

Dračí Doupe II

Bestiář za dveřmi

V době, kdy čtete tyto řádky, míří již Bestiář pro *Dračí doupe II* do tiskárny, aby včas dorazil na vánoční pulty. Můžeme vám prozradit, že obálka se mimořádně vyvedla a také vnitřní ilustrace určitě nikoho nezklamou.

Většinu důležitých informací jste se dozvěděli v minulém čísle Pevnosti. Přesto zůstává několik zajímavostí, které by vám mohly pomoci představit si knihu, o níž mnozí doufají, že ji najdou pod stromečkem.

Především se můžete těšit, že v úvodní kapitole se dozvíte leccos o tom, jak bytosti tvořit a jak je v dobrodružství použít. Najdete zde nápady, jak nastavit okolnosti střetu tak, aby byl pro hráče skutečnou výzvou. Obsaženy budou též rady pro využití kombinací jednotlivých manévrů a řešení typických situací, které mohou být z hlediska pravidel předmětem sporů.

I samotné popisy nestvůr budou skýtat Průvodci oporu při vedení konfliktu. Kapitola „Jak jedná“ bude obsahovat vysvětlení motivací bytosti, stejně jako tipy, co pro ni může být lákadlem a z čeho má strach. V kapitole „Jak bojuje“ najdete PH řadu konkrétních akcí, které může ve střetech ohlásit, přičemž ke každé skupině akcí bude doporučen vhodný manévr pro urychlení rozhodování.

Příjemným překvapením budou jistě i mnohem rozvinutější zápletky v kapitole „Role v příběhu“. Můžete je vzít a okamžitě, takřka bez přípravy, začít hrát, proto obsahují mimo jiné i návrhy jmen důležitých postav. Samozřejmostí jsou bojová i nebojová využití nestvůr a častá osobní motivace hrdinů, aby se do příběhu ponořili.

V neposlední řadě se mohou hráči vědmáků a hraničářů těšit na plné využití schopností svých postav. Některé bytosti či jejich varianty (např. větrníci a ducha, vlkodlaka a volkuna), totiž mohou nezkušení dobrodruzi navzájem zaměnit, přičemž následky bývají katastrofální. Odlišit tyto bytosti od sebe navzájem představuje pro hráče výzvu, ať již v systému pravidel (např. ověření příslušné dovednosti) či v příběhu (např. zjištění potřebných informací předem).

VOLKUN

Charakteristika: 2–4 (zejména běh, stopování, boj zblízka proti lidem a zvířatům, zastrahování lidí a zvířat, nenápadnost a tichý pohyb v divočině, vedení nemrtvých v boji)

Sudba: 9

Hranice: Tělo 6, Duše 3, Vliv 5

Zvláštní schopnosti: *Talenty věčného lovce* (mistr při odhalování vetřelců, stopování a pronásledování kořisti), *Přízračné vytí* (namísto změny Ohrožení o 2 či 3 při použití manévru (*velmi*) *Istivě* může přivolat za každý bod navíc jednu nemrtvou bytost), *Přirozené zbraně* – tesáky (krátká bodná), *Hnijící chřtán* (tělesný jed, kousnutí, síla 6, proměna v moronoše/rozklad tkáně v okolí rány), *Triumfální příchod*, *Nelidská rychlost*, *Vůdce skupiny*, *Masakr*, *Nezranitelnost* (stříbrné zbraně), *Zranitelnost* (sluneční světlo)

Nocí se toulá strašlivý nemrtvý vlk, jehož hrůzyplné vytí dokáže vytrhnout neklidné duše zemřelých ze spánku a svolávat přízraky. Vypadá jako mršina, z níž trčí žebra a opadává maso. Jeho oči ve tmě rudě svítí, je nelidsky rychlý a v rozkládajícím se těle ukrývá překvapivou sílu.

Ukazuje se jen po soumraku, přes den se ukrývá v temných jámách a hrobkách vzdálených slunečnímu svitu. Volkun nevidí svět jako my. Oči mu vyklovaly vrány a sežrali červi, takže je slepý. Dokáže ale vycítit živé a orientuje se šestým smyslem. Tvrdí se, že tato stvůra není jen mršinou vlka, ale že nikdy nebyla živá – ze světa snů ji prý přivolali černokněžníci nejstrašlivějšími kouzly. Trýzněný nemožností návratu, loví ostatní bytosti a trhá jejich těla na kusy. Dýchající tvorové (nejen lidé, ale i koně, psi či dobytek) jej přivádějí k nepřítčnosti. Nezabývá kvůli potravě nebo pro potěšení, vraždí z nenávisti k životu. V mordě má jakýsi hnilobný jed a jeho kousnutí může být smrtelné. Kraj, v němž se usadí, se postupně mění v mrtvou oblast, kde nic nežije a nikdo nepřebývá.

Nenávidí běsy, kteří představují životní sílu země, a z netvorů především ohnivě psy, jež zuřivě napadá. Stejně tak jsou jeho přirozeným protivníkem bledé paní obývající místa, kde se může přes den ukrývat.

Lovci nestvůr by si neměli volkuna splést s vlkodlakem, neboť stříbrné zbraně jej nezraňují. Vlčí mor ho pouze rozdráždí a nehodí se ani k léčení jeho kousnutí – volkunův hnilobný jed lze z rány vypálit pouze solí (snížení síly jedu o 2 za cenu následku akce, jenž může způsobit jizvu úrovně 1).

Jak jedná:

- Na živé tvory útočí od pohledu. Nikdy nedává možnost úniku a neukončí lov, dokud svými spáry a tesáky nezpřetrhá život oběti.
- Je zákeřný. Dokáže svou nenávist krotit a plížit se za kořistí, aby vystihl nejlepší chvíli k útoku.
- Přes den je zalezlý na místě, kde na něj nemohou paprsky, a chvěje se nenávistí a strachem ze slunce.
- Někteří volkuni se dávají do služeb kostěje, neboť doufají, že objeví jeho křišťál – věří, že sežráním cizí duše do nich vstoupí život. Jiní touží po smečce, ale vlci se jich příliš bojí, než aby je následovali.

Jak bojuje:

- Nejprve se snaží protivníky znervóznit vytím, obchází je a přibližuje se nočními stíny s děsivým vrčením, aby je donutil prchat a mohl vyrazit na lov (oblíbený manévr: *rozsáhle*).
- Vrhne se ze tmy první oběti po hrdle, odskočí a ihned napadne další. Je neustále v pohybu, uhýbá ranám, skáče, kouše a seká tlapami (oblíbené manévry: *rozsáhle* a *přesně*).
- Nežídka vyráží na lov s houfem umrlců probuzených na místním hřbitově nebo přízračnou vlčí smečkou v patách. I během boje může svým vytím zpřetrhat závoj reality a přivolat mrtvé na pomoc (objeví se okamžitě po volkunově akci a v dalším kole si házejí na iniciativu).
- Pošle přízraky, aby zaměstnaly protivníky, zatímco sám se plíží kolem a čeká na chvíli, kdy má skočit. Nebo naopak zaútočí s hrozivým vytím za doprovodu duchů a pokusí se nepřátele vyděsit, rozehnat a lovit jednoho po druhém (oblíbené manévry: *přesně* a *mocně*).

Jakou roli má v příběhu:

Útočník:

- „Běda tomu, kdo zabloudí do Čertova průsmyku! Usadiv se zde přízrak prokletý, jenž vyhubil vše živé, stal se zhoubou okolí. Nikdo pročež nechod' v ty strmé skály, když vychází luna na oblohu a vytí pekelné ozývá se, ať by tě jakákoli nouze hnala ...“

- Ctivoj ze Strmého vrchu, konšel ve Vrbně, praktikuje tajně černou magii. Pomocí kouzel spoutal volkuna, nyní drží stvůru ve sklepe v řetězech pokrytých nečistými runami, jež musí jednou týdně obnovit krví nevinné dívky. Ctivoj touží po úřadu purkmistra, většina ostatních konšelů je ale proti. Černokněžník proto posílá volkuna, aby vyděsil nebo zavraždil ty z nich, kteří s jeho jmenováním nesouhlasí. Konšel Matěj z Bělé dostal podezření, kdo by za zjevením mohl stát, a najme dobrodruhy, aby jeho úvahy ověřili...

- Postavy musí vyčkat v hostinci na důležitý list nebo návštěvu spojence. V šenku se seznámí s hobitím vykradačem hrobek, Vilíkem Rozrazilem.

Ten se vydá na průzkum nedalekých zřícenin, ale do večera se nevrátí.

Téže noci napadne vesnici volkun, kte-

rého hobit neúmyslně osvobodil z prastarého vězení. Rolníci obracejí svou zlobu proti dobrodruhům, protože cizinci jistě mají s neštěstím něco společného. A brzy opět padne tma...

Kořist:

- Podloudný apatykář Hanys našel v pozůstalosti svého otce, skutečného lékárníka, recept na lék proti moru. Nezbytnou ingrediencí jsou však zuby volkuna, které musí sám vytrhnout určitým způsobem a za zařikávání učených slov. Hanys je ovšem rozený zbabělec. Najme proto dobrodruhy, aby stvůru spolu s ním ulovili, ale uvnitř se klepe strachy jen při té představě. Možná později způsobí celé družině řádné problémy...

Legenda:

- Vesničané důrazně varují, aby postavy nechodily do hor, protože tam straší mrtvý vlk, který zabíjí pocestné. Rytíř Česta, erbu Tří mečů, pán zdejšího hradu, odmítá družiníky nechat jít, dokud se před jeho očima nevydají jinou cestou. Nechce prý jezdit hledat jejich mrtvoly. Neděje se ale v horách něco, co se snaží Česta a vesničané utajit a volkunem jen straší? Občas se

tvrdí, že v horách je zlato.

Nenarazil snad pan rytíř na naleziště? Či je za tím pašování zboží, které v místním kraji přímo bují?

