

AŽ USLYŠÍTE STROMY RŮST



ŠÁRKA KAŠPAROVÁ



Úvod	2
Historie	2
Balmurova pouť	3
Mlčící dryády a zmizelí zwargové	3
Dobrodružství	4
Cesta údolím	4
Astrolog Dyrmyr	4
Cesta podzemními tunely	5
Duch ohně	6
Gor Daral	7
Slavnost	7
Kovárny	9
Hejno pochodníků	9
Sluneční věž	10
Obyvatelé	11
Starostka Dangra	11
Šamanka Torria	11
Kněz Balmur	12
Návštěvníci	13
Rantrig z Magrehu	13
Myrla ze Zlaté síně	13
Trojlístek	14
Marina	14
Vistárie	14
Kořeny	15
Duch pod kořeny	15
Kmen	16
Pavouci	16
Koruna	16
Závěr	16
Zwargská jména	16



ÚVOD

Zatímco se zwarzská vesnice chystá na slavnost Nejjasnějšího světla, několik jejích obyvatel zmizí. Jedním z nich je kněz světla, na jehož počest se slavnost pořádá. Duchové živlů jsou roztěkaní a nereagují na prosby šamanů. Pomatený nadzemní astrolog věští slavnosti katastrofu. Spřátelené dryády z obří duhové vistárie se odmlčely a ve vesnici je čím dál větší horko. Co se děje v útrobách prastarého stromu? A jak to souvisí se slavností Nejjasnějšího světla?

Hlavní náplní tohoto dobrodružství je vyšetřování problémů obyvatel vesnice Gor Daral spolu s volbami, které nejsou vždy černobílé. Jako obvykle se i zde najde několik příležitostí k boji.

Čas potřebný k odehrání by se měl pohybovat do čtyř hodin, pokud se hráči soustředí primárně na hlavní zápletku. Je taky možné zasadit dobrodružství do delší kampaně, ať už přidáním konkrétního důvodu, proč postavy do Gor Daralu jdou, řešením následků jejich voleb, nebo rozšířením dramatu mezi nehráčské postavy.

HISTORIE

Trpasličí vesnice Gol Daral byla založena před několika staletími, když zde skupina zwargů objevila ložiska bohatá na kovy a drahokamy. Poblíž našli obří duhovou vistáriu, jejíž dryády pomohly původním osadníkům s vytvořením podzemních zahrad a skleníků.

Během následujících století vyrostla vistárie natolik, že nyní po většinu dne vrhá stín na šachty, jimiž zwargové přivádějí světlo do své Sluneční věže. Dlouhou dobu se zwargové pokoušeli kopat nové šachty a nastavovat zrcadla jinými způsoby, ale problém se

vyřešit nepodařilo. Toto období nazývají Dobou stínu a zhruba třetina zwargů se tehdy odstěhovala jinam.

Před třemi lety se kněz světla Balmur vydal na pouť, aby našel způsob, jak světlo do vesnice vrátit. Vrátil se po téměř dvou letech a začal pracovat na další úpravě Sluneční věže. Když svou práci dokončil, vesnici zalilo jasné, hřejivé světlo. Na počest tohoto obnovení uspořádala vesnice slavnost Nejjasnějšího světla.

Na začátku dobrodružství má slavnost své první výročí.

BALMUROVA POUŤ

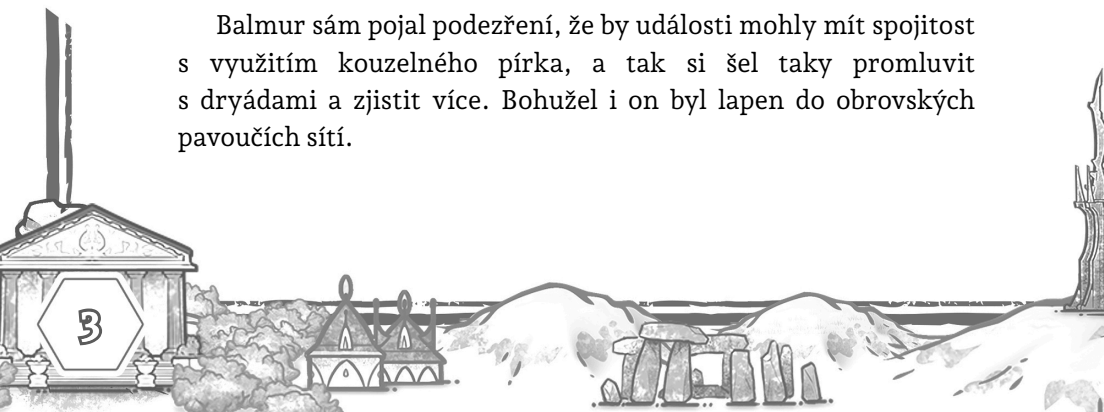
Na svých cestách Balmur prokázal laskavost ptáku Ohniváku, který mu za to věnoval pírko ze svého ocasu. Toto pírko pak Balmur zapracoval do Sluneční věže, kde nyní díky spojení s živlem ohně vytváří světlo.

MLČÍCÍ DRYÁDY A ZMIZELÍ ZWARGOVÉ

Když Balmur spojil pírko se Sluneční věží, narušilo to rovnováhu místních živlů. Zpočátku si změň nikdo nevšiml, postupem času se ale v okolí začalo vyskytovat čím dál víc ohnivých stvoření. Vody postupně ubývá a kořeny vistárie usychají. Navíc se poblíž usadil elementál, jehož přítomnost kořeny spaluje a dryády cítí jejich bolest.

Dryády se proto rozhodly požádat zwargy o pomoc. Několik jich přivolaly do útrob stromu, jenže tvorové, kteří tu s dryádami žijí, jsou napůl šílení bolestí ze žhnoucích kořenů, takže došlo k nedorozumění. Nebohé zwargy uvěznil v kmeni stromu pavouci.

Balmur sám pojal podezření, že by události mohly mít spojitost s využitím kouzelného pírka, a tak si šel taky promluvit s dryádami a zjistit více. Bohužel i on byl lapen do obrovských pavoučích sítí.



DOBRODRUŽSTVÍ

CESTA ÚDOLÍM

Pokud pro postavy nemáš vlastní dobrodružný háček, putují do Gor Daralu jako ochranka Zefyra, silvarijského obchodníka s kořením a bylinkami. Celý náklad, včetně vzácných bylin pro šamanku Torriu, mu veze jeho věrná mula Lili. Zefyr spěchá, má velké zpoždění a dnes má být hlavní den oslav. Později už toho neprodá tolik, protože většina návštěvníků slavnost opustí.

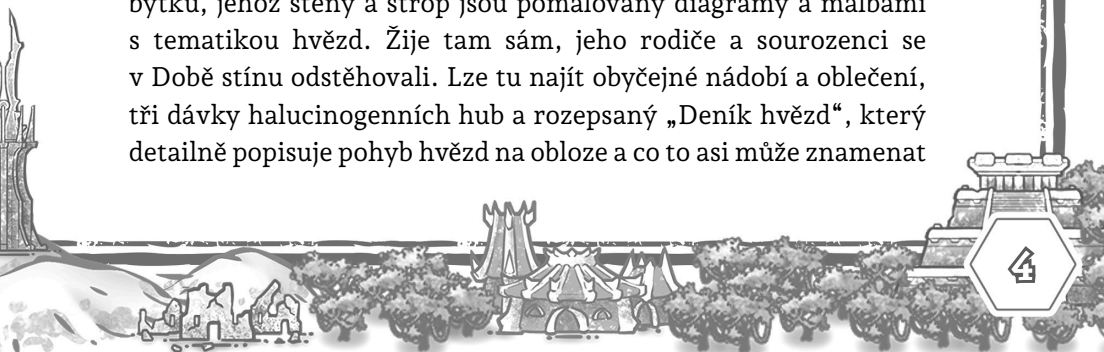
Už při vstupu do údolí uvidí postavy na jeho druhém konci vistárii, masivní strom, který svou výškou směle konkuruje okolním horám. Ať už přijdou v kteroukoliv roční dobu, vistárie je vždy obalená listím a květy, které svou barvu mění podle nálady dryád. Teď jsou převážně šedé, červené a oranžové.

Cesta se vine podél horského úbočí a do Gor Daralu vede dobře značená odbočka do tunelu. Uvnitř pokračuje cesta ještě zhruba hodinu, než se objeví první známky vesnice.

Pokud postavy nebudou po cestě moc hlučné, zhruba sto metrů před odbočkou do Gor Daralu nad sebou zaslechnou Dyrmyrův meditační zpěv.

ASTROLOG DYRMYR

Dyrmyr v mládí propadl kouzlu hvězd a dobrovolně se přestěhoval do jeskyně na povrchu, aby je v noci mohl pozorovat. Jeho jeskyně je ve srázu nad cestou a má ji upravenou do jednoduchého příbytku, jehož stěny a strop jsou pomalovány diagramy a malbami s tematikou hvězd. Žije tam sám, jeho rodiče a sourozenci se v Době stínu odstěhovali. Lze tu najít obyčejné nádoby a oblečení, tři dávky halucinogenních hub a rozepsaný „Deník hvězd“, který detailně popisuje pohyb hvězd na obloze a co to asi může znamenat



– fakta o hvězdách jsou velmi kvalitní, ale závěry z nich jsou spíš Dyrmyrova fantazie.

Krátce poté, co se Balmur vrátil ze své pouti, uviděl Dyrmyr ve hvězdách katastrofu, ale nedokázal určit nic konkrétního. A když pak Balmur věž opravil a světlo do vsi vrátil, tak i ti, kdo jej do té doby považovali jen za excentrického, usoudili, že je šílený.

Zajímají ho hvězdy, čtení z nich, legendy o nich a v podstatě vše, co se jich týká. Pokud s ním chce někdo mluvit o jiných tématech, nedokáže udržet pozornost.

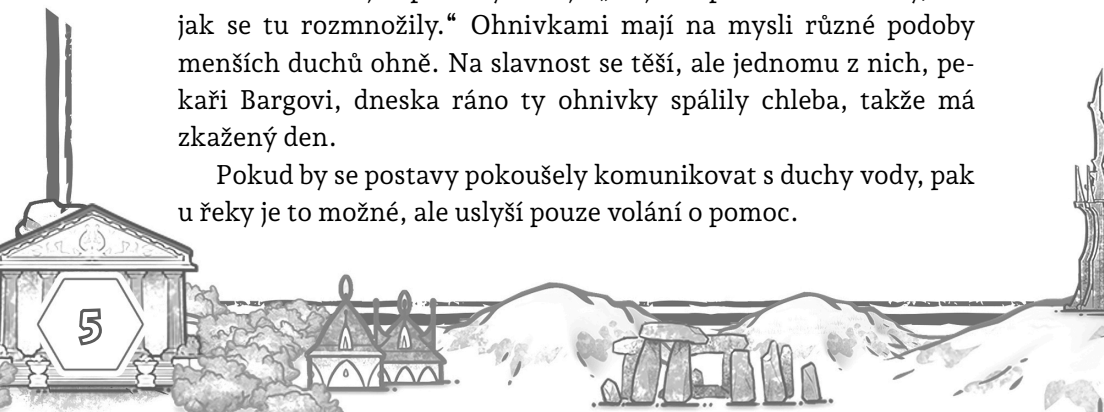
Když se s ním postavy dají do řeči, začne svým varováním: „Slavnost čeká oheň a zkáza! Hořící pochodeň vzplane ještě víc! Celé údolí lehne popelem!“ Pokud ho postavy uklidní, může prozradit, co vyčetl ve hvězdách. Když prý Balmur přinesl světlo, přišel s ním i oheň, který vše spálí. Ve vesnici mu však nikdo nevěří, takže už tam nechodí, protože nechce taky shořet.

CESTA PODZEMNÍMI TUNELY

Pokud by dávalo smysl, aby postavy přišly do Gor Daralu podzemím, můžou cestovat jako doprovod a ochranka delegace z jiného zwargského sídla. Na slavnosti míří Rantrig z Magrehu a Myrla ze Zlaté síně (viz jejich popis dále).

Zhruba půl hodiny před vesnicí přecházejí postavy po krásném kamenném mostě přes podzemní řeku. Vedle mostu nabírají dva zwargové do věder vodu, třetí stojí na stráži a bedlivě pozoruje okolí. Procházející postavy varují: „Dejte si pozor na ohnivky, nějak se tu rozmnožily.“ Ohnivkami mají na mysli různé podoby menších duchů ohně. Na slavnost se těší, ale jednomu z nich, pekaři Bargovi, dneska ráno ty ohnivky spálily chleba, takže má zkažený den.

Pokud by se postavy pokoušely komunikovat s duchy vody, pak u řeky je to možné, ale uslyší pouze volání o pomoc.



DUCH OHNĚ

Po cestě můžou postavy potkat zmateného ducha ohně, který je napadne, pokud nebude rychle uklidněn, například šamanem nebo živlovou magií.

Výdrž

» 3 hexy

Běžné tahy

» Popálení za 3, oheň.

Mocné tahy

» Rozsáhlé vzplanutí za 2, oheň, plošné.

Zvláštní vlastnosti

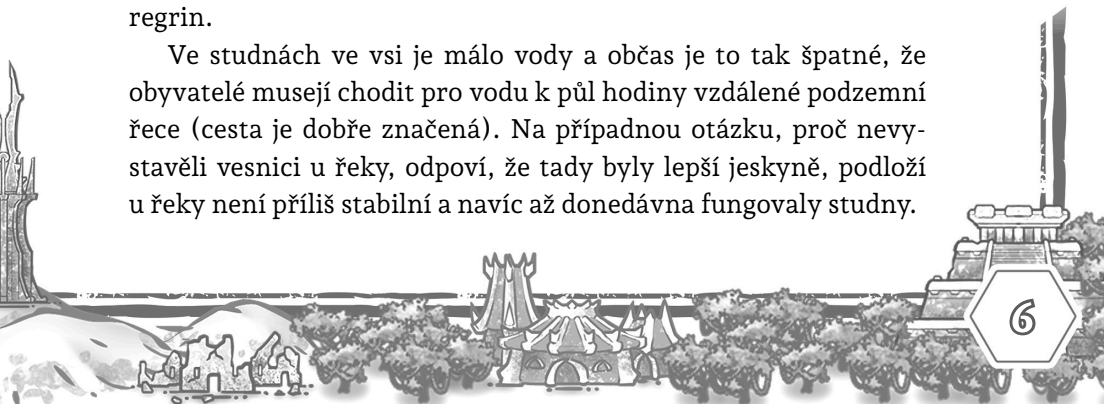
» Imunita vůči ohni – běžný oheň mu nepůsobí žádné zranění.

GOR DARAL

Čím víc se postavy blíží k vesnici, tím větší pociťují teplo. Ve vesnici je stabilně zhruba 25 °C, což je způsobeno tím, že píрко ptáka Ohniváka přitahuje oheň a duchy ohně. Pokud se problém s pírkem nevyřeší, teplota poroste rychlostí zhruba 1 °C za měsíc. Živlová magie tu funguje, jen ohnivá kouzla mají silnější a vodní kouzla slabší efekt než obvykle.

Žije tu něco kolem stovky zwargů, většina z nich je z kasty margrin.

Ve studnách ve vsi je málo vody a občas je to tak špatné, že obyvatelé musejí chodit pro vodu k půl hodiny vzdálené podzemní řece (cesta je dobře značená). Na případnou otázku, proč nevystavěli vesnici u řeky, odpoví, že tady byly lepší jeskyně, podloží u řeky není příliš stabilní a navíc až donedávna fungovaly studny.



SLAVNOST

Oslavy probíhají po celé vesnici, nejvíce ale ve velké centrální jeskyni, v jejímž centru stojí kaple Světla. Sluneční věž, soustava zrcadel, krystalů a skleněných a kovových součástí, se vypíná z kaple, u stropu se rozšiřuje a vypadá, že ho podpírá. Všude visí fáborky a praporky ve zlatých a stříbrných barvách a po celé jeskyni jsou rozmístěné svícny s hořícími svíčkami a svítící krystaly. Je zde jasno jako za slunečného dne.

Je tu spousta jídla, jak místního, tak exotického, festivalové hry (soutěž v pití, v páce, vrh sekerou na terč a podobně) a možnost vsadit si v kohoutích zápasech nebo závodech krtků (dej hráčům možnost odhadnout jednotlivé soutěžící nebo ovlivnit průběh klání). Je tu i pódium, kde skupinka herců hraje zwargské pohádky a legendy. Později tu má vystoupit Balmur s proslovem.

Pokud postavy přišly se Zefyrem, ten si okamžitě na prvním volném místě postaví skládací stolek a na něm rozloží své zboží. Postavám zaplatí za doprovod sem a požádá je, aby doručily balíček s bylinkami šamance Torii – on neví, kde bydlí, ale dá se na ni bez problémů doptat.

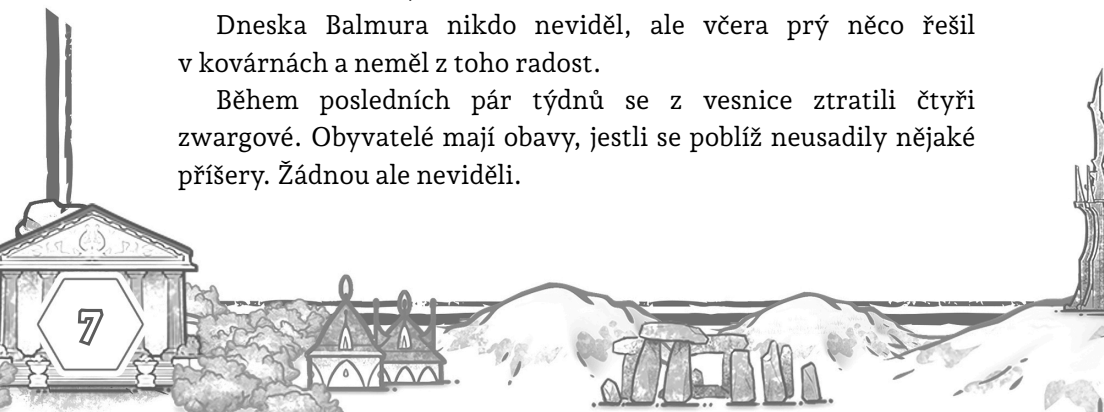
Pokud postavy přišly s Myrlou nebo Rantrigem, dostanou instrukce, aby se zapojily do slavnosti a zjistily, jak současnou situaci využít pro agendu konkrétního zadavatele (viz jejich popis dále).

Na slavnosti se dají zaslechnout následující drby:

Slavnost je na počest kněze světla Balmura, který před rokem vrátil vesnici světlo. To světlo je jiné než v jiných zwargských osadách a svítí i v noci, ale místním to nevadí.

Dneska Balmura nikdo neviděl, ale včera prý něco řešil v kovárnách a neměl z toho radost.

Během posledních pár týdnů se z vesnice ztratili čtyři zwargové. Obyvatelé mají obavy, jestli se poblíž neusadily nějaké příšery. Žádnou ale neviděli.



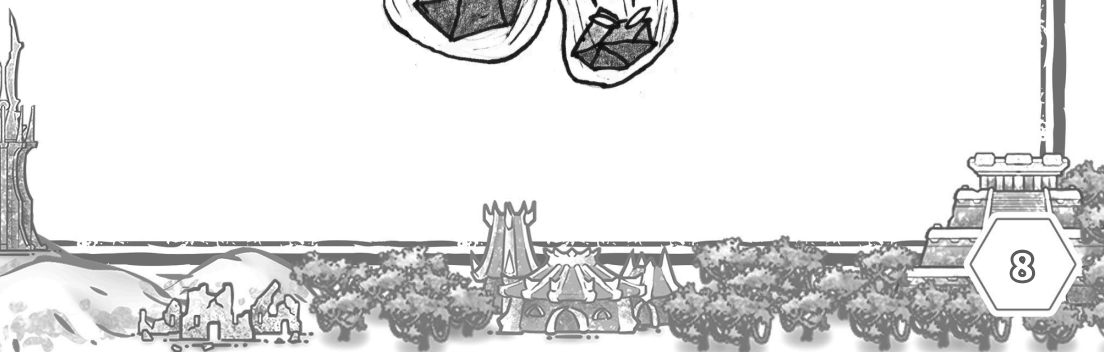
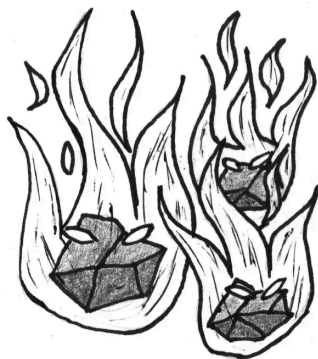
Dryády s obyvateli už nemluví, což je podezřelé. Militantnější vesničani chtějí po oslavách vyrazit na trestnou výpravu a obří strom spálit.

KOVÁRNY

Ve vsi jsou dvě kovárny, jednu vede postarší Ebnar, druhou o něco mladší sestry Beryl a Rubína. V obou umějí opravit základní vybavení a pár kusů je tam i k prodeji. Své výrobky zpravidla dodávají obchodníkům, kteří je vozí buď do jiných zwargských měst, nebo do nedalekého města na povrchu. Pochvalují si, že poslední dobou jsou výhně zhavější a spotřebovávají méně paliva.

Před pár dny se v obou kovárnách Balmur vyptával na podivné projevy výhni a vypadal zachmuřeně.

Ve kterékoliv kovárně se můžou ve výhni objevit pochodníčci a začít dělat neplechu. To se může stát samovolně, když budeš potřebovat hráčům přidat akční scénu, nebo jako následek komplikací či neúspěchu na kouzlení. Pokud nebudou zastaveni uvnitř kovárny, po chvílce vyběhnou ven a začnou si hrát mezi stánky, některé můžou nechtěně zapálit.



HEJNO POCHODNÍČKŮ

Pochodníčci jsou drobní duchové ohně spojení se zemí. Vypadají jako kamínek, ne větší než lidská pěst, který je obalený v plamenech. Jsou hraví a společenší a vyskytují se v hejnech. Osamělí pochodníčci bez svého hejna brzy zahynou.

Výdrž

- » 2 hexy

Běžné tahy

- » Popálení za 1, oheň.

Mocné tahy

- » Pochodníček náhle vzplane a exploduje. Zranění 1, oheň, plošné. Hejno taky utrpí 1 škrt zranění, protože vybuchlý pochodníček zemře.

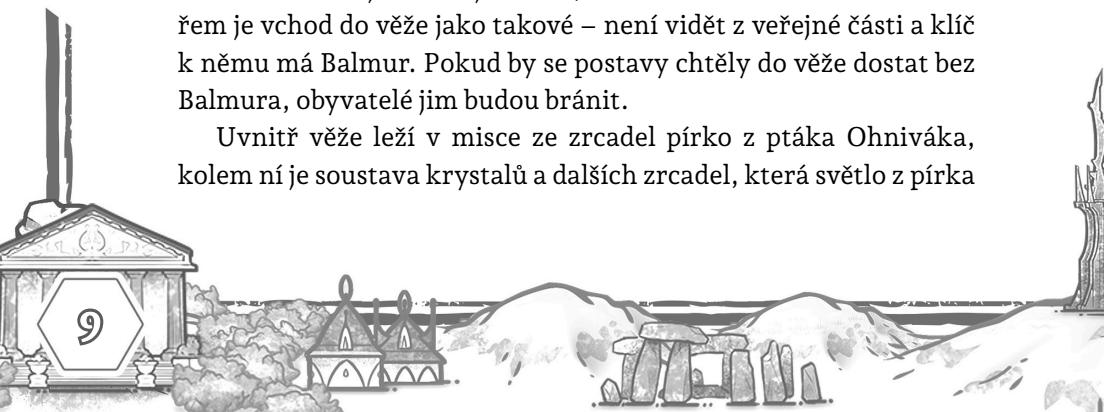
Zvláštní vlastnosti

- » Imunita vůči ohni – běžný oheň jim nepůsobí žádné zranění.
- » Ohnivý dotyk – automaticky zapalují hořlavé věci, kterých se přímo dotknou.
- » Jeden samotný pochodníček má výdrž 1 škrt a zranění za 1 jako mocný tah.

SLUNEČNÍ VĚŽ

Kaple Sluneční věže je veřejně přístupná, během slavnosti tam neustále někdo je a děkuje světlu, že se vrátilo do vesnice. Za oltářem je vchod do věže jako takové – není vidět z veřejné části a klíč k němu má Balmur. Pokud by se postavy chtěly do věže dostat bez Balmura, obyvatelé jim budou bránit.

Uvnitř věže leží v misce ze zrcadel pírkó z ptáka Ohniváka, kolem ní je soustava krystalů a dalších zrcadel, která světlo z pírká



rozdávějí po vesnici. Vyjmutí pírků způsobí, že se ve vesnici setmí jako pod opravdu těžkými mraky.

Jakým konkrétním způsobem pírků duchy přitahuje, záměrně není uvedeno. Pokud budou mít hráči kreativní a smysluplné nápady, jak se s tímto efektem vypořádat, dej jim šanci uspět.

OBYVATELÉ

STAROSTKA DANGRA

Její rodina tady jako jediná patří ke kastě swirgrin. Dangra ví o pírků, které Balmur spojil s věží, ale mlčí, protože na tom závisí nejen prosperita vesnice, ale i prestiž a postavení její rodiny.

Dnes má ale problém, protože je hlavní den oslav a Balmur, který měl vést obřad světla, zmizel. Naposledy ho viděli včera po večeři. Dangra se to zatím snaží tutlat, ale obyvatelé začínají něco tušit.

Nenápadně postavy osloví a požádá je o pomoc s nalezením Balmura. Nejsou místní, tak by vyptáváním nemusely vzbudit tolik pozornosti. Za odměnu jim slíbí kvalitní zbraň nebo nástroj dle vlastního výběru. Bude se zdráhat říct pravdu o původu pírků, o ostatní informace se ale ochotně podělí.

ŠAMANKA TORRIA

Při založení Gor Daralu byla rodina Torriiných předků jedna z prvních, které se sem přistěhovaly. Jako kameníci zvelebili velkou část původní zástavby, ale když navázali kontakt s dryádami a následně s duchy živlů, přeorientovali se na šamanství. Jakožto maregrin ale musejí něco vyrábět, a tak svou kamenickou profesi nikdy zcela neopustili, jen se zaměřili na drobné předměty, od nádobí po amulety.

Torria žije se svým manželem a třemi dětmi v útulném jeskynním domku poblíž návsi. Její muž, Kaldor, nemá šamanské

schopnosti a pracuje jako kameník. Její starší děti (Bant, Naya) se učí na šamany.

V průběhu posledních dvou až tří měsíců si Torria všimla, že duchové živlů jsou čím dál nestálejší. Duchové vody postupně přestali odpovídat úplně, jako by zmizeli. Duchové země a vzduchu tu stále jsou, ale je těžké se s nimi spojit. A duchové ohně jsou poslední dobou agresivnější než obvykle a ona má co dělat, aby uklidnila ty, kteří se objevují ve vesnici. Pokud postavy projeví o duchy zájem, poprosí je o pomoc se zjišťováním, co se s nimi děje.

Za domem má upravenou podzemní zahrádku, kde rostou různé druhy hub, bylinek a keřů s bobulemi. Světlo je sem přiváděno ze Sluneční věže. Uprostřed zahrady je studánka, na kterou je vázaný vodní duch. Teď mu Torria a její děti musejí dvakrát denně nosit vodu z řeky, jinak zemře. Při pokusech o kontakt poví, že je tu příliš mnoho ohně a jako by na toto místo už nepatřil.

KNĚZ BALMUR

Požehnaný kamenem, kněz světla, místní hrdina a zachránce, neboť obnovil jas Sluneční věže. Pojal podezření, že to pírkó by mohlo způsobit neklid duchů živlů a odešel do vistárie.

Jeho příbytek je prostý a střídmě zařízený. Na dně truhly s oblečením je dřevěná krabička s velmi detailní rytinou pírkó na víčku a její vnitřní vrstva je z porcelánu. V této krabičce Balmur přinesl pírkó ptáka Ohniváka.



NÁVŠTĚVNÍCI

Během slavností je v Gor Daralu kromě stálých obyvatel i spousta návštěvníků. Převážně se jedná o další zwargy z osad poblíž (pár dní cesty), ale dají se tu najít i jiní cestovatelé.

RANTRIG Z MAGREHU

Rantrig je z rodu, který je rivalem Dangřina rodu. Pozvání na slavnost přijal, protože chce vidět potíže vesnice na vlastní oči a mít tak důvod vyčítat Dangře její selhání. Pokud se dozví o pírku z ptáka Ohniváka, bude si ho chtít tajně odnést s sebou do Magrehu.

MYRLA ZE ZLATÉ SÍNĚ

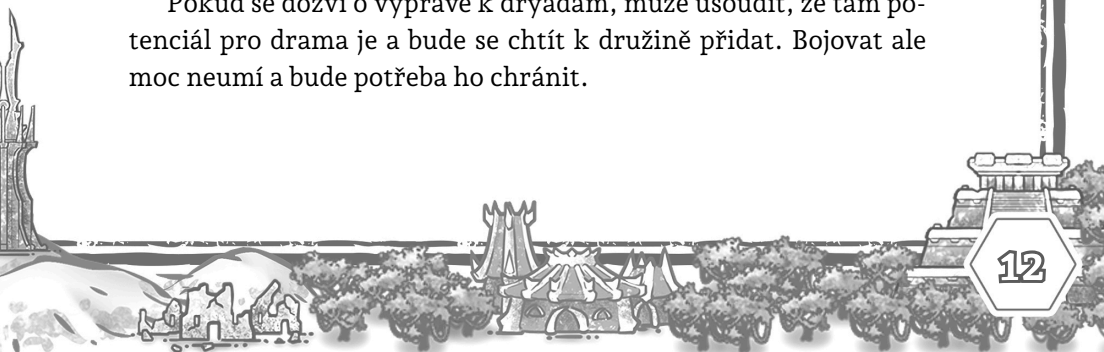
Pro Myrlu, radní ze Zlaté síně, jsou povinnosti nade vše, což je i důvod, proč přijala pozvání na slavnost. Gor Daral považuje za naprostý zapadákov a už se těší, až se bude moct vrátit do svého několikanásobně většího města.

Pokud se dozví o pírku ptáka Ohniváka a problémech, které způsobuje, navrhne obyvatelům, že se můžou přestěhovat do Zlaté síně. Hodlá je využít jako levnou pracovní sílu ve svých dolech, a když si bude moct zlepšit reputaci jejich „záchranou“, tím líp.

TROJLÍSTEK

Půlčický cestovatel a bard, který putuje po světě a hraje na slavnostech, kde podle něj bývá to nejlepší jídlo. Je tu sice tepleji, než by preferoval, ale oslavy si užívá. Živly a jejich duchové ho nezajímají, pokud z nich není dostatečné drama pro příběh.

Pokud se dozví o výpravě k dryádám, může usoudit, že tam potenciál pro drama je a bude se chtít k družině přidat. Bojovat ale moc neumí a bude potřeba ho chránit.



MARINA

Undarijská kněžka, kterou Matka z Hlubin poslala na cesty poznávat jiné zvyky. Je dost nesvá, protože je daleko od moře a navíc Matku téměř neslyší, ale aby splnila úkol, je odhodlaná oslavy vydržet. Postěžuje si, že je tu na ni příliš sucho.

Může postavám pomoci magicky, pokud ji přesvědčí, že tím své hostitele neurazí a vesnici pomůže.

VISTÁRIE

Mohutný strom, jehož kůra má světlou, šedohnědou barvu a v jasném světle se na ní objevují odlesky v odstínech různých barev, které se mění v závislosti na úhlu pohledu.

Vistárie vyrůstá z průrvy, a tedy celé kořeny a část kmene jsou pod zemí. Její rozlehlá koruna zastiňuje většinu hory severně od stromu.

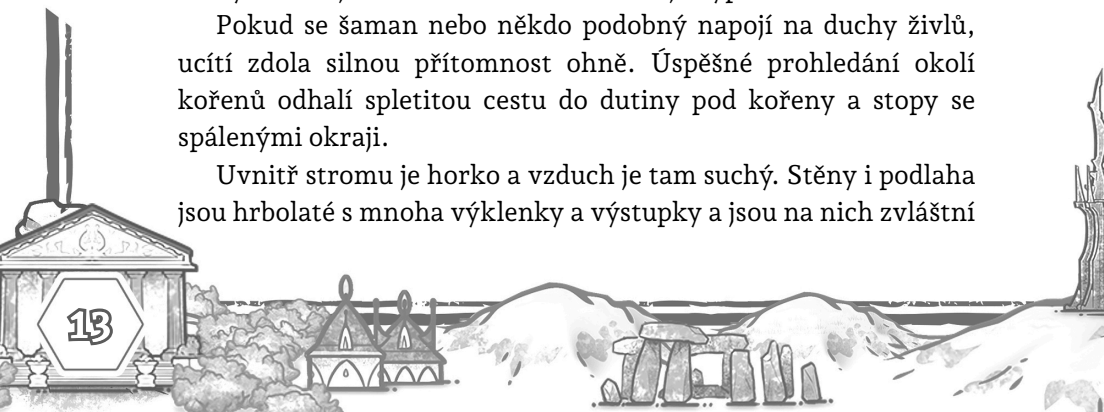
Od vesnice vede k vistárii dobře značená podzemní cesta, která při rychlé chůzi trvá zhruba tři hodiny. Dá se k ní také jít skrz údolí, v něm je ale obtížný terén, takže cesta trvá čtyři až pět hodin. Na hexové mapě by se vistárie nacházela na sousedním hexu jižně od vesnice.

KOŘENY

Vstup do nitra vistárie se nachází mezi kořeny a je zakrytý závěsem z květů. Pozorní dobrodruzi si můžou všimnout, že okvětní lístky závěsu jsou částečně oschlé a kůra je vyprahlá.

Pokud se šaman nebo někdo podobný napojí na duchy živlů, ucítí zdola silnou přítomnost ohně. Úspěšné prohledání okolí kořenů odhalí spletitou cestu do dutiny pod kořeny a stopy se spálenými okraji.

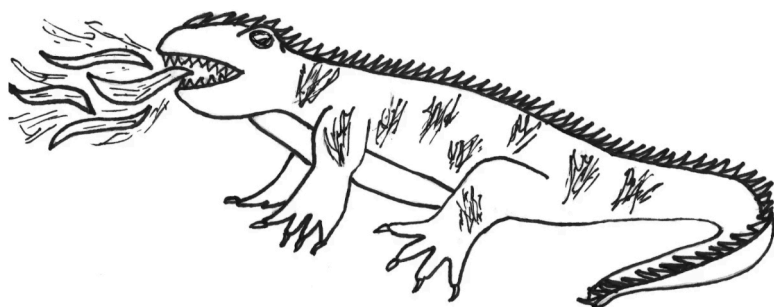
Uvnitř stromu je horko a vzduch je tam suchý. Stěny i podlaha jsou hrbolaté s mnoha výklenky a výstupky a jsou na nich zvláštní



zaschlé šmouhy (vyschlé pavučiny) a jeden čirý drahokam se skomírajícím světlem uvnitř – zwarg pozná, že jde o úlomek Sluneční věže (patří Balmurovi).

DUCH POD KOŘENY

Pod kořeny je dutina, ve které se usadil salamandr, tedy ohnivý duch, který nabral fyzickou podobu třímetrové ještěrky. Bude potřeba ho zlikvidovat nebo zahnat, jinak bude škodit, i když se spojení pírků se Sluneční věží přeruší.



Výdrž

- » 8 hexů

Běžné tahy

- » Seknutí drápy za 3.
- » Úder ocasem za 3.

Mocné tahy

- » Plamenný dech – zranění za 2, oheň, plošné.
- » Valení se – zranění za 2, plošné, zasažené postavy jsou sražené.

Zvláštní vlastnosti

- » Imunita vůči ohni – běžný oheň mu nepůsobí žádné zranění.

Pokud bude salamandr zabit, dají se z něj získat ohnivzdorné šupiny a s trochou štěstí i jeho ohnitvorný váček. V dutině je dále jedna ohořelá zwargská mrtvola a mezi popelem a smetím se povaluje pět kousků obsidiánu o velikosti čepele dýky.

Po zabítí nebo zahnání salamandra bude trvat týden než se strom ochladí natolik, aby jeho obyvatelé přestali cítit bolest z žáru a dryády dokázaly bezbolestně slézt dolů.

KMEN

V dutině stromu je strmá točitá cesta vzhůru. Družinu na ní napadnou tři bolesti šílení pavouci, ale dají se zahnat (například vědrem vody, to je na chvíli uklidní).

PAVOUCI

Výdrž

» 2 hexy za každého pavouka.

Běžné tahy

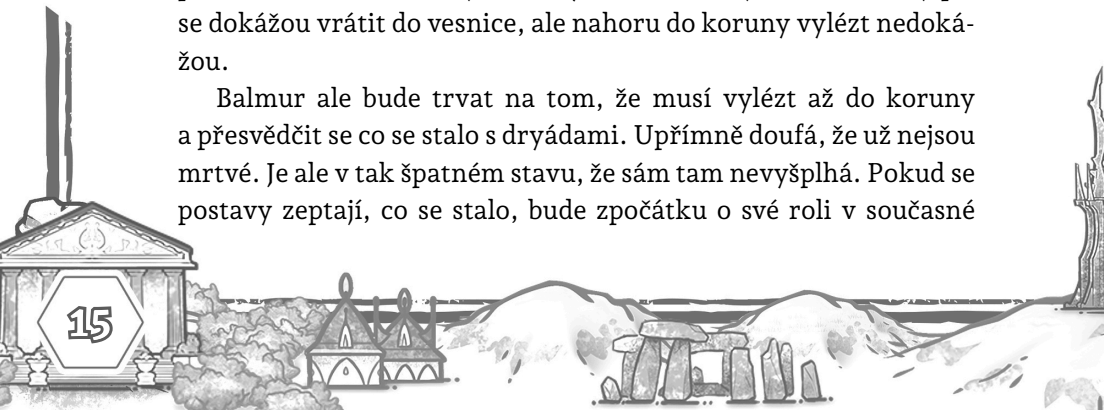
» Kousnutí za 2.

Mocné tahy

» Zamotání do sítě – zasažená postava se nemůže hýbat, dokud jí někdo nepomůže ven.

O zatačku výš jsou ve výklencích čtyři pavoučí kokony, v nichž jsou uvězněni zmizelí zwargové, jedním z nich je Balmur. Mají jen povrchová zranění, ale jsou dehydrovaní a mají horečku. Nejspíš se dokážou vrátit do vesnice, ale nahoru do koruny vylézt nedokážou.

Balmur ale bude trvat na tom, že musí vylézt až do koruny a přesvědčit se co se stalo s dryádami. Upřímně doufá, že už nejsou mrtvé. Je ale v tak špatném stavu, že sám tam nevyšplhá. Pokud se postavy zeptají, co se stalo, bude zpočátku o své roli v současné



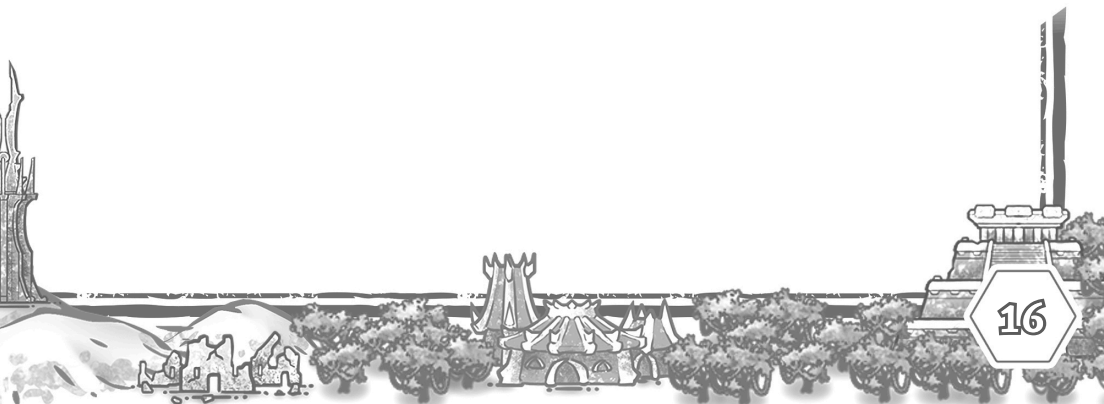
situaci mlžit. Dobrým přesvědčováním nebo nátlakem je možné přimět ho k prozrazení celé pravdy.

Šplhání do koruny je náročné a je potřeba si pomoci, jinak hrozí pád. Torria nebo Balmur můžou zmínit, že dřív jim dryády chodily naproti a tvarováním dřeva jim ve šplhání pomáhaly.

KORUNA

Ke koruně se spalující horko ještě nedostalo, ale už je patrné, že vláhý v dřevě ubývá. Sídli zde dryády, které kvůli horku nemůžou dolů. Tvrdí, že jim něco spaluje kořeny a že to hodně bolí.

Za žádnou cenu nechtějí, aby stromu bylo ublíženo, ale dají se přesvědčit například k prořezání větví, které stromu ve výsledku pomůže (a pustí víc světla k hoře). Budou požadovat důkaz, že postava, která to navrhuje, ví o čem mluví a na prořezávání budou chtít dohlížet. Podobně budou také reagovat, pokud postavy přijdou s jinými kreativními nápady, které nějak zasahují do stromu, například instalace zrcadel.



ZÁVĚR

Každá družina může přijít s jiným řešením zápletky, proto nemá toto dobrodružství žádný konkrétní konec. Níže je ale několik možností, jak mohou nehráčské postavy a okolí na činy postav reagovat.

Pokud postavy vyřeší problém tak, že vesnice bude mít světlo, strom zůstane v pořádku a píрко ptáka Ohniváka už nebude potřeba, Balmur jim píрко věnuje.

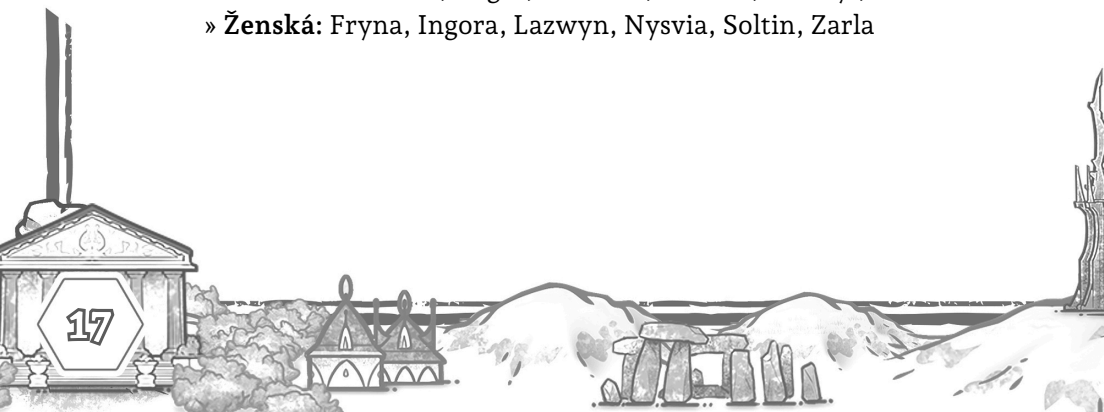
Pokud bude zabit salamandr, ale příčina přitahování ohnivých duchů nebude vyřešena, strom se sice zotaví, ale do dvou měsíců se pod ním objeví jiný zmatený a agresivní duch ohně.

Pokud bude úspěšná výprava militantních obyvatel z Gor Daralu a ti strom zapálí, dryády nebudou schopné odejít a uhoří. Kvůli hustému dýmu ale budou jeskyně v okolních hexech po následující tři dny neobyvatelné (včetně vesnice). Dlouhodobě způsobí ztráta stromu úpadek vesnice, která tak přijde o jedinečnou spolupráci s dryádami. Pokud Balmur přežije, bude ho tížit svědomí ještě víc a vydá se na pouť, ze které se nehodlá vrátit.

Pokud se provalí, co přitahuje ohnivě duchy, zhruba polovina obyvatel bude chtít odejít s Myrlou do Zlaté síně. Případné zapojení postav do přesvědčování, ať už pro odchod, nebo proti, může tento počet změnit.

ZWARGSKÁ JMÉNA

- » **Mužská:** Amharn, Engor, Gimadin, Horron, Karmyl, Vend
- » **Ženská:** Fryna, Ingora, Lazwyn, Nysvia, Soltin, Zarla



AŽ USLYŠÍTE STROMY RŮST

- » **Autorka:** Šárka Kašparová
- » **Korektury:** toni, Ondřej „Nord“ Mráz, Petr „Pan Bača“ Libosvár
- » **Sazba:** Ondřej „Nord“ Mráz
- » **Ilustrace:** Šárka Kašparová



