

### STOPAŘ

"Bylo jich pět... možná šest... maximálně sedm nebo osm. Sešli z cesty, pak se utábořili pod touhle lipou a po přenocování se vydali rovnou tímhle..."

S pomocí stopaře jsi našel tábořiště, kam Kostějovi nohsledi Alinu dotáhli, ale při hledání dalších stop tě napadnou divoká prasata. Musíš se bránit. Po boji jsou všechny stopy zničené.

Věhlas 1-5	Věhlas 6-9	Věhlas 10+
/4 ♠ 3	/5 ♠ 5	/8 ♠ 8

+1 STORY POINT. POKUD VYHRAJEŠ V BOJI, +1 STORY POINT / +1 VĚHLAS

### STAŘEC A MOČÁL

"Skrz tyhle močály nikdo neprojde, tudy jít nemohli. Cestu znám jenom já. A lidi z vesnice. Možná pár kupců a babušek, co tady sbírají mandragory. Když nad tím tak přemýšlím... Ale k věci, potřeboval bych pár kapek vaší krve."

Pod stromem najdeš postaršího člověka, je na kost vyhublý a má oči jako dva uhle. Moc ti s hledáním Aliny nepomůže, místo toho se ze země vynoří dva kostlivci a zaútočí na tebe.

Věhlas 1-5	Věhlas 6-9	Věhlas 10+
/4 ♠ 1	/6 ♠ 3	/9 ♠ 5

+1 STORY POINT. POKUD VYHRAJEŠ V BOJI, +1 STORY POINT / +1 VĚHLAS

### OBYČEJNÝ ROLNÍK

"Pssst! Hej, hledáš tu holku, nemám pravdu? Byla tady. Sejdeme se za stodolou v deset večer, jestli chceš vědět víc."

Sleduješ slibnou stopu, jen aby ses nechal vlákat do pasti. Hloupý trik a ty jsi na něj škočil. Rolník tě sekne srpem, dostaneš dvě zranění. Potom s ním musíš bojovat.

Věhlas 1-5	Věhlas 6-9	Věhlas 10+
/3 ♠ 3	/5 ♠ 4	/7 ♠ 6

+1 STORY POINT. POKUD VYHRAJEŠ V BOJI, +1 STORY POINT / +1 VĚHLAS

### KOSTĚJOVA HLÍDKA

"Na někoho s tak snadno propíchnutelným tělem se ptáš na trochu moc otázek."

Kostěj rozmístil své hlídky na klíčových křižovatkách. Tvoje vyptávání po Alině se ti vymstilo, zaútočí na tebe.

Věhlas 1-5	Věhlas 6-9	Věhlas 10+
/4 ♠ 2	/6 ♠ 4	/8 ♠ 6

+1 STORY POINT. POKUD VYHRAJEŠ V BOJI, +1 STORY POINT / +1 VĚHLAS

### RODIČE

"Jak je to ještě daleko?" "Pět dní cesty." "Co kdybychom si s nimi trochu užili? Kostěj je přece nepotřebuje netknout..."

Kostějovi stoupenci unesli Alininy rodiče a odváží je do jeho tvrze. Přemýšlíš, co je tam asi čeká za osud.

- A) Zaútoč na eskortu, abys je osvobodil.  
B) Nedělej nic, ponech je osudu. Můžeš zrušit vyčerpání jedné bytosti.

Věhlas 1-5	Věhlas 6-9	Věhlas 10+
/4 ♠ 3	/5 ♠ 5	/8 ♠ 8

+1 STORY POINT. POKUD VYHRAJEŠ V BOJI, +1 STORY POINT / +1 VĚHLAS

### OPUŠTĚNÝ DŮM

"Alina už tyhle věci určitě potřebovat nebude..."

Při hledání stop najdeš dům Alininy rodiny. Již od pohledu je prázdný. Dveře jsou otevřené, nahlédneš a vidíš rabujícího muže. Patrně někdo z vesnice.

- A) Přidej se k rabování. Lízni si 1 kartu ze společného balíčku. Chaos +1.  
B) Bojuj s ním a pak ho vyslechni. Řád +1.

Věhlas 1-5	Věhlas 6-9	Věhlas 10+
/4 ♠ 2	/6 ♠ 4	/8 ♠ 6

+1 STORY POINT. POKUD VYHRAJEŠ V BOJI, +1 STORY POINT / +1 VĚHLAS



## LOV NA RUSALKY

"Nečistá stvoření žijí v jezeře za kopcem. Zabíjí naše mládence a teď už jim vadí i dívky. Poblíže ty nemravné víly!"

Místní kněz je přesvědčený, že rusalky žijící u nedalekého jezera pomohly Kostějovi s únosem Aliny. Vesničané se rozhodnou je jít pozabíjet.

- A) Pomoz vesničanům s vybitím rusalek. Musíš s nimi bojovat. Řád +1.  
B) Pokus se vesničany zastavit. Musíš s nimi bojovat. Magie +1.

Věhlas 1-5	Věhlas 6-9	Věhlas 10+
1/5 ♠ 3	1/7 ♠ 5	1/9 ♠ 7

+1 STORY POINT. POKUD VYHRAJŠ V BOJI, +1 STORY POINT / +1 VĚHLAS

## DYBUK

"Jedno pivíčko, už se ta nese."

Hledání stop tě zavedlo do krčmy U tří oběšenců na rozcestí dvou hlavních silnic. Krčmář ti přinese pivo a pak na tebe bez varování zaútočí. Musel ho posednout zlý duch. Po boji se rozhodni:

- A) Zažen zlého ducha pryč. Příroda +1.  
B) Temným rituálem získáš z ducha jeho moc. Chaos +1.

Věhlas 1-5	Věhlas 6-9	Věhlas 10+
1/4 ♠ 2	1/6 ♠ 4	1/8 ♠ 6

+1 STORY POINT. POKUD VYHRAJŠ V BOJI, +1 STORY POINT / +1 VĚHLAS

## SKRYTÝ PIVOVAR

"Ty rozpadající se mrtvolky prostě milují náš tymiánový ležák. Chodí sem každou noc a ničí naše sudy."

Uprostřed ničeho najdeš tajný pivovar, který má potíže s útočícími ghúly. Rozhodneš se ho bránit.

- A) Načerpej sílu přírody, než přijde noc. Vyleč 2 zranění. Příroda +1.  
B) Vypij pár piv na posílnění. Všechny tvé bytosti získají do konce tahu +1 sílu. Chaos +1.

Věhlas 1-5	Věhlas 6-9	Věhlas 10+
1/4 ♠ 2	1/6 ♠ 4	1/8 ♠ 6

+1 VĚHLAS. POKUD VYHRAJŠ V BOJI, +1 STORY POINT / +1 VĚHLAS

## DEN NÁV

Nejkratší den v roce. Všude plíživé stíny. Hranice mezi naší říší a podsvětím je tenká. Co to bylo za skřípění?

Projdeš kolem neoznačeného hrobu a zezadu na tebe zaútočí kostlivec. Než něco uděláš, dostaneš 2 zranění. Musíš s ním bojovat, pokud zvítězíš, můžeš:

- A) Uctít padlé. Přeskoč noční akci a na konci tohoto kola si lízni 2 karty navíc. Řád +1.  
B) Vykrást hrob. Získáš 1 kartu z nabídky s cenou pod 3 znalosti. Chaos +1.

Věhlas 1-5	Věhlas 6-9	Věhlas 10+
1/4 ♠ 1	1/6 ♠ 3	1/9 ♠ 5

+1 VĚHLAS. POKUD VYHRAJŠ V BOJI, +1 STORY POINT / +1 VĚHLAS

## MEDVĚDÍ RODINKA

"Nebojte se, už dlouho jsem v těchto lesích neviděl medvěda... hej, podívejte!"

Zaútočí na vás rozzuřená medvědice i s medvíďaty. Pokud vyhraješ v boji, vyber si jedno:

- A) Nakrm medvíďata a odveď je stranou od stezky. Příroda +1.  
B) Dobij medvíďata, vytrhej jim tesáky a udělej z nich amulet. Magie +1.

Věhlas 1-5	Věhlas 6-9	Věhlas 10+
1/5 ♠ 3	1/7 ♠ 5	1/9 ♠ 7

+1 VĚHLAS. POKUD VYHRAJŠ V BOJI, +1 STORY POINT / +1 VĚHLAS

## BABUŠKA

"Pojďte se s námi trochu napít, děti moje."

Potkáš babušku, která snad pamatuje ještě kněžnu Olgu. Pozvání k ní domů na oslavu svatby jejího syna se nedá odmítnout. Po pořádné hostině s notnou dávkou pálenky z mandragory vypukne hádka, která přejde ve rvačku. Dostaneš 1 zranění, potom bojuj.

Věhlas 1-5	Věhlas 6-9	Věhlas 10+
1/3 ♠ 3	1/5 ♠ 4	1/7 ♠ 6

+1 VĚHLAS. POKUD VYHRAJŠ V BOJI, +1 STORY POINT / +1 VĚHLAS



### BAZILIŠČÍ VEJCE

"Již učení řekové tvrdili, že baziliščí vejce je nad všechny poklady světa. Kdo malého baziliška dokáže odchovat, tomu bude navždy... hele, to je ale náhoda."

Na skalní cestě tě napadne bazilišek. Po boji najdeš v průrvě jeho vejce.

A) Ponech vejce na pospas osudu. Příroda +2.

B) Vezmi si vejce k sobě. Chaos +2.

1/1/1

Věhlas 1-5	Věhlas 6-9	Věhlas 10+
/5 ♡ 3	/7 ♡ 5	/9 ♡ 7

+1 VĚHLAS. POKUD VYHRAJEŠ V BOJI, +1 STORY POINT / +1 VĚHLAS

### PYTLÁK

"Pomoooooooooc!"

Vidíš rybáře, jak u řeky bojuje s obřím rakem, který ho stahuje do vody. Volá o pomoc.

A) Pomoz mu. Pokud vyhraješ boj s rakem, vyrobíš si z jeho klepet kouzelný talisman. Magie +1.

B) Ignoruj prosbu. Rak stáhne rybáře do řeky a nepustí. Můžeš ukrást jeho věci. Dostaneš +4 znalosti. Příroda +1.

0/0/0

Věhlas 1-5	Věhlas 6-9	Věhlas 10+
/3 ♡ 4	/5 ♡ 6	/6 ♡ 7

+1 VĚHLAS. POKUD VYHRAJEŠ V BOJI, +1 STORY POINT / +1 VĚHLAS

### VÝBĚRČÍ DANÍ

"Daně jsou cenou, kterou platíme za civilizovanou společnost... hahaha."

Nad cestou sis postavil tábor, aby sis odpočinul. Po chvíli uvidíš na cestě Kostějova výběrčího daní.

A) Odpočiň si a můžeš vyléčit 3 zranění. Řád +1.

B) Bojuj. Chaos +1.

2/2/3

Věhlas 1-5	Věhlas 6-9	Věhlas 10+
/5 ♡ 4	/7 ♡ 6	/9 ♡ 8

+1 VĚHLAS. POKUD VYHRAJEŠ V BOJI, +1 STORY POINT / +1 VĚHLAS

### KNĚZ

"Tahle místo je snad začarované, opravuji to už potřetí."

Potkáš kněze, který opravuje malou dřevěnou kapličku nad soutokem dvou potoků.

A) Pomoz mu. Zaplať 2 many, abys odehnal vodního ducha. Řád +2.

B) Vyžeň kněze. Poperete se, dostaneš 1 zranění. Magie +2.

0/0/0

+1 STORY POINT / +1 VĚHLAS