raff, ghurrt (vrrci). Puto 4, Telo 5, Duša 4, Vplyv 3, ZS Neľudská rýchlosť, Boj v skupine

Červený Radhush, yuzbashi (škretí kapitán)

Radhush má spálenú polovicu tváre, používa červené tetovanie namiesto modrého alebo čierneho a preto ho nik nenazve ináč, ako Červený Radhush. Je lstivý, zákerný, dokáže protivníka svojim zjavom ľahko zastrašiť. Hovorí sa o ňom, že elfom sa už niekoľkokrát podarilo Radhusha zajať, ale vždy im utiekol. Má sekeru, tesák, vrhací nôž, kopiu, štít, na kožene prešívanici našité železné krúžky. Vo vaku má sušené mäso, škretí dryák (Všeliek), kresadlo a na pažiach a krku strieborné náramky a náhrdelník, ktoré stiahol z mŕtveho elfa.

9. úroveň, Telo 5, Duša 4, Vplyv 6

Povahový rys – Zákerný, rasová Zvláštna schopnosť – Sila v srdci

Zvláštne schopnosti:

Bojovník 5: Cit pre sekeru, Gladiátor, Prečítanie súpera, Šampión, Pádny úder

Kejklíř 1: Hadí muž

Válečník 3: Veliteľ, Veterán, Urodzený

Odvážna Yaghmurr, avghi (lovkyňa)

Yaghmurr je jedinou dcérou najlepšieho lovca kmeňa, ktorému sa doposiaľ nikto nevyrovnal. Z luku na 50 krokov vystrelí oko havranovi a ulovenú korisť, či už jeleňa, vlka či zajaca vypitve a oderie z kože rýchlejšie ako ktorýkoľvek iný lovec v osade. Väčšinu času strávi v lese a horách, loví zver pre kožušiny, ktoré potom v osade vymení za hroty na šípy, nový nôž, medené alebo strieborné ozdoby a iné veci, ktoré si nevie sama vyrobiť. Pozná zvyky zvierat, je vynikajúci stopárka a pasce kladie ako nikto iný. Yaghmurr je chudá a šľachovitá a rada sa zdobí náramkami na pažiach. Okrem luku a tulca plného šípov s rôznymi hrotmi má ešte tesák, tri lovecké oštepy, kresadlo, sušené mäso, mech na vodu a teplý plášť, v ktorom v lese aj spáva. Yaghmurr osadu pravidelne zásobuje čerstvým mäsom.

9. úroveň, Telo 6, Duša 5, Vplyv 4

Povahový rys – Rebel, rasová Zvláštna schopnosť – Zmysly šelmy

Zvláštne schopnosti:

Bojovník 1: Cit pre luk

Lovec 5: Votrelci, Lučišník, Prieskumník, Zálesák, Stopár

Hraničiar 3: Berserk, Divý muž, Znalec krajiny

Zubatý Mhurrat, yaltaglanmag (lovec otrokov)

Zubatý Mhurrat je lovec otrokov, krutý k nepriateľom aj vlastným otrokom. Jeho hruď zdobia vytetované tri medvede, ktoré symbolizujú troch trpaslíkov z Medvedej hory, ktorí prekvapili Mhurrata v lese. Bol to ich posledný hrdinský čin. Mhurrat má

zdobenú sekeru, v hlavici ktorej je vyleptaný medveď, koženú prešívanicu, tesák, kresadlo, bič, sušené mäso, amulet z vranej lebky a mech na vodu. Mhurrrat má pri sebe otroka, mladého škreta z kmeňa Čierneho Zubra, ktorého volá Zmrd. Zmrd má smrteľný strach z Mhurrata odvtedy, čo mu Mhurrat po neúspešnom pokuse o útek odhryzol obidve uši.

9. úroveň, Telo 5, Duša 4, Vplyv 6

Povahový rys – Krutý, rasová Zvláštna schopnosť – Mučiteľ

Zvláštne schopnosti:

Kejklíř 2: Rýchle ruky, Vrhač

Lovec 4: Jedno oko otvorené, Prieskumník, K neuťahaniu, Stopár

Mastičkár 1: Neobvyklé jedy

Zved 2: Netradičné zbrane, Znalec podsvetia

Pomocník: Zmrd, ghole (škretí otrok), Puto 6 (smrteľná hrôza), charakteristika 2 (dovednosti lovca), Telo 3, Duša 4, Vplyv 2, ZS Mrchožrút, Škretia odvaha, Povahový rys: Zbabelý (ale nikdy neutečie od Mhurrata), tesák, oštep, na pravej paži má vypálený Mhurratov znak otroka.

Krivák Nandhrush, bhilgger (šaman)

Vychudnutý a na kosť vysušený, trochu hrbatý škret, ktorý nemá pre nikoho dobrý pohľad. Zaodetý je do plášťa z vlčej kože, hovorí sa o ňom, že vie na seba brať vlčiu podobu. Vyzná sa v počasí, bylinkách, jedoch, občas mu vyjde predpoveď z ešte teplých ľudských vnútorností (aj keď sa mu škreti občas smejú, že jediná veštba, ktorá mu vyjde, sa týka dnešného obeda). Obetným tesákom vie majstrovsky narábať a keď treba, vie sa poriadne ohnať svojou palicou pokrytou magickými symbolmi. Vo svojej koženej kapse nosí bylinky a niekoľko odvarov, mastičky a amulety. Má pomocníka – havrana, ktorého kŕmi surovým mä-

som a vnútornosťami.

9. úroveň, Telo 4, Duša 5, Vplyv 6

Povahový rys – Zákerný, rasová Zvláštna schopnosť – Sila v srdci

Zvláštne schopnosti:

Lovec 2: Krotiteľ, Votrelci

Mastičkár 4: Čítanie v duši, Škretí dryák (Všeliek), Travič, Ranhojič

Šaman 3: Menič podôb, Neviditeľný jazdec, Vládca šeliem

Pomocník: Kuzghun (havran), Puto 6, Charakteristika 3, Telo 2, Duša 2, Vplyv 2, ZS: Prirodzené zbrane (zobák – krátka bodná), Šiesty zmysel

Scény

Ako som písal vyššie, prvé dve scény, ***Boj*** a ***Porada***, by mali byť odohrané na začiatku v poradí, v akom sú uvedené, zvyšné môžete odohrať v poradí, v akom k nim dôjde (alebo neodohrať vôbec).

Boj

Toto je prvá scéna dobrodružstva. Boj je poriadne adrenalínová akcia a dobrý trik, ako vašich hráčov prinútiť zabudnúť na problémy všedného dňa. Keď ich postavám sviští šípy pri ušiach a mihajú sa sekery pred očami, jediné, čo ich zaujíma, je ako prežiť.

Dedina je jeden veľký chaos, horiace strechy osvetľujú temnú noc. Všade sa mihajú škreti z nepriateľského kmeňa s fakľami a zbraňami v rukách, jačia a revú, ako keby chceli prekričať vytie svojich vrrkov. Nikto nevie, ako prekonali hliadky, ich útok je nečakaný a zdrvujúci.

Dedinu tvorí asi 15 napoly do zeme zapustených kamenných chalúp so slamenou alebo čečinovou strechou, zopár chlievov a väčšia chalupa náčelníka kmeňa, všetky horia.

Nechajte hráčov chvíľu bojovať, pozorujte, ako si poradia s nepriateľmi. Každej postave dajte dvoch troch protivníkov, nech sa poriadne zapotia. Po chvíli povedzte, že Havrani sa za posmešných pokrikov a dunenia bubnov usporiadane stiahli. Postavy by nemali Havranov prenasledovať, treba hasiť obydlia, zháňať dobytok a postarať sa o ranených. Ak sa predsa len rozhodnú útočníkov prenasledovať, do cesty sa im postaví skupina škretov s troj až štvornásobnou presilou, alebo na nich niekde nachystajú pascu, z ktorej by ste im mali dať možnosť len tak tak vyviaznuť a vrátiť sa do dediny.



Pravidlový popis útočníkov nájdete na konci v časti Beštiár.

Po tejto scéne by mala nasledovať scéna ***Porada***.

Porada

Porada je druhá scéna dobrodružstva.

Dedina sa spamätáva z útoku, samice plačú nad zabitými samcami a mláďatami, samce hasia horiace chalupy a zháňajú ovce, kozy a prasce z okolia. V dedine žije asi stopäťdesiat škretov, pri útoku prišlo o život 7 škretov a 6 samíc a mláďat, ale na zemi ostali ležať len dvaja nepriateľskí škreti. Havranie perá vo vlasoch, havranie tetovania a zdobenie na zbraniach ich jasne identifikuje ako príslušníkov kmeňa Dvojhlavého Havrana. Podobne ako ostatní útočníci, aj títo dvaja majú kožené prešívanice pošité kovovými krúžkami, okované okrúhle štíty z volskej kože a kovové helmy. Škreti, ktorí ich zabili, si prisvojili kvalitnú bojovú sekeru a šabľu, ktorými boli vyzbrojení. Už na pohľad boli Havrani oveľa lepšie vyzbrojení ako najlepší bojovníci Čiernej Ruky.

Dunenie bubna zvoláva celú de-

dinu pred náčelníkovu chalupu, ktorá ako jediná má strechu pokrytú bridlicou a nezhorela.

Bashgan (náčelník) Ekhrrem krátko vysvetlí, že zmizlo asi 7 mladých samíc, nejaké ovce a kozy a traja samci. Krvavá pomsta Havranom je samozrejmá, avšak každý si všimol rozdiel vo výzbroji. Náčelník zavolá jedného z lovcov, ktorý porozpráva, ako pri nedávnej výprave narazil na tábor ľudí, ktorý mali zo sebou zakrytý voz, ale rozhodne nevyzerali na osadníkov. Boli zakutí do železa, dobre vyzbrojení, na prvý pohľad vojaci. Lovec Khudrret tvrdí, že viezli meče, hlavice sekier, hroty kopií, helmy a kovové krúžky na prešívanice jednému zo severných barónov, ktorý ich kúpil od trpasličích kováčov v podhorí. Rozprávali sa ešte o jednej zásielke, po ktorú majú prísť pri najbližšom splne, čo je o pár dní.

Náčelník vyberie elitnú skupinu škretov (samozrejme, že hráčov), ktorí majú naplánovať prepad, vybrať vhodné miesto na uskutočnenie prepadu a zaistiť náklad zbraní, aby sa kmeň mohol vybrať na krvavú odvetu ku Havranom a zachránil svojich samcov a samice. Viac škretov uvoľniť nevie, niekto musí loviť a ochraňovať zvyšok dediny.

Po tejto scéne bude pravdepodobne nasledovať scéna ***Príprava*** alebo nejaká medziscéna, v ktorej si postavy vylížu zranenia prípadne urobia čo chcú, avšak ***Príprave*** sa zrejme hráči nevyhnú.

Príprava

V tejto scéne sa zrejme hráči budú pokúšať získať nejaké dodatočné informácie od lovca Khudrreta Jedno ucho a plánovať, čo urobia. Nehovorte hráčom všetko odrazu, nech sa pýtajú, čo ich napadne. Ak na niečo zabudnú, budú mať o prekvapenie viac.

Informácie:

- vojakov bolo 5 plus pohonič voza, mali krúžkové košele, helmy, tri sekery, biják (řemdih), palcát a dve kuše, dvaja z nich mali štíty s erbom jedného zo severných barónov a jazdecké kone. V erbe je medveď na zadných nohách s korunou na hlave a mečom v ruke, hnedý na žltom pozadí.
- voz ťahali dva kone, nebol príliš veľký, obyčajný drevený štvorkolesový voz krytý plachtou
- trpasličia dedina sa nachádza tri dni pochodu od škretej dediny
- barónov hrad sa nachádza ďalšie štyri dni pochodu od trpasličej dediny
- medzi dedinou a hradom sú len tri vhodné miesta na prepad: **brod** cez malú riečku (tri dni pochodu od trpaslíkov), **lesná cesta** medzi dvoma zájazdnými hostincami (jeden a pol dňa pochodu od trpaslíkov) alebo **horský priesmyk** (pol dňa od trpaslíkov)

Hráči sa musia rozhodnúť, ktoré miesto sa im najviac páči. Musia si uvedomiť, že čím hlbšie na územie ľudí pôjdu, tým väčšie riziko na seba berú a budú musieť dopraviť zbrane z väčšej vzdialenosti, ale zároveň ľudia budú menej ostražití.

Dostanú dva-tri nákladné poníky na zbrane. Ak budú chcieť nejaké extra vybavenie, dostanú pár loveckých oštepov, šípy, štít a pár posilňujúcich dryákov alebo húb od hlavného šamana, sušené mäso a vodu. Môže ich napadnúť zobrať si niekoľko mechov s olejom (ekvivalent Molotovovho koktejlu) alebo nejakú výbušninu, ak ju dokáže miestny šaman vyrobiť.

Putovanie

Toto je scéna, ktorá sa odohráva vždy, keď sa škreti presúvajú. Väčšinou sa zrejme budú presúvať v noci po ceste, alebo mimo cesty cez deň, aby sa vyhli stretnutiam. Škreti v noci vidia ako mačky a slnečné svetlo im nevadí. V zásade sa budú pohybovať v troch prostrediach – hory (blízko trpaslíkov), hustý les (niekde uprostred) alebo pahorkatina a lúky (blízko barónovho hradu, je tu viac vyklčovaného lesa premeneného na polia).

Ak máte čas a chuť, môžete putovanie ozvláštniť niektorou z nasledujúcich príhod:

- **Útok horského leva** – škreti sa dostali medzi samicu a mláďatá prípadne sa rozhodni prenocovať v jaskyni, v ktorej horský lev žije. Ak sa vám do prostredia nehodí horský lev, môžete použiť medveďa alebo inú veľkú šelmu, ktorá žije v jaskyni.
- **Útok zdivočeného zubra** na rozhraní lesa a polí.
- **Lovci kožušín** – môžu naraziť na tábor 2-4 ľudských lovcov kožušín. Lovci sa najprv postavia na odpor, ale keď zistia, že postavy sú nad ich schopnosti, budú sa snažiť utiecť.
- **Lovci mamutov** – ako sa blížia k hranici lesa, vidia na pláni skupinu 10 – 15 lovcov na koňoch štvajúcich malú skupinku štyroch mamutov: mohutného samca, dve samice a skoro dospelé mláďa. Ak by sa im podarilo lovcov odohnať, kmeň by mal veľa mäsa a možno by náčelník

dal postavám niekoľko lovcov na pomoc pri ich úlohe, lovci však budú brániť svoju korisť, hlavne keď vidia, že ich je viac, ako škretov.

- **Pohraničná stráž** – malý oddiel pohraničnej stráže sa vynorí spoza brala alebo kopca. Seržant, 2-3 vojaci a stopár na koňoch. Ostrieľaní pohraničníci nepovažujú malú skupinku škretov za rovnocenného alebo silnejšieho protivníka a zaútočia. Ak začnú prehrávať boj, vyšlú stopára po pomoc a varovať zvyšok stráže, že niečo nie je vporiadku, a budú mu kryť ústup aj za cenu nejakých strát či ťažkých zranení. Keď získa dostatočný náskok, otočia sa aj zvyšní pohraničníci na útek a pokúsia sa škretom ujsť na koňoch.
- **Vlkodlak** – keďže sa blíži spln, môžu postavy naraziť v noci v lese na loviaceho vlkodlaka vo vlčej podobe, ako hoduje na ulovenom losovi. Ak stretnutie s vlkodlakom zaradíte na čas, keď už postavám bude dochádzať jedlo, môžu sa pokúsiť vlka, čo sa kŕmi z práve ulovenej koristi, odohnať. Vlkodlak ich zrejme prekvapí a trochu im zrazí hrebienok. Ponaháňa ich po lese, ale nebude sa ich snažiť zabiť za každú cenu.

Ak im dôjde jedlo, môžu sa tak isto pokúsiť čosi uloviť za pochodu. Ďalšou možnosťou získania potravy je niečo ukradnúť zo samôt alebo salašov lovcov a pastierov, či malých osád drevorubačov, uhliarov alebo včelárov, keď budú bližšie k ľuďmi osídlenej oblasti. Ak ich ľudia spozorujú, budú brániť svoj majetok so sekerami, nožmi, palicami či oštepmi v rukách.

Putovanie môže vyústiť do ***Štvanice***, ak ich pri kradnutí v osade prichytia alebo ak sa niekomu z pohraničnej hliadky podarí uniknúť a zalarmovať posádku.

Prepad

Nech sa rozhodnú hráči pre akékoľvek miesto, zrejme sa pokúsia na prepad vozu so zbraňami pripraviť.

Brod

> Hustý les po niekoľkých míľach plynule prejde do redšieho lesa, cestu pretína malá riečka široká niekoľko siah (asi 15 metrov) a hlboká škretom len čosi vyše kolien v mieste brodu.

Tu sa veľmi na prepad pripraviť nedá. Škreti pravdepodobne zaútočia, keď bude časť alebo všetci vojaci vo vode.

Lesná cesta

> Hustým lesom, ktorý takmer ešte nespoznal sekery ľudí ani trpaslíkov, sa medzi mohutnými stromami vinie daždom vymletá a ťažkými kolesami vozov vyjazdená cesta. Nejde priamo, ale obchádza prirodzené prekážky – kopce, skaly a úžľabiny tak, aby sa cestovatelia čo najmenej namáhali.

V hustom lese sa škreti môžu pokúsiť o nejaké prípravy. Vykopať jamu sa im asi neoplatí, lebo je to veľa roboty a môže do nej padnúť niekto iný. Môžu si pripraviť záseky a zvaliť napoly zoťaté stromy pred/na voz, keď bude prechádzať okolo.

Horský priesmyk

> Strmé skalnaté steny ohraničujú úzku cestu z oboch strán a navodzujú pocit, že škret je ešte menší, ako v skutočnosti je.

Tu si podobne ako v lese môžu nachystať záseky alebo pripraviť väčšie balvany a pokúsiť sa spustiť lavínu.

> Voz so sprievodom sa pomaly blíži po dažďom vymletej ceste, oje vŕzgajú, pohonič nadáva a občas praskne bičom na kone. Sprievod tvoria štyria vojaci.

Ak hráči vymyslia nejaké dobré akcie, ako sa pripraviť na útok, dajte postavám nejakú Výhodu do nadchádzajúceho boja.

Nechajte zaútočiť postavy na voz, pravdepodobne najprv vystrelia na pohoniča, ktorý padne z voza a voz ostane stáť.

- Ak budú škreti len ostreľovať vojakov z oboch strán cesty, tí sa namiesto čakania vyrútia oproti škretom (peši alebo na koňoch) aby len nesedeli a nečakali na svoj šíp.
- Ak budú ostreľovať vojakov len z jednej strany, vojaci sa ukryjú za voz a budú chvíľu čakať, čo vymyslia škreti.
- Ak škreti zaútočia na voz, vojaci zaujmú obranné postavenie pri voze a počkajú si tam na útočiacich škretov.

Tu nastane zvrat situácie. Keď budú škreti bojovať tvárou v tvár s vojakmi, spod plachty sa náhle vyroja ďalší šiesti vojaci – do železa zakutí trpaslíci – a pridajú sa do boja. Zrada!

Štyria vojaci majú kožené prešívanice pošité kovovými krúžkami, helmy, tri sekery, biják (řemdih), kušu a dva štíty.

Šiesti trpaslíci ukrytí vo voze majú kožené prešívanice pošité kovovými krúžkami, veliteľ má krúžkovú ko-

šeľu, tesáky, helmy, tri kladivá, sekeru, palcát a biják (řemdih). Štíty nemajú, nezmestili by sa im do voza. Traja z nich majú ručnice a jeden dve pištole. Tieto zbrane sú popísané na konci dobrodružstva v časti **Voliteľné pravidlá.**

Po krátkej chvíli pricválajú ďalší šiesti vojaci, ktorí voz s odstupom nasledovali. Budú na škretov strieľať z kuší, pokiaľ pri tom neohrozia svojich spolubojovníkov.

Pre ľudí použite vojakov a seržanta z pohraničnej hliadky, trpaslíci majú vlastný pravidlový popis. Všetky popisy nájdete v časti Beštiár na konci dobrodružstva.

Škreti sú v sračkách a musia niečo rýchlo vymyslieť, ináč si vojaci ozdobia kopie ich hlavami. Na každého pripadajú traja až štyria protivníci a zdroje sa v boji proti presile veľmi rýchlo míňajú. Nezabudnite, že máte k dispozícii relatívne veľa Sudby (7+15=22 na začiatku prepadnutia voza) a nebojte sa ju v tejto fáze dobrodružstva využiť agresívnym spôsobom proti postavám. Vojaci budú tvrdo bojovať, avšak nebudú sa snažiť postavy zabiť, len zajať, aby ich barón mohol neskôr predať do otroctva. Ak hráte s hráčmi, ktorí nemajú až tak veľa skúseností s DrD II, opatrne im naznačte, že bojovať s takou veľkou dobre vyzbrojenou presilou je zrejme nad ich sily.

Alternatívny koniec scény I

Postavy sa dajú na útek. Teraz nasleduje ***Štvanica***.

Alternatívny koniec scény II

Boj s vojakmi. Predpokladám, že hráči nebudú nútiť svoje postavy bojovať do posledného dychu. Všetci, čo sa rozhodnú neutekať, skončia v zajatí barónových vojakov. Budú musieť vymyslieť, ako utiecť zo zajatia, prípadne to môže odštartovať nové dobrodružstvo zotročených škretov. Môžu byť predaní ako veslári na loď, otroci do bane alebo gladiátori do arény.

Alternatívny koniec scény III

Ak máte veľmi málo času a hráte len one-shot, tak smrť postáv je alternatívne zakončenie dobrodružstva, ale prídete o radosť štvať tlupu škretov lesom.

Štvanica

Táto scéna sa do hry dostane buď po ***Prepade***, alebo počas ***Putovania***, ak narazia na hliadku barónovej stráže, alebo im utečie človek z usadlosti, kde budú kradnúť jedlo, a podarí sa mu zburcovať domobranu zloženú s osadníkov, lovcov a drevorubačov, alebo barónovu stráž.

Situácia sa prekvapivo otočila a z útočníkov sa stala korisť. Tu máte niekoľko možností:

- škreti sa budú snažiť utiecť spolu ako tlupa
- škreti sa budú snažiť utiecť každý na vlastnú päsť

Okrem toho, ako budú utekať, sa musia rozhodnúť, kam budú utekať. Pôjdu smerom k svojej dedine či na územie iného kmeňa? Utečú ďalej na územie ľudí alebo trpaslíkov?

Vojaci buď budú prenasledovať škretov spolu, alebo sa rozdelia na skupinky tak, aby mali nad každým škretom prevahu. Trpaslíci budú poklusom nasledovať jazdcov. Ak chcete spraviť štvanicu napínavejšiu, môžu mať vojaci ukrytí vo voze so sebou jedného alebo dvoch stopovacích psov.

V tejto fáze budú hráči najviac využívať schopnosti postáv spojené s prežitím v prírode, behom, výdržou, maskovaním, stopovaním a zametaním stôp, prípadne kladením improvizovaných pascí. Nezabudnite im dať vyžrať únavu, smäd a hlad, naloženie (každý gram navyše pri úteku je na príťaž).

Škreti by sa mali snažiť utekať terénom, kde ľudia nebudú môcť jazdiť, a teda ich budú musieť prenasledovať peši, aj keď toto asi zo začiatku nebude možné v riedkom lese okolo brodu.

Vojaci budú prenasledovať škretov kým ich nechytia, alebo celý deň do zotmenia alebo kým ich nestratia.

Alternatívny koniec scény I

Škretom sa podarilo ujsť. Teraz môžu nasledovať scény ***Kde nájdeme nové zbrane?*** alebo **Pre rodinu všetko.**

Alternatívny koniec scény II

Jedným z možných zakončení ***Štvanice*** je ďalší zvrat, kedy sa škretom podarí dobehnúť na územie svojho kmeňa a zburcovať ostatných zvyšných lovcov a bojovníkov zo spriatelených osád, alebo na územie spriateleného kmeňa, kde požiadajú o pomoc. Z ľudských lovcov sa stane lovná zver, keď sa proti nim obráti celý kmeň a les rozozvučia bubny škretov na love.

Alternatívny koniec scény III

Ďalším možným zakončením ***Štvanice*** je dolapenie časti škretov, keď si ľudia povedia, že lepší vrabec v hrsti, ako holub na streche, a kto by sa naháňal po lesoch za škretmi, keď časť chytili a môžu sa pobaviť. Po tomto zakončení nasleduje scéna ***Záchrana***.

Záchrana

Scéna ***Záchrana*** sa v hre objaví vte-

dy, ak je niektorý zo škretov zajatý počas ***Štvanice***, alebo po scéne ***Pre rodinu všetko.***

Hráči musia vymyslieť, ako oslobodia zajatého škreta/škretov. Pri tejto scéne je toľko rôznych možností, že len načrtnem niektoré z nich, hráči určite prídu na ďalšie.

- Urobia ďalší ***Prepad***, ale vo väčšom počte? Bude ich dosť a stihnú sa zorganizovať predtým, ako voz a vojaci dorazia na barónov hrad?
- Ak nebude dosť škretov z osady alebo kmeňa, budú zrejme musieť hľadať spojencov v spriaznených kmeňoch a zaútočiť vo veľkom počte na ***Barónov hrad***, aby zachránili zajatých druhov.
- Môžu skúsiť baróna nájazdmi a plienením kraja počas ***Teroru vidieka*** vylákať z hradu, alebo prinútiť vydať zajatcov výmenou za neútočenie na osady a osadníkov.
- Môžu sa pokúsiť čakať v blízkosti hradu a uniesť niekoho dôležitého z barónovej družiny a pokúsiť sa vyjednať výmenu zajatcov a extra výkupnom v podobe zbraní.
- Môžu zaútočiť na barónových spojencov trpaslíkov štýlom "udri a uteč", nabrať zajatcov tam, a požadovať vydanie uväznených škretov.

Keď zajatých škretov zachránia, zase stoja pred otázkou, ***Kde nájdeme nové zbrane?***

Kde nájdeme nové zbrane?

Po neúspešnom ***Prepade*** ale úspešnom úteku počas ***Štvanice*** sú škreti tam, kde boli na začiatku: kde zohnať kvalitné železné zbrane, aby mohli zaútočiť na Havranov a zobrať si naspäť, čo im patrí? Je to urgentnejšia otázka, ako naháňať po lese pár ľudí. Toto je veľmi otvorená časť dobrodružstva, ktorej sa nebudem pre obmedzenie miesta podrobne venovať, len čosi naznačím a zvyšok ponechám na vašu improvizáciu.

Alternatíva I

Jednou z alternatív je variácia na ***Barónov hrad*** – zhromaždenie veľkého množstva škretov a útok na kmeň Dvojhlavého havrana bez ohľadu na horšiu výzbroj. Postavy musia dať dohromady okolo 100 škretích bojovníkov. Barónov hrad nahradí škretia osada s kolovou ohradou.

Alternatíva II

Ďalšou alternatívou je ***Teror vidieka,*** v ktorej budú škreti terorizovať barónových poddaných a prestanú len výmenou za zbrane pre svoj kmeň.

Alternatíva III

Treťou možnosťou je tajná výprava na územie Havranov, ***únos*** niekoľkých bojovníkov kmeňa, od ktorých sa (najmä pomocou mučenia) budú snažiť postavy zistiť, odkiaľ majú také kvalitné zbrane v takom veľkom množstve. Ak odhalia spojenie medzi Havranmi a barónom Crythorom, môžu sa pokúšať baróna vydierať, že ho prezradia iným barónom – jeho rivalom – ak im nedodá zbrane a neprestane štvať Havranov proti Čiernej ruke. To sa im však podarí, len ak zajmú niektorého z kmeňových šampiónov, pretože nie každý Havran vie, odkiaľ náčelník získava zbrane. Môžete využiť baróna Cledwyna Talacharna z tvrze Červený havran popísanej v Drakkare č. 29.

Pre rodinu všetko

Po úspešnom úteku pred ľuďmi počas ***Štvanice*** sa škreti môžu rozhodnúť vyspovedať (čítaj vytĺcť z) lovca Khudrreta. Najprv nechce zradu priznať, keď mu správne dohovoria (päsťami, kopancami, palicami), vylezie z neho, že bol prinútený nalákať ich do pasce. Pri love, na ktorom bol s mláďaťom a samicou ich prekvapili barónovi vojaci, obkľúčili ich, samicu a mláďa zajali a jeho donútili k nastraženiu pasce. Nevie, prečo mal škretov nalákať do pasce.

Neplánovaný útok škretov z kmeňa Dvojhlavého havrana mu pomohol ľahšie vylákať škretov z osady, aj keď nie v takom počte, ako dúfal. Škreti sa musia rozhodnúť, čo s ním spravia, či sa na neho vykašlú, zabijú ho za zradu (po oboch možnostiach nasleduje scéna *Kde nájdeme nové zbrane?*), alebo mu pomôžu v rámci scény ***Záchrana*** oslobodiť jeho zajatú samicu a mláďa.



Barónov hrad

Barónov hrad nasleduje po niektorej zo scén ***Záchrana***, ***Kde nájdeme nové zbrane?*** alebo ***Pre rodinu všetko***. Ak sa škreti rozhodnú zaútočiť priamo na baróna, budú musieť zhromaždiť dostatočné množstvo škretov z iných osád a možno aj spriatelených kmeňov. Postavy budú musieť zozbierať aspoň 150 škretov, ináč ich plán na obliehanie hradu nebude úspešný.

> Barón Mervyn Crythor svoje sídlo nazýva hradom, aj keď je to v podstate len tvrz na malom ostrove na jazere, ku ktorej vedie kamenný most.

V barónovej družine je okolo tridsať chlapov. Všetko sú to skúsení bojovníci, zocelení v pohraničných šarvátkach so škretmi a inými barónmi. Družine velí hajtman a traja seržanti. Všetci sú dobre vyzbrojení, majú krúžkové košele alebo kožené prešívanice pošité kovovými krúžkami, meče, sekery, tesáky, kuše, palcáty, kopie a štíty. Barón má na hrade tucet koní a niekoľko psov.

Ak nebudú mať dostatočný počet škretích bojovníkov (alebo z nejakého dôvodu ich útok na hrad zlyhá), budú musieť prejsť na záložný plán – ***Teror vidieka.*** Pri terorizovaní vidieka však riskujú, že osadníci požiadajú o pomoc baróna, ktorý kontaktuje spriatelených barónov a tí postavia vojsko, ktoré sa vydá na odvetnú výpravu.

Pri útoku na hrad nechajte postavy bojovať s niekoľkými protivníkmi a priebežne im popisujte, čo sa deje okolo nich. Škreti sa budú pokúšať prekonať hradby na niekoľkých miestach odrazu pomocou pltí, povrazových rebríkov a baranidla, budú strieľať zápalné šípy na strechu tvrze a môžu sa pokúsiť zapáliť bránu Škretím ohňom alebo ju rozbiť nejakou výbušninou. Obrancovia budú na škretov liať horúcu vodu alebo olej, zhadzovať rebríky a snažiť sa uhasiť oheň. Škretí oheň je popísaný na konci dobrodružstva v časti **Voliteľné pravidlá.**

Buď si pripravte nejaký priebeh dobývania hradu a nechajte škretov uspieť alebo prehrať, alebo môžete použiť nasledovné riešenie na boj oddielov:

Pripravte si kocky dvoch farieb, svetlú pre pohraničiarov, tmavú pre škretov. Zoberte svetlú kocku za každých 5 pohraničiarov a tmavú za každých 20 škretov. Každé kolo boja o hrad hoďte kockami a povedzte hráčom, ako prebieha boj, podľa nasledovného kľúča:

- Kocky, na ktorých padne 1, predstavujú mŕtvych bojovníkov
- Kocky, na ktorých padne 2 alebo 3, predstavujú vyradených bojovníkov, ktorí sú natoľko ranení, že už bojovať nemôžu, ale na zranenia hneď neumreli
- Kocky, na ktorých padne 4, 5 alebo 6, predstavujú bojovníkov, ktorí sú schopní ďalšieho boja

Kocky podľa výsledku dávajte na 3 kôpky, v každom ďalšom kole môžete použiť len tie, ktoré predstavujú bojaschopných bojovníkov.

Tento postup vám vizuálne pomôže pri popisovaní toho, čo sa deje na bojisku. Počet škretov na jednu kocku si upravte podľa toho, ako drsné chcete dobývanie hradu urobiť pre škretov. Čím viac škretov pripadajúcich na jednu kocku, tým krutejší bude boj a tým väčšie straty budú mať.

Ak chcete boj o hrad predĺžiť, môžete využiť Sudbu veliteľov znepriatelených strán, ktorí svojimi rozkazmi a povzbudzovaním bojovníkov zabraňujú krutým stratám. Za 1 bod Sudby sa z mŕtvych bojovníkov stanú len vyradení alebo z vyradených bojaschopní, za 2 body Sudby sa z mŕtvych bojovníkov stanú bojaschopní. Platiť musíte za každú kocku samostatne. Za škretov nechajte rozhodnutia robiť hráča Červeného Radhusha, ak táto postava nie je v hre, mala by veliť postava s najviac bojovými skúsenosťami.

Boj o hrad končí dvomi možnými spôsobmi:

- Ak neostane na hradbách ani jeden bojaschopný vojak (všetky kocky sú buď na kôpke mŕtvi alebo vyradení), barón sa so zranenými vojakmi zabarikáduje vo veži a pokúsi sa rokovať so škretmi o podmienkach kapitulácie.
- Ak padne viac, ako polovica škretov skôr, ako sa obrancovia hradu vzdajú, škreti prestanú útočiť a odtiahnu, pokiaľ ich postavy nejako nepresvedčia o opaku.

Alternatívou tejto scény je útok na osadu kmeňa Dvojhlavého havrana, v ktorej je asi 30-40 dobre vyzbrojených bojovníkov. Kocky nastavte nasledovne: Havrani 5 škretov na jednu kocku, Čierne ruky 12 škretov na jednu kocku. Dobývať kolovú hradbu je jednoduchšie, ako snažiť sa dobýjať hrad z vody a cez most.

Scéna: Teror vidieka

Čistá 100% škretia akcia – tlupa škretov jazdí po krajine, prepadáva vzdialené alebo slabo chránené samoty, salaše, osady alebo dediny. Domy spália, čo najviac ľudí a dobytka pozabíjajú alebo zotročia, čo neodnesú zničia. Užite si akciu, nechajte hráčov vypáliť dve tri ľudské osady alebo de-

diny a potom ich jemne nasmerujte k ***Vyjednávaniu*** s barónom.

> Vidiek v okolí barónovho hradu tvorí niekoľko salašov, osád a dediniek, ľudské chalupy sú postavené z dreva sa chúlia k sebe spolu s chlievmi a sýpkami. Sú roztrúsené po krajine, okolo nich je vyklčovaná pôda, avšak les ešte stále vládne tejto časti sveta.

Typický salaš alebo samota je viac menej len drevený zrub, v ktorom žije lovec, včelár, uhliar alebo pastier s jedným či dvomi pomocníkmi alebo rodinou. Na salaši sa zvyčajne vyskytujú mohutné pastierske psi, ktoré chránia stádo oviec alebo kráv pred dravcami.

Typická osada má 10 až 30 obyvateľov a málokedy je obohnaná kolovou hradbou.

Dedina má 30 – 100 obyvateľov, vždy je obohnané kolovou hradbou. Niektoré majú aj priekopu okolo hradby a (padajúci) most, ktorý je jediným prístupom do dediny.

Osadníci budú so škretmi bojovať, minimálne dovtedy, kým nebudú mať pocit, že ich ženy a deti mali dostatok času ujsť do bezpečia, potom sa pokúsia utiecť aj oni. Budú sa snažiť varovať susedné osady a dediny a požiadajú baróna o pomoc.

Scéna: Vyjednávanie

> Hajtman barónovej družiny vyšiel z tvrze a po moste prešiel cez vodu spolu so dvoma ďalšími po zuby ozbrojenými vojakmi. Neponáhľa sa, necháva ísť svojho grošáka krokom. Zastaví sa tesne mimo dostrel vašich lukov a zreve: „Čo chcete, pazgrivci?“

Túto scénu uveďte do hry, keď sa stretnú škreti s barónom alebo jeho zástupcom a budú vyjednávať. O čom môžu vyjednávať:

- Prepustenie zajatých škretov – samica a mláďa lovca Khudretta zo scény ***Pre rodinu všetko*** alebo zajatých postáv, ktoré padli do zajatia počas ***Štvanice***
- Výkupné v podobe zbraní za ukončenie ***Teroru vidieka***
- Výkupné v podobe zbraní za prepustenie niekoho z barónovej rodiny či družiníkov.
- Výkupné v podobe zbraní za prepustenie väznených trpaslíkov
- Výkupné v podobe zbraní a striebra za nevyzradenie tajomstva barónovho obchodovania so škretmi trpaslíkom a iným barónom
- Podmienky kapitulácie hradnej posádky v scéne ***Barónov hrad***

Záver dobrodružstva

Dobrodružstvo sa môže skončiť všelijako, napríklad smrťou všetkých postáv počas ***Štvanice***, víťazstvom po útoku na Barónov hrad (alebo kmeň Dvojhlavého havrana), získaním zbraní po Vyjednávaní (a útok na kmeň Dvojhlavého havrana bude ďalšie dobrodružstvo) alebo miliardou iných alternatív, ktoré som tu nespomenul. Snáď vás niečo z tohto inšpiruje a užijete si dobrú zábavu pri hraní Železa pre Čiernu ruku.

Voliteľné pravidlá

Zbrane

Yanggin Borru (Ručnica)

Zdarma *mocne* (gule) alebo *rozsiahle* (broky), stredný dostrel (24 krokov), 60 grošov, 6 gulí (alebo 6 dávok brokov) 8 grošov, 3 dávky čierneho prachu 6 grošov. Pri streľbe guľami má zásah z ručnice efekt ako ZS Pádny úder.

Thabanga (Pištoľ)

Zdarma *mocne*, stredný dostrel (24 krokov), zásah z pištole má efekt ako ZS Pádny úder, 32 grošov (dvojhlavňová 40 grošov), 6 guliek 4 groše, 3 dávky čierneho prachu 4 groše.

Pištole a ručnice používajú výhradne trpaslíci, oni jediní poznajú tajomstvo výroby čierneho prachu pre zbrane a zliatiny kovov, ktorú čierny prach neroztrhne. Toto tajomstvo si trpasličí puškári úzkostlivo strážia a sú ochotní preň aj zomrieť. Pištole a ručnice sa nedajú kúpiť a pre ich používanie musí mať postava vyhradenú dovednosť Palné zbrane.

Yanggin Ybbhlis (Škretí oheň)

Škreti v horách a jaskyniach objavili niekoľko zdrojov čiernej mazľavej smradľavej tekutiny, ktorá vyviera spod zeme na povrch. Dokážu z nej vyrobiť takzvaný Škretí oheň – tekutinu, ktorá po zapálení horí silným plameňom a nedá sa uhasiť vodou, iba zeminou alebo pieskom. Škreti ju občas plnia do hlinených nádob a vrhajú na nepriateľa, strechy, kolovú hradbu alebo bránu, a snažia sa ju potom zapáliť šípmi. Je to však drahý špás, lebo výroba je náročná a ovláda ju len veľmi málo škretov. 1 džbán (2 litre) stojí 15 grošov.

Ghilic (meč)

Na Vysočine je meč vzácnou a drahou zbraňou, ktorú si môžu dovoliť len baróni a ich hajtmani, kapitáni či seržanti a niekoľko bohatých dobrodruhov či žoldnierov, dedia sa z otca na syna. Každý meč je automaticky odznakom moci.

Meč: 120 grošov, stredná zbraň, bodná (*ľstivo*) alebo sečná (*presne*) podľa toho, ako ju postava používa.



Jeden a pol ručný meč: 150 grošov, stredná zbraň, bodná (*ľstivo*) alebo sečná (*presne*) podľa toho, ako ju postava používa. Ak je používaný obojručne, stáva sa z neho zároveň drvivá zbraň (zdarma *mocne*), takže postava môže použiť dva manévre odrazu.

Obojručný meč – 200 grošov, dlhá zbraň, sečná (*presne*) a zároveň drvivá (*mocne*).

Dovednosti a schopnosti

Palné zbrane

Vyhradená dovednosť Lovca, dostupná len trpaslíkom. Postava dokáže používať palné zbrane – pištole a ručnice.

Strelec

Trpaslík na okraji lesa starostlivo zamieril, zadržal dych a prstom jemne stlačil spúšť na svojej ručnici. Ozval sa ohromujúci výstrel, trpaslíka zahalil kúdol dymu, nad les sa vzniesol kŕdeľ vyplašených vtákov a na čistine pred trpaslíkom ostal s prestreleným srdcom ležať mohutný los.

Vyhradená zvláštna schopnosť Lovca, dostupná len trpaslíkom. Postava je *zbehlá* (niektoré manévre zdarma) v pešej streľbe pištoľou a ručnicou na ľudí, zvieratá a neživé ciele. (bez aktivácie, Telo)

Presná muška

Útočiaci gryf sa na karaván prechádzajúcu horským priesmykom zniesol s ochromujúcim škrekom ako blesk z jasného neba. Vodca karavány na poslednú chvíľu uskočil pred gryfovými pazúrmi, vytrhol z púzdra na hrudi pištoľ a vystrelil na odlietajúceho netvora.

Vyhradená zvláštna schopnosť Hraničiara, dostupná len trpaslíkom. Postava je *majstrom* (posilnené manévre) v pešej streľbe pištoľou a ručnicou na netvory.

Dragún

Škreti utekali ako o život. Trpaslík cválajúci na húževnatom horskom poníkovi sa víťazoslávne zasmial, ako ich dobiehal, vzoprel sa v strmeňoch, zamieril bambitkou na škretov a vystrelil. Z kúdolu dymu sa na škretov vyrojilo mračno sekaného olova, ktoré im potrhalo svaly na chrbte a nohách a dvaja škreti ostali ležať na zemi.

Vyhradená zvláštna schopnosť Zveda, dostupná len trpaslíkom. Postava je *zbehlá* (niektoré manévre zdarma) a zároveň *majstrom* (posilnené manévre) v jazdeckej streľbe pištoľou a ručnicou na ľudí, zvieratá a neživé ciele. (bez aktivácie, Telo)

Hayvanlarri Gydap (Beštiár)

Názvy bytostí sú uvedené v škretej reči, v zátvorke sú názvy v obecnej reči.

Yanggin Hayvanlarri (Škreti)

Škreti z kmeňa Neghru mana (Čierna ruka)

Lovec Khudrret: Charakteristika 2, dovednosti Lovca, Telo 3, Duša 4, Vplyv 2, Sudba 5

ZS: Lučišník, Zmysly šelmy, Stopár

Vybavenie: luk + šípy, niekoľko hrotov otrávených ochromujúcim jedom, oštep, dýka, kostený amulet

Škreti z kmeňa Igikaffa Kuzghun (Dvojhlavého Havrana)

Yuzbashi (Kapitán): Charakteristika 4, Dovednosti Bojovníka a Lovca, Telo 5, Duša 4, Vplyv 3, Sudba 6

ZS: Nočné oči, Mučiteľ, Vodca skupiny, Gladiátor

Vybavenie: šabľa, tesák, štít, krúžková košeľa

Cengharver (Bojovník): Charakteristika 2, dovednosti Bojovníka, Telo 3, Duša 4, Vplyv 2, Sudba 5

ZS: Nočné oči, Mučiteľ, Člen skupiny, Boj v skupine

Vybavenie: šabľa/sekera/kyj/palcát/kopia/luk/kuša, kožená prešívanica pošitá kovovými krúžkami, štít

Ghurrt (Vrrk): Sudba 6, Telo 5, Duša 4, Vplyv 3, ZS: Neľudská Rýchlosť, Boj v

skupine, Člen skupiny, Prirodzené zbrane (zuby: krátka sečná). Viac o vrrkoch nájdete pravidlách DrD II v Beštiári.

Yirrtici (Predátori)

Dagg Ashlan (Horský lev)

Charakteristika 3, Sudba 7, Telo 6, Duša 2, Vplyv 3

ZS: Neľudská Rýchlosť, Prirodzené zbrane (zuby – krátka sečná, tlapy – krátka drtivá), Talenty veľkej šelmy, Zubria koža, Pádny úder.

Ayghurrt (mesačný vlk – vlkodlak) Conall

Conall je nevrlý samotár, ktorý až príliš často necháva vyplávať na povrch vlčiu stránku svojej povahy a snaží sa vyhýbať obývaným oblastiam. Loví väčšinou vo vlčej podobe. Zije v malej jaskyni na úbočí hory. Viac o vlkodlakoch nájdete pravidlách DrD II v Beštiári.

Charakteristika 4, Sudba 8, Telo 7, Duša 4, Vplyv 5, dovednosti Bojovníka, Lovca, mágia zvierat, predstieranie a jednanie s ľuďmi.

ZS (vždy): Premena (za svitu mesiaca, podoba vlka), Silák, Neľudská rýchlosť, Zálesák.

ZS (vlčia podoba): Talenty besa súmraku (majster pri splne mesiaca, zbehlý, ak je na oblohe vidieť dorastajúci mesiac), Prirodzené zbrane (tesáky – krátka bodná), Vodca skupiny, Nezraniteľnosť (telesné útoky, ktoré majú spôsobiť zranenia, s výnimkou útokov striebornými zbraňami), Neschopnosť (po dotyku vlčím morom), Zmysly šelmy.

Vybavenie: V ľudskej podobe má na sebe jednoduché plátené alebo kožušinové šaty, širočinu (sekeru) alebo oštep, nôž so zdobenou rukoväťou z parožia a kresadlo.

Ghidda (Jedlo)

Yabhan oguzhu (Zubor)

Charakteristika: 4 (najmä beh, zmysly, súboj, orientácia), Sudba: 7, Telo 6, Duša 2, Vplyv 4

ZS: Talenty veľkého kopytníka (Majster pokiaľ je zahnaný do úzkych či v zúrivosti), Prirodzené zbrane (hlava, kopyta – krátká drtivá), Zubria koža, Stelesnená skaza (útok s rozbehom).

Viac detailov o zubrovi nájdete v geniálnom Maugirovom Prehľade tvorov a netvorov na RPGforum.cz.

Yuruyus dag (Chodiaca hora – Mamut)

Mamut je obrovské, slonovi podobné zviera porastené hustou dlhou hnedou až sivobielou srsťou s mohutnými klami. Mamuty žijú v malých stádach s 10 – 20 jedincami, občas sa pláňami pohybujú mamuti – samotári, ktorí sú mrzutí a nevyspytateľní. Sú to ozajstné chodiace hory mäsa – mamuty sú takmer trikrát vyššie ako priemerný škret.

Charakteristika: 5 (najmä beh, zmysly, súboj, orientácia), Sudba: 8, Telo 7, Duša 2, Vplyv 4

ZS: Talenty veľkého zvieraťa (Majster pokiaľ je zahnaný do úzkych, v zúrivosti, pri obrane stáda), Prirodzené zbrane (kly, nohy– krátká drtivá), Zubria koža, Stelesnená skaza, Triumfálny príchod (iba vodca stáda), Oživlá hora.

Istilaci (Votrelci)

Zinirr devhrrye (Pohraničná hliadka)

Sahip (barón) Mervyn Crythor: Relatívne mladý, Mervyn má len čosi cez 30 zím. Je svalnatý s postavou bojovníka a je na ňom vidno, že sa v boji neskrýva za svojich vojakov, o čom svedčia mnohé jazvy a ohmataná rukoväť jeho meča. Je ctižiadostivý, chamtivý a neľútostný, okrem vyberania daní potajme obchoduje s otrokmi, prípadne iným tovarom na čiernom trhu prostredníctvom svojho hajtmana.

17. úroveň, Bojovník 4, Lovec 2, Kejklíř 1, Mastičkár 2 Válečník 4, Hraničiar 2, Telo 5, Duša 6, Vplyv 6

ZS: Styky, Cit pro meč, Šampión, Pádny úder, Prečítanie súpera, Prieskumník, K neuťahaniu, Desivá presnosť – nôž, Čítanie v duši, Vyjednávač, Urodzený, Veterán, Veliteľ, Šermiar, Berserk, Znalec krajiny.

Vybavenie: Zdobený kvalitný meč, zdobená dýka, kvalitná krúžková košeľa, dvojranová kuša, veliteľský palcát, štít s erbom (medveď na zadných nohách s korunou na hlave a mečom v ruke, hnedý na žltom pozadí), bojový kôň, zlatý pečatný a strieborná reťaz baróna.

Gaptan (hajtman) Gwynfor Wardlow: je Mervynova predĺžená ruka a kontakt na čierny trh s otrokmi. Nevýrazný chlapík v stredných rokoch, ak niekoho pohľad spočinie na Gwynforovi, po mrknutí oka už dotyčný Gwynfora nevidí. Mimoriadne ľstivý, zákerný a vypočítavý, neštíti sa použiť akékoľvek metódy na dosiahnutie svojich cieľov ani ušpiniť si vlastné ruky od krvi.

13. úroveň, Lovec 1, Kejklíř 5, Bojovník 1, Mastičkár 1, Zved 4, Telo 4, Duša 5, Vplyv 7

ZS: Styky, Menom kráľa, Stopár, Gladiátor, Rýchle ruky, Desivá presnosť – nože, Zmena tváre, Špeh, Skrytá kapsa, Travič, Šedá eminencia, Kapitán, Kamufláž, Znalec podsvetia.

Vybavenie: Tesák, dva vrhacie nože,

šabľa na chrbte, prešívanica, škrtiaca struna (krátka – drtivá), sada uspávacích, omamných a smrteľných jedov v malých flakónkoch v truhličke vypchatej senom, sada na výrobu a falšovanie listín, boxer, kožený obušok plnený riečnym pieskom, 2 strieborné prstene a strieborný náramok, kôň.

Gavush (seržant): Charakteristika 4, dovednosti Bojovníka, Lovca, Hraničiara, Sudba 7, Telo 5, Duša 4, Vplyv 6, Vodca skupiny, Cit pre meč, Strážce hranic, Divý muž.

Vybavenie: Meč, kopia, tesák, kuša a šipky, krúžková košeľa, kôň.

Asgher (vojak): Charakteristika 2, dovednosti Bojovníka a Lovca, Telo 4, Duša 3, Vplyv 3, ZS: Boj v skupine, Člen skupiny, Cit pre sekeru, Rameno na rameno.

Vybavenie: Sekra, kopia, tesák, kuša a šipky, prešívanica, kôň (nie všetci).

Copoiy (stopár): Charakteristika 2, dovednosti Bojovníka a Lovca, Telo 4, Duša 4, Vplyv 3, ZS: Boj v skupine, Člen skupiny, Lučišník, Rameno na rameno, Stopár.

Vybavenie: Sekra, tesák, luk a šípy, prešívanica, kôň.

Gopek (pes): Charakteristika 2, dovednosti: stopovanie, stráženie pred votrelcami, vynikajúci čuch a sluch, boj zblízka proti ľuďom a zvieratám, Sudba 4, Telo 2, Duša 2, Vplyv 2

ZS: Prirodzené zbrane (zuby – krátka sečná), Netopierí sluch, Stopár, Osobný strážca.

Cucelerr (Trpaslíci)

Cuce gaptan (trpaslík hajtman): Charakteristika 4, dovednosti Bojovníka, Kejklíře a Válečníka, Sudba 6, Telo 5, Duša 4, Vplyv 5

ZS: Boj v skupine, Vodca skupiny, Cit pre sekeru, Rameno na rameno, Strelec (popísaná v časti Voliteľné pravidlá), Veliteľ, Veterán.

Vybavenie: Sekera, tesák, dve pištole + gule a čierny prach na 12 výstrelov, kožená prešívanica pošitá kovovými krúžkami a helma

Cuce cengharver (trpaslík bojovník): Charakteristika 3, dovednosti Bojovníka a Kejklíře, Sudba 5, Telo 4, Duša 3, Vplyv 3

ZS: Boj v skupine, Člen skupiny, Cit pre sekeru, Rameno na rameno, Strelec (popísaná v časti Voliteľné pravidlá).

Vybavenie: Sekera/kladivo/palcát/biják (řemdih), tesák, ručnica + gule a čierny prach na 12 výstrelov každý, krúžková košeľa a helma

Somurgheci (Kolonisti – osadníci)

Cifci (sedliak), Gomur ergeglerr (uhliar), Arici (včelár), Gobban (pastier)

Charakteristika 1, dovednosti farmára/uhliara/včelára/pastiera. Sudba 4, Telo 3, Duša 3, Vplyv 2. Talenty osadníkov (zbehlosť pri obrane domova a rodiny).

Vybavenie: Nôž, sekera/kosa/vidly/palica.

Dhemirgi (kováč)

Charakteristika 2, dovednosti kováča. Sudba 5, Telo 4, Duša 3, Vplyv 3. Talenty osadníkov (zbehlosť pri obrane domova a rodiny).

ZS: Cit pre kladivo.

Vybavenie: Nôž, kladivo alebo sekera, hrubá kožená zástera (zľava 1 pri útokoch spredu).

Odhungu (drevorubač), Madhengi (baník)

Charakteristika 2, dovednosti drevorubača/baníka. Sudba 5, Telo 4, Duša 3, Vplyv 3. Talenty osadníkov (zbehlosť pri obrane domova a rodiny).

ZS: Cit pre sekeru alebo čakan.

Vybavenie: Nôž, sekera/čakan.

Gurkh avghi (lovec kožušín)

Charakteristika 2, dovednosti Lovca a Kejklíře, Sudba 5, Telo 3, Duša 4, Vplyv 2

ZS: Lučišník, Zálesák, Stopár. Talenty osadníkov (zbehlosť pri obrane domova a rodiny). Vybavenie: Luk a šípy s rôznymi hlavicami, nôž na sťahovanie kožušiny, tesák, kresadlo, kostený amulet.