

Gryfové se kdysi nalézali jen vysoko v horách, kde lovili sviště a divoké kozy. Jednou si však uvědomili, že země obydlené lidmi skýtají mnohem bohatší a snadnější kořist, zejména krávy, ovce a pastýře. Tyto stvůry, které jsou napůl orlem a napůl divokou kočkou, se tedy během několika málo let staly ze vzácného druhu tou nejhorší škodnou. Obzvláště nenáviděné jsou poddruhy známé jako královští gryfové a arcigryfové.

Zabití: **Na jednu či více uzlovaček uvažte všech sedm základních uzlů. Uzlovačky spojte dohromady (můžete k tomu využít některé z uzlů), vznikne z nich takto bič vhodný k porážce gryfa. Bič vezměte s sebou.**



Pastevec je vám vděčný za záchranu svého dobytka a nejspíš i sebe. Vypráví vám o jiném místě, kde se dějí zlé věci.

Chrliči jsou kamenné sochy oživené proto, aby mágům hlídali laboratoria a obydlí před vetřelci. Ti, kteří se nezaleknou pohledu na tyto rohaté a okřídlené příšernosti, většinou zemřou krátce nato, když jsou rozsápáni na kusy kamennými pařáty. Jedná se o extrémně nebezpečné nepřátele. Díky tomu, že jsou vytesáni z žuly a mramoru, tak vydrží neskutečné množství poškození a zároveň mají nadlidskou sílu. Jeden úder jeho kamenných pěstí, které vypadají jako balvany, dokáže rozdrtit i muže v těžké zbroji. Dokonce ani ti, kteří jsou mimo jeho dosah, se nemohou cítit v bezpečí, protože dokáže házet kameny se smrtící přesností.

Díky jejich velikosti a váze je proti nim znamení Aard naprosto neúčinné. Kámen, ze kterého jsou stvořeni, je zase činní plně imunními vůči ohni a tak je i Igni neúčinné, stejně jako zbraně, jenž působí otravu či krvácení.

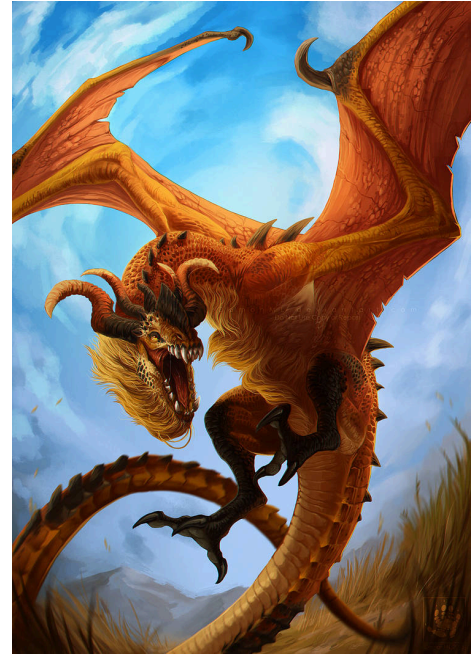
**Zabití: Postavte kamennou pyramidu vysokou alespoň 1 metr. Chrlič si ji splete s nepřátelským chrličem, naletí do ní a náraz ho zabije.**



Vaše počínání sleduje mladý farář. Děkuje vám za zabití chrliče a říká vám o místě, o kterém často mluví zdejší věřící. Nejspíš byste se tam měli podívat.

Wyverny se často zaměňují s draky, a ačkoliv jsou mnohem menší než jejich slavnější příbuzní a nedští oheň, jedná se i tak o nesmírně nebezpečné příšery. Obzvláště obávané jsou takzvané královské wyverny, které jsou, jak napovídá jejich majestátní přídomek, mimořádně nepříjemné a nesmírně smrtící. Wyverny běžně útočí ze vzduchu a snaží se svou kořist sundat k zemi pomocí křídel. Jakmile přistanou, tak začne používat svůj zobák, aby odlákaly svou pozornost od jejich smrtící zbraně, kterou je bodec na konci jejich ocasu. Jediný zásah vás vystavuje obrovskému riziku z otravy, jejichž účinné toxiny dokáží zabít každého.

**Zabití: Vyřezejte z klacíku šíp a vyrobte luk z pružnějšího klacíku a provázku. Wyverna zastřelte a zbraň si ponechte.** (pokud nejste luk schopni vyrobit, pokračujte dál, neporažený wyvern se odrazí na vaší odměně)



V místní zbrojnici potkáváte kováře. Vypráví vám příběh, který se v okolí traduje. Snaží se tvářit, že mu nevěří a směje se těmto “babským klepům”. V jeho hlase je však slyšet nervozita. Rozhodnete se zkontrolovat místo o kterém kovář mluví.

Mocná klepeta, chřtán plný zubů ostrých jako břitva a jedové žlázy se smrtícími toxiny, taková je krabopavoucí smrtící výzbroj. Jelikož lidé a hospodářská zvířata představují významnou část stravy těchto stvůr, zakázky na krabopavouky představují na druhou stranu důležitý zdroj zaklánačské obživy.

Ačkoliv pochází z dalekého jihu, tak tento invazivní druh migroval v průběhu dekad na sever a přizpůsobil se novému klimatu a teplotám. Zjistili, že jsou pro ně nejvhodnější vlhké lesy a bažiny, a tak se v nich usídlili a díky blátu a mechu přežijí v hibernaci i během zimy.

Krabopavouci ukrývají své nechráněné břicho, vypadající jako pytel, pod kmenem stromu, který nosí na zádech.

Na první pohled se nehybný krabopavouk jeví jako část lesního porostu, což jim přináší smrtící výhodu během lovu. Jejich bitva obvykle začne prsknutím jedu a následně se pokusí chytit svou kořist pomocí svých končetin a přitáhnout si ji blíž ke svým ničivým klepetům.

**Zabití: Máte štěstí, krabopavouk během zimy hibernuje. K jeho zabití postačí aby celá mužina minutu poskakovala na jedné noze. Tlakové vlny dupání hibernovaného krabopavouka zabijí.**

Dupání vzbudí myslivce sedícího pod nedalekým stromem. Než vám stačí vynadat, že mu plašíte zvěř, dojde mu kdo jste. Posílá vás na další místo.



Stejně jako zkušení lovci lákají kačery pomocí dřevěných kachen, sirény a lamie lákají muže pomocí svých vlastních těl. Dokážou se proměnit do podoby krásných lidských panen, třebaže místo nohou mají ocas, pokryté stříbrnými šupinami. Jakmile se těmto spanilým bytostem dostane důvěřivý námořník na dosah, jejich tváře se náhle změní v zubaté rybí chřtány a z krásných ocasů slibujících neznámé radovánky se stanou ostré pařáty rozsévající smrt.

Jedna legenda praví, že sirény a lamie byly kdysi k lidem přátelské, a dokonce se o nich vědělo, že (třebaže vzácně) se jim zamlouvaly nemotorné pokusy některých námořníků o dvoření. V našich časech jsou ovšem rozhodně násilné, za což dost možná mohou četné únosy ze stran námořníků nebo nepříjemná mořská sůl. Ať už je pravda jakákoliv, jedna věc je jistá, dnes tyto příšery nevykazují žádné známky dobré vůle a každý by tedy měl sáhnout po stříbrném meči, jakmile je zahlédne.

Sirény a lamie (nejbezpečnější sestřenice sirén) většinou loví v hejnech, přičemž využívají svého počtu a schopnosti snadno se pohybovat ve vzduchu i ve vodě.

**Zabití: Zaspívejte z plných plic dvě oddílové písně. Sirénu tento disharmonický zvuk ohluší a sama svůj život ukončí.**

Váš zpěv přivolá starého námořníka, který vás již nějakou dobu pozoruje. Chválí vaše námořnické písně a ptá se, co v okolí děláte. Když mu to vysvětlíte, tváří se zamyšleně a posílá vás na místo, kde by vás mohla čekat další práce.



Běsové jsou chodící hory svalů završené rohatou a zubatou hlavou. Stejně jako jejich vzácnější bratřenci, bukvačové, žijí v hustých lesích, v močálech a bažinách. Pokud je to možné, lidem se vyhýbají, a pokud to možné není, zabijí je, aniž by se nad tím nějak pozastavili.

Poražení: **Dokažte Běsovi, že jste větší než on a postavte ze sebe živou pyramidu. Tento konkrétní Běs se nadále bude lidí bát a vyhýbat se jim, proto už nikomu neublíží.**



Větvičky zapraščí a z lesa se začne něco vynořovat, leknete se že je to další běs, je to však jen místní podivín. Začne vám vykládat a místě kde se dějí divné věci. Jiní by to nejspíš odepsali jako výplody jeho bláznovství, vy však víte svoje. Posílá vás na další místo.

Pokud při túře narazíte na krácející kamení, nebojte se, že by vás klamal zrak. Místo toho taste svůj meč, protože před vámi stojí skalní troll. Pravda, ne každé setkání s těmito bytostmi končí soubojem - ačkoliv nejsou nijak pronikavě bystří, přeci jen jsou trollové schopní rozumně uvažovat - ale je lepší se připravit na nejhorší.

**Zabití: Vymyslete složitou hádanku, kterou dáte trollovi. Zavaří se mu mozek a zemře. Hádanku napište na papír a vezměte ji s sebou.** (pokud je hádanka příliš jednoduchá, troll nezemře, jen omdlí a to se odrazí na vaší odměně)



Troll si celou dobu mumlal pod vousy. Z jeho mumlání jste nakonec vyrozuměli název místa v okolí. Sice nerozumíte proč, ale stejně se místo rozhodnete zkontrolovat.

Polednice, duchové mladých žen a dívek, které zemřely násilnou smrtí těsně před svou svatbou. Dohnány k šílenství bolestí či zlobou se toulají po polích a hledají své nevěrné milence či zrádné sokyně, ačkoliv stejně zabijí každého, kdo jim včas neuteče z cesty. Často je na tomto světě drží nějaký předmět, který pro ně má silný citový význam. A právě proto, když někdo uprostřed pole najde snubní prsten či roztržený závoj, by ho nikdy neměl sbírat, ale raději se co nejrychleji vzdálit.

Polednice podle všeho straší pouze ve venkovských oblastech a většinou se zdržují poblíž místa jejich smrti. Loví rolníky pracující na polích či děti, které si hrají v okolí. Jsou schopné vytvářet zrcadlové obrazy sebe sama, které krouží kolem jejich obětí v jakési morbidní napodobenině tance.

Tímto přízračným rituálem vyčerpají životní energii svých obětí a samy díky tomu sílí. Polednice také umí do určité míry ovládat hmatatelný svět kolem sebe, například vyvolávají oblaka prachu, která dočasně oslepí a zmatou své protivníky.

**Zabití: Udělejte dvojice. Jeden druhého zvedněte do náručí (jako když ženich nese nevěstu přes práh). Svého vyvoleného takto držte alespoň minutu. Duch zhrzené polednice tak pochopí, že láska stále existuje a její osud se nemusí opakovat. Rozplyne se.**

Místní rolníci jsou sice vděční za záchranu, stále však vypadají znepokojeně. Téměř nikdo s vámi však nechce mluvit. Až po chvíli narazíte na osamoceně si hrající holčičku, která vám vypráví, že ji rodiče zakazují chodit za hranice vesnice. Dává vám to smysl, kvůli té polednici, ale stále se vám to nezdá. Holčička vám nakonec vypráví o místě, kterého se místní bojí.



Navzdory oblíbené pověře nedokážou bazilišci proměnit něco na kámen pouhým pohledem. To je však jen malá útěcha vzhledem k tomu, že jejich kyselinové a jedovaté pařáty skýtají mnoho jiných možností, jak svou kořist zabít.

Bazilišci milují temná a vlhká místa jako třeba sklepy, jeskyně a městské stoky. Loví přes den, kdy trpělivě čekají v úkrytu, než se jejich oběť přiblíží, pak v mžiku vyskočí a provedou smrtící útok.

Kůže bazilišků je velmi cenná surovina pro výrobu slušivých bot a dámských kabelek. Z tohoto důvodu se na jejich lov vydává mnoho mužů, jejichž odvaha je podpořena chamtivostí. Většina těchto lovců končí smutným nezdarem, ale některým se opravdu podaří svou kořist přemoct, což v posledních letech vedlo ke značnému poklesu jejich výskytu. Někteří mágové a druidi se domnívají, že bazilišci by měli být

zahrnuti na seznam ohrožených druhů. Ostatní jsou přesvědčeni, že tito mágové a druidi naprosto zešileli.

**Zabití: Květiny rostoucí v okolí jsou pro baziliška jedovaté. Nasbírejte jich kytici a bazilišek zemře, jakmile je zavětrí. Pro plný efekt musí být v kytici alespoň pět druhů rostlin. Kytici vezměte s sebou a na papír napište jména rostlin, které v ní máte.** (v této roční době toho moc nekvete, využijte klidně stromy, keře traviny)

Brzy se bude stmívat a to je pro vaše počínání příliš nebezpečné. Rozhodnete se pro dnešek výpravu ukončit.



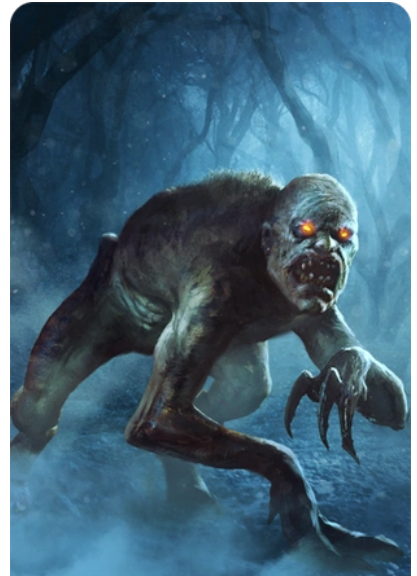
Ghúlové a graveiři se těžko popisují. Dalo by se říct, že svým vzhledem připomínají lidi, ale ve skutečnosti jsou pravým opakem všeho lidského. Ačkoliv mají paže a nohy jako lidé, běhají po čtyřech jako psi či jezevci. Třebaže mají lidské tváře, jeden by v nich marně hledal stopy soucitu, rozumu či dokonce záblesk vědomí. Žene je pouze jedna jediná věc: nenasatná touha po lidském mase.

Ghúlové a jejich nebezpečnější bratřenci graveiři se většinou krmí v menších skupinách, které občas vede alghúl. Jelikož mají ze všeho nejraději chuť čerstvých mrtvol, objevují se kdekoliv, kde lze najít čerstvě vykopané hroby: hřbitovy, hrobky, katakomby a bojiště. Kdykoliv se jim naskytne příležitost, loví i živé, obzvláště když mají početní převahu.

V souboji jeden na jednoho představuje jeden ghúl malou hrozbu, ale je třeba si pamatovat, že zranění jedinci propadají šílenému běsnění. V takových případech útočí zuřivě a neberou ohled na vlastní bezpečí ani utržená zranění. Je třeba také mít na paměti, že ghúlové a graveiři jsou obzvláště nebezpeční při setmění a v noci.

**Zabití: Vykonejte rituál. Zapalte svíčku, stoupněte si do kruhu a svíčku si podávejte, každý ke komu se svíčka dostane musí říct jednu věc, za kterou je vděčný. Poté co svíčka oběhne kruh padne ghúl mrtvý k zemi.** (pokud nemáte svíčku nebo sirky, pokračujte dál, neporažený ghúl se odrazí na vaší odměně)

Na hřbitově s ghúlem potkáváte hrobníka. Říká, že vdovy a sirotci navštěvující hřbitov vypadají poslední dobou nezvykle vyděšeně. Všichni mluví o jednom místě. Možná byste se tam měli vydat a podívat se, co přesně se tam, děje.



Vlkodlaci jsou stvoření, která v sobě mají jak kus člověka, tak kus vlka. Ve zvířecí podobě si berou to horší z obojího: od vlků touhu zabít a hlad po syrovém mase, od lidí krutost a vypočítavost. Vlkodlactví je způsobeno kletbou a proměny není možné vědomě ovládat. Když se netvor vrátí do lidské podoby, své činy si nepamatuje, protože jinak by jistě zešílel nebo by si vzal život.



Vlkodlaci jsou činní v noci, obzvláště pak při úplňku. Ačkoliv loví sami, v případě ohrožení si na svou pomoc povolají vlky. Vlkodlaci jen zřídka kdy cítí potřebu z boje utíkat, neboť málokterý z jejich protivníků jim dá zabrat. Svými drápy ostrými jako břitva útočí bleskurychle a jakékoliv zranění si dokážou vyléčit za pouhých několik okamžiků. Někdy je možné vlkodlačí kletbu sejmout, ačkoliv k tomu není žádná jednoznačná a jistá metoda.

Sejmutí kletby: **V denní době je vlkodlak v lidské podobě a nemůže vám ublížit. Kletbu zlomíte tak, že zašijete díru v oblečení, které měl vlkodlak na sobě, když ho jiný vlkodlak proměnil.** (pokud nemáte jehlu a nit, kletbu nezlomíte a pokračujete, odrazí se to na vaší odměně)

Vlkodlak v lidské podobě je rád, že jste mu přišli pomoci. Sice si nepamatuje věci, které po nocích provádí, ví ale, že doopravdy nemá klidné spaní a věří vám, že je obětí vlkodlačí kletby. Vypráví vám historky, které se povídají v jeho vesnici. Máte sice pocit, že za většinu neštěstí může on sám, stejně ale využijete jeho tip na místo v okolí.

Drazí bojovníci,  
naše království je odnepaměti sužováno tajemnými nehodami, přírodními katastrofami, záhadnými úmrtími a děsivými zmizeními. Tyto události jsou často doprovázeny podivnými zjeveními, zjeveními logikou nevysvětlitelnými a hrozivými. Obyvatelé tohoto kraje žijí ve strachu a tento strach nás provází životem, od narození do smrti. Koluje naší krví a předává se z generace na generaci, otupuje naše hlavy a ochromuje naše tělo.

Nyní se spoléhám na Vás a pouze na Vás, abyste se vydali po stopách tohoto strachu a čelili všemu, co vás čeká v temnotách, ve stínech, ve studených podzemích a ve vlhkých zákoutích. Všemmu tomu, co naše království ohrožuje zpod povrchu země, tomu co po tomto povrchu kráčí i tomu, co létá nad ním.

Pokud mne nezklamete a svou cestu přežijete, pokud osvobodíte náš kraj od tohoto zla a v pořádku se vrátíte, čeká vás bohatá odměna.

Přeji Vám hodně štěstí a sil. Budete je potřebovat.

Svoji cestu započněte zde: