

# PO STOPÁCH OGGIHO

*Miloslav Zaoral*

## ÚVOD:

Dobrodružství je určeno pro postavy kolem 6.-9. úrovně zkušenějších hráčů. Odehrává se v současnosti, tj. na začátku roku 855, 4.den 2. měsíce (klidna) v Khelegových horách, které jsou popsány v modulu Obloha z listů a drahokamů, v trpasličí Důlní stanici č. 18 a jejím blízkém okolí (viz. mapa v přílohách). Ta se nachází vysoko v horách, a proto je zde vyšší riziko nachlazení (past na nachlazení, chřipku a později i na zápal plic, je o 1 vyšší). Pro navození lepší atmosféry je lepší hrát dobrodružství v zimě. Postavy zde budou mít úlohu vyjednavačů, což klade větší důraz na roleplaying i samozřejmě pro PJ, neboť bude muset odehrát několik CP. Pro dobrý sled událostí jsou popsány v dodatcích.

Text psaný kurzívou Ostatní text je určen jen pro PJ. Rady, jak zpestřit hru jsou označeny šedě.

## **Zápletka**

Trpaslíci ze Seliaku před třemi lety objevili západně od Důlní stanice č. 14 jeskynní systém s ložiskem vysoce kvalitní železné rudy. Založili zde Důlní stanici č. 18 a ihned začali s těžbou. Vždy poslední den v měsíci odváželi rudu do Seliaku přes Důlní stanici č. 14. Jenže v této oblasti žijí vzácní Orli stříbrní (viz. PPP PJ str. 149). Trpaslíci si toho nevšimli, jsou zahleděni pouze do těžby. Neuvědomují si, že svou těžbou orly ohrožují. A to se nelíbí jedné radikální frakci Bratrstva dlouhých kápí, Sokolímu letu (viz. Dodatky), která začala skrytě bojovat proti trpaslíkům. Zprvu druidi používali drobná zastrašení, což později vyústilo ve skrytou válku. A tak se stalo, že jednoho dne byli horníci v šachtě zasypáni kameny, jindy lavina zasypala cestu vedoucí do Seliaku. Avšak trpaslíci o druidech zatím neví a jejich útoky považují za nešťastnou náhodu. Neberou to vážně, a proto druidi sáhli k tvrdšímu způsobu boje. Využili pověsti o Oggim - jeden jejich člen se za něj vydává, a začali napadat a zabíjet trpaslíky. Naposledy sabotovali karavanu (vůz tažený dvěma voli v doprovodu čtyř trpaslíků), která odvážela rudu do Seliaku. Útok proběhl tak, že na karavanu svalili kamení.

## **Legenda o Oggim**

To je její podoba, v jaké si ji dlouhá léta předávají trpaslíci na Lendoru a dnes i na Taře:

Při jedné válečné výpravě trpaslíci narazili na ležení krollů a napadli je. Většinu z nich pobili a zbytek zajali. Avšak jednomu obzvláště mohutnému krollovi se podařilo uprchnout, ale do svého domova v Pláních věčného ledu se už nevrátil. Zůstal v horách a kdykoli potkal

nějakého trpaslíka, zabil ho. Od té doby v něm trpaslíci měli nesmiřitelného nepřítele, nelítostného bojovníka, který se dokonale vyznal v jejich domovině. Když se horami neslo ohlušující OGGÍÍ, nevěstilo to nic dobrého a trpaslíkům tuhla krev v žilách...

Dodnes trpaslíci straší své děti, že jestli nebudou hodní, pošlou na ně Oggiho.

## **DOBRODRUŽSTVÍ ZAČÍNÁ**

### **Časová osa dobrodružství**

30. Chladen 855: Odpoledne druidi svalí na vůz kamení.

4. Kliden 855: Začátek dobrodružství

5. Kliden 855: Nocování ve strážnici

6. Kliden 855: Postavy dorazí do Důlní stanice č. 14

7. Kliden 855: Nález vozu a příchod do Důlní stanice č. 18

8. Kliden 855: Útok Oggiho-hodí kámen na dům, setkání s druidy. Odklizení cesty.

9. Kliden 855: Ráno se koná pohřeb. Potom je hostina, vyjednávání, válečná výprava.

10. Kliden 855: Návrat z válečné výpravy. Družiny odchází.

12. Kliden 855: Opět v Seliaku.

Začátek dobrodružství je v osadě Seliaku (do skutečného podzemního města se postavy nedostanou, více informací k této oblasti Asterionu se nachází v modulu Obloha z listí a drahokamů), postavy sem mohou zavítat při nějakém tažení Tarou. Pokud jsou mimo Khelegovy hory, uvádím pár možností. Jak se sem dostat: postavy si např. v hospodě U goblina mají vyzvednout odměnu za splněný úkol, nebo zde mají domluvenou schůzku se svým mistrem.

Někdy k večeru postavy na nějakém veřejném místě kontaktuje mladý trpaslík jménem Firugar (viz. CP):

*„Dobré deň bando, já su Firugar, už sta ňakdy chlemtali naše pivo Lorugar?“*

*Hlas patří trpaslíkovi atletické postavy, oděnému v hnědé kožené vestě a kalhotách téže barvy. Menší plnovous má pečlivě upraven do malých copánků.*

Pokud nejsou v hospodě, pozve je do hospody U goblina a zaplatí jim pivo.

*„Já vjem, kdo ste (vyjmenuje jména postav a např. něco, co dokázaly nebo čím se zabývají. Firugara a jeho lidi si před časem najal vrchní Prospektorského úřadu, aby pro něj družinu sledovali. A Firugar si toho skutečně o postavách hodně zjistil), mal bych pre vás ňáku prácu, co vy na to? Samozrejma zadarmo to nechcu,“* ukáže postavám valounek zlata velikosti nehtu a použije na ně zlodějovu schopnost získání důvěry.

„Chcem někeho najít v horách, vjac vám poví šéf, dojdu pre ňho, zvostaťe tu.“

Po půl hodině se vrací Firugar s batohem na zádech a v doprovodu staršího trpaslíka s černým plnovousem, už značně prošedivělým, kterému se na hlavě blýská pleš. Je oděn do zelené kazajky zdobené stříbrem a černých kožených kalhot, u pasu se mu houpe několik měšců, mezi nimi ve stříbrem vykládané pochvě tesák z lintiru. Na nohou má boty z krokodýlí kůže.

„Dobrý večer, vítám vás v Seliaku. Já jsem Dogodar (viz CP), vrchní Prospektorského úřadu.“ Objedná si pivo a také něco k pití postavám. „Víte, všechno co se v okolí vytěží - ruda, zlato, stříbro, drahé kamení, to vše se dováží sem. Nedávno, před třemi lety, jsme na západ odsud objevili nová ložiska rudy, založili tam Důlní stanici číslo 18 a začali těžit. Zpočátku šlo vše dobře, no, i když občas se nějaká nehoda přihodila, jako všude jinde. Každý měsíc sem jezdil vůz s rudou, ale tentokrát nedorazil,“ bouchne pěstí do stolu. „Už má dva dny zpoždění. Chci po vás, abyste se tam vydali a zjistili, proč nedorazil. Odměnou vám bude dvacet pět zlatých.“

No, už musím jít, přeji vám úspěšnou cestu a doufám, že uspějete. Jo a ještě, tady máte glejt s pověřením vrchního prospektora, že se ujímáte vyšetřování.“ Podá postavám pergamen, který podepíše (jeho podobu najdeš v přílohách a bylo by dobré, kdyby sis tento glejt vytvořil a předal postavám). Poté odejde.

Firugar zůstal s vámi a z batohu něco vytahuje: „Na, tu máte deset zlatých pre vás pre všechny na cestu, d'alej mapu (je také v přílohách) a katram, je velice výživný,“ podává postavám balíčky nějakých nafialovělých oplatků. „Nebojte sa, nesú otrávené,“ kousek ulomí a sní ho. „Pravda, není moc chutný, ale na cestu sa bude hodit.“

(Oplatky jsou z nafialovělé houby jménem katram, kterou trpaslíci pěstují v podzemí Seliaku, oplatků je pět porcí pro každého).

Pokud se budou postavy cíleně vyptávat, může jim Dagodar poskytnout nějaké informace: vůz táhli dva volí a doprovázeli ho čtyři trpaslíci a kočí, cesta jim vždy trvala tři dny, první noc trávili v Důlní stanici č. 14 a druhou ve strážní pevnosti. Ví o závalech v dolech a lavině, které se staly již dříve, ale o strašení Oggim nic neví.

## Cesta

Do Důlní stanice č. 14 to je 80 km (to trvá dva dny) a odsud do Důlní stanice č. 18 je to 25 km. Během cesty postavy mohou potkat různé CP, ať hráčům nepřipadá nudná např.: pasáčka ovcí, samotářského zlatokopa, který nikdy nic nenašel, „ale tentokrát už je blízko“, a nebo Bomira, potulného prodavače (viz. CP).

## Strážnice

Strážnice se nachází 40 km od Seliaku.

Slunce už pomalu zapadá za majestátní hory, které se před vámi tyčí a když tak pomalu uvažujete, kde složíte hlavy, najednou se ze zatačky vynoří kamenné stavení, stojící u cesty. Když přijíždíte blíž, vidíte, že je to malá kamenná pevnost s jednou strážní věží. Je u ní stáj, nízká dřevěná budova, nejspíš nějaký sklad, a také studna. Náhle se z věže ozve hrubý

*trpasličí hlas: „ktopak tu sem zavéтал, kdo ste a co tu chcete?“ Dveře budovy se otevřely a vyšli z nich dva trpaslíci, oděni v kroužkové košili, na hlavách helmu a v rukách sekery.*

Pokud si postavy nebudou vyskakovat a budou jednat slušně, mohou je zde trpaslíci za menší příplatek (2 stříbrné za každého) ubytovat (pokud ukáží glejt, ubytují je zadarmo). Strážnice je patrová budova, v přízemí je stůl a dvě lavice, stojany na sekery, ze stropu visí dřevěný lustr. Na stole leží kožený kelímek s kostkami, na jedné lavici je položen soudek s medovinou. Napravo od vchodu jsou dveře, vedou na věž a v levém rohu je žebřík do 1. patra, kde trpaslíci na houních přespávají. Trpaslíků je tu 10, velí jim kapitán Murin. Postavy si s nimi mohou zahrát kostky a popít medovinu.

## **Důlní stanice č.14**

*Když vystoupíte na vrchol kopce, spatříte pod sebou na úbočí hory vesnici. Tvoří ji zhruba třicet kamenných domků, z jejichž komínů se line hustý kouř. Napravo od vesnice se nachází vstup do šachty, už z dálky dobře viditelný. Venku je ticho a nikoho nevidíte, jelikož už se stmívá. Když přicházíte blíž, spatříte u cesty dřevěnou, již značně omšelou ceduli, hlásající nápis DŮLNÍ STANICE Č. 14. Z prvního domu, který je větší než ostatní, se line lahodná vůně pečeného masa a bujarý trpasličí zpěv. Je na něm, na dřevěné ceduli, nápis U krumpáče.*

V hostinci je plno, všechny lavice jsou obsazené a dubové stoly se prohýbají pod jídlem a pivem. Hostinským je tu starý zrzavý trpaslík Morhoun. Pokud se budou postavy vptávat po voze z důlní stanice č. 18, odpoví jim toto: „No, už dávno tu meli bejt, nevjem co sa jim mohlo stát, možná na nich spadla lavina, u Merna, to by ešte scházelo.“

Pokud mu ukáží glejt: „No hned sem si myslel, že sen někeho pošlu z teho úřadu.“ Postavy se mohou v hostinci U krumpáče ubytovat, pokoje jsou zařízené stroze: dvě postele s houní, dřevěná truhla, džbán s vodou a pět hřebíků ve zdi jako věšák.

Od kohokoliv v hostinci se mohou dozvědět, že v Důlní stanici č. 18 měli občas v dolech závaly, „ale to bývá v každém dole“. A asi před měsícem jim tam lavina z kamení zasypala cestu, mnoho trpaslíků z téhle vesnice ji pomáhalo odklidit. Dále jim Morhoun poradí, aby si koupili teplejší oblečení (pokud ho nemají), doporučí jim koželuha Tavima, vyrábí nejteplejší oblečení v kraji, ale je zhruba o 20% dražší než obvykle.

Setkání: V hospodě večer některou z postav (nejlépe někeho, kdo nevypadá jako kouzelník, kněz apod.) kontaktuje agent z organizace MIHA, která pracuje pro Drika, oranžového drakočlověka (nikoho neosloví, pokud bude družina pohromadě). Představí se jako lovec Radim (viz. CP). *Přisedl si k tobě jeden chlápek oblečený v hnědém plášti a přes rameno má přehozený dlouhý luk.* Objedná postavě něco k pití a poté tichým hlasem spustí: „Něco bych po tobě potřeboval, v oblasti kam máte namířeno žijí orli stříbrní. Když mi doneseš jejich vejce, dám ti drahé kamení v hodnotě sta zlatých.“ Ukáže mu/jí malý smaragd a rubín, které nejspíš někomu ukradl. Bude postavu přesvědčovat tak dlouho, dokud ji nepřesvědčí, použije i schopnost získání důvěry.

Při cestě do Důlní stanice č. 18 postavy nikoho nepotkají, cesta se různě klikatí a stoupá stále vzhůru, je po ni náročné cestovat vede různými průsmyky a po úbočí kopců, takže hrozí, že pokud jedou vozem, mohou sjet z cesty. Rozhodně to chce zkušeného kočího. Do Důlní stanice č.18 to je 25 km a zabere to celý den.

## Nález

18 km od Důlní stanice č. 14 uvidí postavy následující:

*Po pár hodinách náročné cesty, kdy už skoro musíte být u cíle, spatříte před sebou hromadu kamení, když přicházíte blíže, ucítíte zápach mršiny. Zpod kamenů trčí něco, co vypadá jako noha, ano opravdu je to trpasličí noha a o kus dále leží dřevěné kolo. Pokud postavy odklidí kameny, naleznou pět trpaslíků (4 vojáci v kroužkové zbroji, helmou a sekerou - vše je zničené a kočího), dva voly a rozbitý vůz s železnými cihličkami na kterých je vyražen nápis D.S.18. Dále: křesadlo, lano, pět měchů na vodu a 8 zlatých trpasličích denhirů. Kočí má u sebe pergamen (je v přílohách a bylo vhodné, kdyby sis ho vyrobil). To druidi ze Sokolího letu svalili kamení na vůz. Pokud postavy dospějí k závěru, že to byla nehoda a budou se chtít vrátit, do Důlní stanice č. 14 to do večera nestihnou a tudíž bude lepší jít do Důlní stanice č. 18.*

## Důlní stanice č.18

*Když se konečně vyšplháte do strmého kopce, ocitnete se na menší náhorní plošině, ze všech stran obklopenou skálami, spatříte malou vesnici tvořenou asi dvaceti kamennými domy, kolem kterých se nacházejí malá políčka. Chladný vítr vám skučí v uších a nepříjemně zalézá pod kožich. Je tu o dost chladněji. Když spočinete svým zrakem o několik metrů výš na hory, spatříte něco úžasného, jejich vrcholky jsou pokryté bílou vrstvou něčeho sněhu.*

Vesnice je postavena do kruhu a jen pár metrů od domů lze vidět vstupy do několika šachet. Žije zde zhruba šedesát obyvatel, z toho třicet horníků. Po příchodu postavy asi nejspíš zamíří do jediné hospody *V jeskyni*, je to hospoda vytesaná přímo do skály. Hostinská je trpaslice Gurama a má světle hnědý plnovous. Její manžel Durlag (viz. CP) je hornický mistr zastupující Prospektorský úřad ze Seliaku a vykonává zde funkci starosty.

*Jakmile jste vstoupili do síně, ve které je vše z kamene: stoly, lavice pokryté houněmi i pult; vše utichlo. Trpaslíci vás bedlivě pozorují.*

Na cizince tu nejsou zvyklí, postavy by si neměly vyskakovat a mluvit s trpaslíky by měl někdo charismatický (nejlépe trpaslík). Nejlepší bude, když postavy ukáží glejt Guramě a ta je zavede do místnosti za pultem a dovede k nim Durlaga. Ten (ani nikdo jiný ve vesnici) neví, že vůz s rudou nedorazil a nebude jim věřit, dokud mu neukážou nějaký důkaz, nejlépe železnou cihlu. Nebo je tam nezavedou. „*Takže ti chalani sú mrtvi, jak ste povedali,*“ odpověděl zamyšleně. Poté je zavede do pokojů, jsou dvoulůžkové a opět je zde vše z kamene. Jídlo a pití budou mít zdarma po dobu pobytu ve vesnici. V hospodě bude panovat pochmurná nálada, všichni půjdou brzy domů. Od Durlaga se mohou dozvědět o posledních událostech, které jim může přečíst z Hornické kroniky, kterou píše a zaznamenává do ní hlavně informace o těžbě a může jim povědět legendu o Oggim. Neví, že tady žijí Orli stříbrní.

## Události poslední doby

Toto jsou události tak, jak jsou zapsané v Hornické kronice (je to kniha vázaná v černé kůži). Tady by postavy měly pochopit, že se nejedná o náhodu a pokusit se to vyřešit.

11. Větrnec 854: Lavina kamení zasypala cestu 2 km odsud směrem na Seliak, nikdo naštěstí nepřišel o život. Ještě ten den jsme ji začali odklízet. Poslali jsme pro pomoc do Důlní stanice č. 14.

12. Větrnec 854: Dorazili trpaslíci z Důlní stanice č. 14 a pomáhají nám odklízet kamení.

13. Větrnec 854: Podařilo se nám odklidit kamení z cesty.

8. Deštěn 854: Z hor se ozývalo volání OGGÍÍ. A večer se nevrátil obchodník Ormi při cestě ze Seliaku.

9. Deštěn 854: Vrátil se Ormiho osel s postrojem a bez vozu.

5. Chladen 855: Zase bylo slyšet volání OGGÍÍ- zmizel lovec Zimar.

13. Chladen 855: Mirada viděla stín, který obcházel vesnici, byl vysoký 2,5 m.

22. Chladen 855: Opět bylo slyšet volání OGGÍÍ- padaly kameny ze skály-byli zraněni dva horníci Tegar a Timur. Kvůli zraněním nemohou pracovat v dole.

30. Chladen 855: Ráno vyjíždí vůz s rudou.

Informace o napadených

Tyto informace postavám může sdělit kdokoli z vesnice.

*Obchodník Ormi: Byl zrovna na cestě ze Seliaku, odkud dovážel pivo. Jeho osel Vojta je ve chlívě u domu, kde bydlel Ormi, stará se o něj Gurama, od té doby se bojí vyjít ven. Pokud by si hraničář s ním chtěl promluvit (ale musí s ním být sám), odpoví toto: „íáá strááášnýý řev íáá... strááášnááá rááána ííáá... náráááz ííáá... vuůůz rozbit ííáá... paáán mrtev ííáá...*

Ormiho zabil Oggi, shodil na jeho vůz obrovský balvan a ten se svalil ze stráně.

*Lovec Zimar: Šel jako obvykle brzo ráno na lov do hor, nosil maso Durlagovi, on pro něj pracoval a od té doby ho už nikdo neviděl.*

Zimara potkal stejný osud jako Ormiho, zabil ho v horách Oggi. Zimar bydlel v hospodě, kde mu Durlag poskytl jeden pokoj, postavy do něj nebudou vpuštěni.

Mirada: „*Je to trpaslice, která pracuje na poli ve vesnici. Zrovna som išla z krčmy a slyším těžké šlápoty, pak na barák padl stín od ňho a s hrůzou sem vzhlédla, byl obrovský, mel nejmíň dva a půl metru, byl to on, samotný Oggi.*“

## **Noc**

*Venku kvílí vítr, bouchá okenicemi tak silně, že se musí každou chvíli rozbít, trvalo vám snad věčnost než jste konečně usnuli.*

Strhne se bouřka a později sněhová vánice, bude chumelit tak hustě, že nepůjde vidět ani na krok (tu vánici mají na svědomí druidi). Pokud by se postavy vydaly hledat Oggiho, je téměř stoprocentní šance, že zabloudí a spadnou ze skal a zabijí se.

## **Další den**

*Probudili jste se do dalšího dne, všude je bílo a vzduchem poletují vločky sněhu, jež se hned na dlani rozpouští, vše je schováno pod touto pokrývkou, které je snad půl metru a ke všemu je taková zima, jakou jste ještě nezažili. Při dýchání vám z úst vychází pára. . .*

Pokud nemají postavy zimní oblečení, zvyšuje se past na nachlazení o 2. Venku je asi -15 stupňů.

Ráno vyše Durlag patnáct chlapů odklidit cestu a pro trpaslíky, kteří jeli s vozem se železnou rudou. Dnes se nebude pracovat v dolech. Postavy mají několik možností, co budou dělat: mohou pomoc trpaslíkům s odklizením cesty, nebo se vydat do hor hledat Oggiho a nebo zůstat ve vesnici.

Nejzajímavější jsou dvě poslední možnosti, na cestě se nic zvláštního nestane. Postavy dostanou na cestu placatku medoviny.

## **Hledání Oggiho**

Postavy už asi ví, že to, co v noci napadlo, je sníh. Mohou se to dozvědět od trpaslíků.

*Chůze ve sněhu je opravdu hodně náročná, boříte se v něm až po kolena (rasy velikosti A po pás), mráz nepříjemně štípe do tváří a vítr vám do nich vhání bílé krystalky sněhu, které se dostanou i za krk a nepříjemně studí. . . Všude je ticho, je slyšet jen občasné zakvílení větru mezi skalami. . .*

V horách je mnohem větší šance, že postavy zabloudí. Dávej na to pozor!

*Po chvíli nevíte ani, kterým směrem je vesnice, všude vidíte jen sníh a skály. Vítr vám nepříjemně kvílí v uších a nevnímáte nic jiného, když v tom se náhle nese vzduchem ohlušující volání OGGÍÍÍ, jež se několikanásobně ozývá mezi skalami. (neboj se si zařvat). Ticho. Vítr ustal. Přestalo i sněžit. Ať se postavy vydají kamkoli, narazí na Oggiho stopy. Chůze ve sněhu vás unavuje, kráčíte po zasněžené planině a metr od vás spatříte hluboké stopy chodidel veliké jako od obra. Ty stopy jsou veliké jako krollí, kdyby je postavy chtěly porovnávat. Pokud půjdou po stopách: Jdete po stopách a asi po hodině chůze přicházíte k vesnici, ano, stopy vedou do vesnice.*

*Ve vesnici je rušno, asi se tady něco stalo. (viz. Další odstavec). Stopy pokračují kolem vesnice dál do hor.*

### **Události ve vesnici**

Pokud postavy zůstanou ve vesnici, zažijí tohle:

Téměř všichni muži a některé ženy jsou v hospodě, tam se postavy mohou dozvědět podrobnosti o událostech spojených s Oggim. Ať budou dělat cokoli, Oggi zaútočí.

*OGGÍÍÍ ozvalo se z hor, ale bylo to někde blízko, v očích trpaslic a i některých trpaslíků vidíte strach, strach z neznámého. Několik trpaslíků popadlo své sekery a vyběhlo z hospody. KRÁÁÁCH venku zapraskalo dřevo a něco velikého tupě dopadlo na zem.*

Oggi z nejbližší skály shodí na jeden dům obrovský balvan. Nikdo ho však nespattí. Naštěstí nikoho nezabil, jelikož jsou skoro všichni v hospodě a nebo odklízejí cestu. V domě bydlel horník Targaf se svou ženou.

Ve vesnici zavládne panika, muži začnou odklízet škody a do okolí se neodvážejí, atmosféra bude houstnout a všichni se budou upírat k postavám a naléhat na ně, aby Oggiho našly a zabily: „Proč ste sem išli? Zabít Oggiho? Co? A zaťal co ste vy tu, on tam venku řádí, tak na co čekáte? Až nás všecky zabije?“

Vyjdou-li ven spatří tohle:

*Jeden dům má ve střeše díru po obrovském kameni, který leží poblíž.*

### **Pátrání pokračuje**

Nalézt Oggiho stopy nebude problém. Oggi se ani nebude snažit je skrýt, plánem druidů (Sokolího letu) je nalákat postavy do jejich doupěte.

*Jdete po stopách asi hodinu a nad sebou ve skále spatříte černou puklinu, ústí jeskyně, připomínající ošklivou ránu, kterou skála utrpěla. Stopy vedou přímo do jejího nitra. Z oblohy se ozývá křik dravců, jež svými mohutnými stříbrnými křídly zastíňují slunce. Ze země vypadají majestátně, slunce se jim odráží od peří, je to krásný pocit, nic podobného jste ještě neviděli. (hraničář pozná orly, jsou čtyři)*



*Vcházíte dovnitř, je tu tma, s napětím zadržujete dech. Chodba je dva metry široká a pět metrů vysoká, pomalu se svažuje dolů, po chvíli odněkud z útrob hory vychází mnohohlasý mužský zpěv beze slov.*

*S postupujícími kroky zpěv sílí (teď by se hodilo, kdybys družině pustil nějakou keltskou nebo mystickou hudbu). Zanedlouho vidíte ve tmě plameny pochodní, jež vrhají na stěny jeskyně podivné stíny.*

*Vstoupili jste do rozlehlé jeskyně, uprostřed je malé jezírko a kolem něj stojí osm postav v bílých huňatých pláštích s kapucí na hlavě, každý drží pochodně. Jakmile jste vstoupili, přestali zpívat. ( Druidi se nejdříve budou snažit s postavami domluvit)*

*Jeden z mužů ( Terellius ) uprostřed si sundal kapuci, je to stařec s bílým plnovousem a vlasy těžce barvy. Klidným hlasem promluvil: „Vítejte, vím proč jste přišli, aby jste zabili našeho přítele, ale než tak učiníte vyslechněte mne prosím.*

*Kdysi, není tomu dávno, byly celé hory neobydlené, svobodné a krásné, na křídlech orlů jsme se proháněli po obloze a kochali se pohledem na zasněžené vrcholky hor. Pak ale přišli trpaslíci ze severu a začali drancovat tuto zem, kácet stromy, lovit zvěř a těžit nerostné bohatství. Jejich území se rozšiřovalo a my jsme byli nuceni ustupovat dál na západ. Už několik let se nám i trpaslíkům daří dodržovat pomyslnou hranici našich území, ale tentokrát už zašli opravdu daleko. Nejenže překročili hranici, ale začali těžit na území, kde žijí vzácní a krásní Orli stříbrní, kteří žijí jenom zde. Trpaslíci musí odejít z tohoto kraje, předejte jim tento vzkaz. A pokud neodejdou, zasype jejich vesnici lavina, kterou nikdo nepřezijí. Mají na to měsíc. Je jen na vás, na čí stranu se přikloníte,“ domluvil a pokynul rukou směrem k východu. Jeden z druidů bude postavy sledovat.*

*Pokud postavy druidy napadnou, nemají šanci. Ze stínu z konce jeskyně vystoupí Oggí (viz. CP): Ticho jeskyně náhle prořízl ohlušující řev OGGÍÍÍ, ze stínu jeskyně se vynořila mohutná postava, vysoká asi dva a půl metru a zahalená celá v bělostných kožešinách. V ruce drží mohutný kyj. Odhodlaně a zamračeně postupuje k vám. Druidi samotní jsou na 6.-21. úrovni, takže tohle by byl pro postavy pravděpodobně konec.*

## **Řešení**

Družině se naskýtá několik možností, jak se ubírat dál:

1. Boj s druidy v jeskyni (viz výše)
2. Družina odejde v míru do Důlní stanice č. 18: zde se jim naskýtají dvě možnosti
  - 2.1. Válečná výprava proti druidům
  - 2.2. Vyjednávání s trpaslíky

## Válečná výprava

Toto je jedna z horších variant. Družina nemusí říct trpaslíkům pravdu, poví jim o jeskyni. A bude žádat aby s nimi trpaslíci zabili druidy. Trpaslíci budou slavit, začnou zbrojit a připravovat se na souboj, budou se vyťahovat a chvástat. Durlag počká, až se vrátí chlapi, kteří odklízeli cestu (to bude před setměním), ráno se bude konat pohřeb trpaslíků, kteří byli zavaleni kameny, když jeli se železem. Potom bude pokračovat bouřlivá oslava a k večeru pošle Durlag s postavami 25 trpaslíků na druidy. Bude sněžit a foukat vítr, a tudíž postavy nenajdou jeskyni a budou se muset vrátit do vesnice. Mezitím se druidi rozhodnou jednat, v noci svalí na vesnici sněžnou lavinu. Všechny domy, kromě hospody ( je to jeskyně ) budou zasypany.

*Zklamání z neúspěchu usínáte. KŘUP, KŘUP, slyšíte praskání a dunění, do toho se ozývají výkřiky trpaslíků.*

Postavy mají na výběr z několika možností, co udělají např.:

1. zůstanou v pokojích – v tom případě se jim nic nestane, sníh bude jen v části výčepu kolem rozbitých oken.
2. mohou vyběhnout před hospodu - *Vybíháte ven a poslední co vidíte, je bílá masa sněhu padající na vás, potom je všude ticho* (postavy jsou zasypané a je jen na nich, jestli se z toho dostanou).
3. A nebo mohou uniknout z hospody jiným způsobem např. kouzlem hyperprostor, lektvarem mlhovina atd.

Pokud se postavy zachrání, napadne je Oggi s druidy pomocí kouzel. Budou je pronásledovat, dokud je nezabijí.

## Vyjednávání s trpaslíky

Tohle je nejlepší varianta. Pokusí-li se postavy vyjednávat s Durlagem, poví jim toto: *„Posloucháte, kdyby bolo po mém, poslech bych ty vědmáky z hor, ale já se mosim poradit se všeckyma.“* Poté požádá družinu, aby šla do pokojů a nechala je o samotě. Trpaslíci se dlouho radit nebudou (jsou to horké hlavy), nakonec druhý večer po pohřbu trpaslíků, kteří byli zavaleni kameny, když jeli se železem a následné oslavě na se vydají na válečnou výpravu. Durlag s nimi nepůjde. Trpaslíků půjde zhruba patnáct, ale budou pobiti. Ráno se vrátí pouze tři: *„Spadl na nás sníh, všechny nás to zasypalo a pak se objevil on. Oggi, je obrovské, tři zmrdoval, ostatní žuchli ze skály, když brali hnáty na ramena. Jen my sme přežili.“*

Durlag pošle družinu ihned s dopisem, který zapečetí, do Seliaku, na Prospektorský úřad za Dagodarem. Dopis je v dodatcích, pro případ, že by ho postavy rozdělaly.

## Do Seliaku

Během cesty by se nic zvláštního nemělo přihodit, a tak po třech dnech cesty postavy dorazí do Seliaku (do osady, jak již bylo zmíněno výše, do skrytého podzemního města se nikdo nedostane). Po příchodu začnou postavy nejspíš hledat Dagodara, ten se nachází v Prospektorském úřadě. Tuto budovu by neměl být problém najít, všichni trpaslíci ví, kde se nachází.

*Je to ta veliká budova na Obřím náměstí. Je obdélníkového tvaru s kamennou kašnou uprostřed, ta je tvořena mramorovou sochou v podobě boha Merna.*

Prospektorský úřad je jedna z nejdůležitějších institucí v Seliaku, zabývá se hledáním nalezišť drahých kovů a kamenů. Dále pak eviduje všechny doly v okolí Seliaku, zaznamenává, kdo v nich pracuje a kolik se v nich vytěží dané suroviny. Každému dolu je přiřazena jedna kancelář.

*Prospektorský úřad je pětipatrová kamenná budova (jako jedna z mála v osadě), vede k ní deset mramorových schodů, vchod je tvořen dubovými dvoukřídlými dveřmi, jež lemují dvě sochy kamenných trpaslíků (horníků) držící krumpáče, jsou v nadživotní velikosti a taktéž z mramoru.*

*Za dveřmi se nachází něco jako recepce, místnost, které dominuje mohutné schodiště uprostřed, vedoucí do horních pater. Za mohutným stolem po pravé straně, zahrnutý za stohy papírů a pergamenů, sedí starý bělovlasý a bělovousý seschlý trpaslík a něco si pro sebe mumlá. Před schody stojí dva mlčenliví strážci v kroužkové zbroji, s helmou a sekerou. Stařec mluví nakřáplým hlasem:*

*„No ale pán Dagodar, vrchní prospektor, nemá čas, musíte se objednat, on je totiž velmi zaneprázdňený a jeho čas je drahý.“*

Pokud mu ukáží glejt: Bude ho pečlivě zkoumat, několikrát si ho potichu přečte a poté bude lupou prohlížet podpis a pečeť. „No tedy, pojd'te se mnou.“ Pomalu se zvedne, u pasu mu zacinká množství velikých železných klíčů, vážících aspoň několik kilo. Pomalým šouravým krokem vás vede až do posledního patra, chodbou vpravo a ke dveřím úplně na konci chodby. Tady se zastaví, zaklepe a otevře vám.

*Vstoupili jste do kanceláře obložené černým dřevem a i nábytek je z něj vyroben: stůl uprostřed místnosti, police plné tlustých knih a svazků pergamenů, kterými jsou obloženy všechny stěny. Za stolem sedí Dagodar. Vyplatí každému 40 zlatých trpasličích denhirů za to, co odhalili. Nebude spokojen s podmínkami druidů, ale po přečtení dopisu od Durlaga (bude ho číst nahlas a přecházet po pokoji sem a tam, bude vhodné, když ho budeš číst družině a ústy Durlaga se budeš družiny vyptávat na podrobnosti a chodit po pokoji, dopis je také v přílohách) usoudí, že nejlepší bude, když se trpaslíci odstěhují do Důlní stanice č. 14, kde se rozšíří stávající doly. Pošle druhý den do Důlní stanice č. 18 deset vozů a padesát vojáků, aby pomohli trpaslíkům odstěhovat se. Tady dobrodružství pro postavy končí, ale pokud budou chtít, mohou pomoci trpaslíkům se stěhováním. Před odstěhováním navštíví Důlní stanici č. 18 sám Terellius, poděkuje postavám a dá jim nějaké léčivé bylinky, masti a lektvary a pero Orla stříbrného na památku.*

## **Orlí vejce**

Bude-li některá z postav chtít získat vejce pro lovce Radima, může se o to pokusit:

Orlí stříbrní žijí na hoře nad druidskou jeskyní. Hora nese jméno Stříbrná skála. Mají zde dvě hnízda. V prvním, které se nachází na východním úpatí padesát metrů pod vrcholem, žije orlí pár s mladým ročním orlem. Ve druhém, nachází se až na samotném vrcholu hory, žije také orlí pár. Samice sedí na dvou vejcích. K hnízdům je náročné se dostat a dokáže to asi jen hodně dobrý zloděj s horolezeckým vybavením, a i to se značnými problémy. Dalo by se říci,

že je to téměř nemožné, protože hora je strmá, pokrytá sněhem a ledem. Vhodné je použít např. Pavoučí lektvar, kouzlo hyperprostor, let, atd. A dostane-li se někdo až k hnízdu, orli ho budou bránit, jeden druid (Terellius, viz. CP) je proměněný v ročního orla a dá vědět ostatním druidům. A kdyby přeci jen vejce někdo z postav dostal a podařilo by se mu utéci druidům, nejspíš ho bude chtít donést lovcí Radimovi do Důlní stanice č. 14. Jenže ten v hospodě ani ve vesnici nebude. Nikdo neví kam odešel.

*Šplháš vzhůru, jde to těžko a pomalu, bojuješ o každý kousek skály. Ruce ti kloužou. Zdá se ti to neuvěřitelné, ale jsi už kousek od hnízda, zbývá posledních pár metrů, připadá ti to, jako by jsi pokořil nejvyšší horu světa.*

*Mohutný orel krouží nad hnízdem, zatímco samice v něm sedí. Slyšíš křik třetího orla, ozývá se za tvými zády. Orel se bude snažit náletem do obličeje postavu zranit, poté slétne na zem: Na místě, kam orel před okamžikem dopadl, teď stojí vysoká postava v bílém huňatém plášti. Poznáváš ji, je to druid z jeskyně.*

## **DODATKY**

### **Cizí postavy**

*Dagodar* - Je to vrchní Prospektorského úřadu, tuto velice důležitou funkci zdědil po otci. Dříve pracoval jako horník a později jako důlní mistr. Je velice inteligentní a má neuvěřitelné znalosti o horninách a jejich těžbě, ví o každém dole téměř vše. Jeden čas učil na Hornické akademii v Seliaku. I když je to trpaslík, nemá rád boj. Zaměstnává Firugara, který pro něj zbudoval rozsáhlou síť informátorů. Říkají si Železní muži. Rád nosí drahé a zdobené oblečení, které si nechává vozit až z Erinu.

Parametry: muž/alchymista (pyrofor) 13. úroveň.

*Firugar* - zvaný též ocelový. Je velitelem Železných mužů, pouze on a Dagodar zná všechny informátory. Asi měsíc pečlivě sledoval postavy a je v tom snad nejlepší mezi trpaslíky. Umí se dokonale přestrojit, takže nemá žádné oblíbené oblečení, ale obléká nenápadně, aby splynul s davem.

Parametry: muž/zloděj (sicco) 19. úroveň.

*Bomir* - Potulný prodavač, jezdí křížem krážem Khelegovými horami, doprovázený svým poníkem, obtěžkaným zavazadly. Vozí v nich různé krámy, ale i užitečné věci, obchoduje se vším a je v tom dobrý. Umí skvěle smlouvat levně nakoupí a draze (ne o moc, není to skrblík) prodá. Je to veselý, starý šedivý chlapík. Nenechá postavy na pokoji, dokud jim něco nevnutí, půjde vedle nich a bude jim pořád něco nabízet. „*A hele co tu máme, lucernička... krásná... jen se podívejte jaké má krásné kovaní, radost pohledět a není ani drahá, stojí pouhopouhé dvě zlatky, co to je pro tak odvážné hrdiny, jakými jste vy.*“

*Lovec Radim* - Je to agent z organizace Mlha, kterou založil Drik Oranžový. Jeho úkolem je poštávat na trpaslíky druidy a opačně, a proto mu nejde ani tak o peníze, ale o to, aby druidi napadli Důlní stanici č.18. Je mu jasné, že mu vejce nikdo nedonese a i kdyby, už Radima ve vesnici nenajdou. Toulá se v okolí Seliaku, kde loví a prodává maso a kožešiny, aby mezi

trpaslíky nezbudil podezření. Chodí oblečený v hnědém plášti, přes rameno má dlouhý luk, doprovází ho lovecký pes.

*Parametry:* člověk/muž/chodec 7. úroveň, má některé schopnosti zloděje na 5. úrovni (schování se, tichý pohyb a získání důvěry).

*Durlag* - Je mistrem a starostou v Důlní stanici č. 18, kde vlastní hospodu. Ve vesnici je uznávaný a co řekne, to platí, ostatní z něj mají respekt. Občas pracuje v dole, když je někdo zraněný. Je i dobrým válečníkem, dlouhá léta sloužil v Seliaku a bojoval v podzemí při Dni pomalých trpaslíků. Svoji sekeru má vystavenou v hospodě nad pultem.

*Parametry:* trpaslík/muž/válečník 5. úroveň.

*Terellius*- Letitý bělovlasý člověk s dlouhými bílými vousy. Chodí oděn v bělavém dlouhém kožichu. Už od mládí se učil druidskému umění v Bratrstvu dlouhých kápí, když jeho mistr zemřel, založil vlastní frakci Sokolí let. Nade vše miluje hory a k násilí se uchyluje jen tehdy, je-li k tomu donucen. Svým žákům však nechává volnější ruku. Dokáže se proměnit v Orla stříbrného, v jeho podobě pak chrání jejich hnízda. Má svého pomocníka ze stínového světa, sněžnou levitující kouli Šírula.

*Parametry:* člověk/muž/hraničář (horský a sněžný druid) 21. úroveň.

## **Šírul**

*Vyvolávací emoce:* radost

*Vlastnosti:* magie vzduchu, neviditelnost, pohlcování vzduchu, rychlost (trojnásobná)

*Rezistence:* iluze 50%, obyčejné zbraně 60 %

*Imunity:* jedy, magie vzduchu, neviditelnost, paralýza, slepota, strach, zkamenění

*Životaschop.:* 4

*Útočné číslo:*  $(0 + 6/+1) = 6/+1$

*Obranné číslo:*  $(+7 + 1) = 8$

*Odolnost:* 12

*ZSM:* 18

*Velikost:* A-C

*Pohyblivost:* 19/okřídlenec

*Intelligence:* 15

*Zkušenost:* 900

*Magenergie:* 30 magů

### **Sokolí let**

Jsou to horští druidi, jedna frakce Bratrstva dlouhých kápí. Jsou to většinou staří samotáři z řad trpaslíků, lidí a jednoho krolla, kterého namaskovali za Oggiho. Druidů je celkem osm a všichni chodí zahalení v huňatých pláštích. Své sídlo mají 5 kilometrů jižně od Důlní stanice č. 18 (viz. Mapa), v jeskyni, která se nachází v hoře, které dali jméno po orlech stříbrných - Stříbrná skála. Stali se jejich ochránci a oni je zato vozí na svých křídlech. Z nich pak druidi shlížejí na zasněžené vrcholky hor. A běda, jestli na orly někdo vztáhne ruku, to jsou potom schopni zabít a neznají slitování.

*Oggi* - Je to mohutný kroll, jeden z největších. Před založením Důlní stanice č. 18 chodil také v bílém huňatém plášti. Potom ho ale druidi oblékli do kožešin, využili staré trpasličí legendy. Postavy by to mohly zjistit, pokud by ho zabily, ale to by se nemělo stát.

*Parametry:* kroll/muž/hraničář (horský druid) 8. úroveň.

*Životy:* 78

*Magenergie:* 27

*Síla:* 18/+3

*Odolnost:* 15/+2

*Obratnost:* 9/-1

*Charisma:* 5/-3

*Intelligence:* 10/0

*Útočné číslo:* kyj 6 +2

*Obranné číslo:* kožešiny (+3 -1 -1) = 1

### **Horský Druid**

Nejedná se o samostatné povolání, všechny mechanismy a principy jsou přejaty s dílčími změnami od druida klasického-lesního. Jeho popis a aplikace budou popsány v chystaném modulu Za závojem stínů.

*Stínový pomocník* - horský druid si může pomocí rituálu přivolat ze Stínového světa svého pomocníka. Může vybírat mezi Šírolou a Entem.

### **Malá horská kouzla**

Jedná se původně o malá lesní kouzla.

*Čarovná mlha* - místo mlhy danou oblast zahálí mračna prachu.

*Pád kamenů* - magenergie: 50 magů

četnost: jednou za dva měsíce

vyvolání: 5 kol

Tímto kouzlem druid uvolní ze skalní stěny kameny, jež mohou, pokud spadnou na postavy, zranit za 2k6 + 4 životů (většinou dochází k četným zlomeninám) a poničit některé součásti vybavení.

### ***Velká horská kouzla***

Jedná se původně o velká lesní kouzla.

*Vymítání myšlenkových bytostí* (viz. aplikace pravidel k modulu Čas temna) - při použití tohoto kouzla si bytost hází proti pasti

se základní nebezpečností 6.

*Léčení nemocí* - Jestliže druid sešle ve svém ekosystému kouzlo *uzdrav nemocného*, jehož úspěšnost závisí na procentuálním hodu, získává bonus + 10 %, respektive

získává postava k hodu na past + 2.

*Snímání kletby* - Horský druid může používat tuto schopnost, jako by byl o 10 úrovní níže než chodec na příslušné úrovni.

### **Sněžný Druid (Ledový druid)**

Nejedná se o regulérní samostatné povolání, všechny mechanismy a principy jsou přejaty s dílčími změnami od druida klasického - lesního. Jeho popis a aplikace budou popsány v chystaném modulu *Za závojem stínů*.

*Stínový pomocník* - horský druid si může pomocí rituálu přivolat ze Stínového světa svého pomocníka. Může vybírat mezi Šírolou a Gerengou.

### ***Druidova sněžná a ledová kouzla***

*Cit dřeva* - je nahrazen kouzlem *cit sněhu a ledu* se stejnými účinky.

### ***Malá sněžná kouzla***

Jedná se původně o malá lesní kouzla.

*Mrazivý dech* - Četnost: jednou denně

Toto kouzlo se svým účinkem podobá kouzlu *chlad hvězd* má tytéž parametry pro seslání.

*Uvolni lavinu* - magenergie: 60 magů

četnost: jednou za dva měsíce

vyvolání: 5 kol

Tímto kouzlem druid uvolní v horách lavinu, jež může zranit za 1k6 životů a postavy se mohou pod vrstvou sněhu udusit.

*Zimní spánek* - magenergie: veškerá současná

dosah: 0

rozsah: druid

trvání: viz. níže

vyvolání: 1 směna

četnost: jednou mezi dvěma úplňky

Pomocí tohoto kouzla druid zpomalí všechny své životní funkce, nebude vnímat okolí a vnější vlivy jako mráz na něho nebudou působit. Druid může strávit bez rizika tolik dní, kolik činí jeho odolnost. První den nad tímto bezpečným limitem si musí házet proti pasti Odl-1- nic/3-8 životů. Tato past se každý den zvyšuje o 1. Jakmile druid neuspěje, hází si další den proti pasti s rizikem dvojnásobné ztráty životů. Takto se pokračuje, dokud se druid neprobudí nebo nezemře.

### ***Velká sněžná kouzla***

Jedná se původně o velká lesní kouzla.

*Vyvolej ledovou bytost* - toto kouzlo je obdobou velkého lesního kouzla *vyvolej velký zlý*



*strom*. Tvor má podobnou podobu urostlé postavy (tvar si může druid určit sám) stvořené ze sněhu a ledu, s mohutnými zuby. Pro tohoto tvora platí tytéž charakteristiky jako pro velký zlý strom, ovšem nelze ho zranit mrazem, zatímco oheň mu způsobuje zranění dvojnásobné.

### **Orel stříbrný**

Jeho popis je v PPP PJ str. 149.

Životasch.: 5

Útočné číslo:  $(+ 4 + 5) = 9$  (spáry) +  $(+ 4 + 3) = 7$  (zobák)

Obranné číslo:  $(+ 3 + 4) = 7$

Odolnost: 18

Velikost: B

Bojovnost: 8

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 20/okřídlenec (ve vzduchu), 1/okřídlenec (na zemi)

Manév.schopnost: 17

Vytrvalost: 20/okřídlenec

Intelligence: 1

Poklady: nic

Zkušenost: 215

Ochočení: 8

### **PŘÍLOHY**

#### **Glejt**

*Já, vrchní prospektor Dagodar, pověřuji (následují jména postav, rasa a pohlaví) k vyšetřování záhadného zmizení vozu, který měl vézt z Důlní stanice č.18 do Seliaku železnou rudu mezi dny 30.1.-2.2. 855 K.L.*

Dagodar, vrchní Prospektorského úřadu.

□ □ □ □ □ □pěčeť

## **Vzkaz**

To je dopis, který vždy posílá Durlag Dagodarovi, ten se pak archivuje na Prospektorském úřadě.

*Železná ruda vytěžena v období od 1. chladna do 31. chladna v dole v Důlní stanici č. 18, 500 kusů.*

*Durlag, starosta mistr v dole v Důlní stanici č. 18.*

*Durlag, pečeť*

## **Dopis**

Obsahuje dva listy:

V prvním je popis událostí poslední doby tak, jak stojí v Hornické kronice (viz. výše).

V druhém Durlag líčí události od příchodu postav do vesnice:

*Dobrodruzi přišli pozdě odpoledne do Důlní stanice č. 18 7. klidna, na cestě 7 km před vesnicí našli vůz s železnou rudou, bal zasypaný kameny a všichni byli mrtví. Železná ruda nebyla odcizena. V noci hustě sněžilo. 8. klidna ráno jsem poslal 15 mužů, aby cestu odklidili a donesli těla mrtvých trpaslíků. Mezitím ve dne zaútočil Oggi, hodil obrovský kámen na Tergafův dům, naštěstí se nikomu nic nestalo a ihned jsme ho začali opravovat. Mezi trpaslíky zavládl strach, dobrodruzi se vydali hledat Oggiho po stopách, které zanechal ve sněhu, ty vedli do jeskyně, kde žije spolek druidů. To oni mají na svědomí všechny ty útoky a Oggi je jeden z nich. Dali nám ultimátum, že se musíme do měsíce odstěhovat, neboť v okolí žijí vzácní Orli stříbrní a my je prý svou těžbou ohrožujeme. Hrozí, že pokud neuposlechneme, svalí na vesnici lavinu. Večer se vrátili chlapi s těly. Ráno 9. klidna se konal pohřeb. Po oslavě se 15 chlapů vydalo do skal na druidy, ráno 10. klidna se vrátili pouze tři z nich, ostatní zahynuli pod lavinou, kterou na ně druidi svalili a nebo je zabil Oggi. Podrobnosti vám řeknou dobrodruzi, které s dopisem posílám.*

*V zármutku a s velikou úctou k Vám Vrchní prospektore,*

*Durlag, mistr a starosta v Důlní stanici č. 18. Durlag, pečeť.*

# Mapa okolí

## Legenda:

- 1-Seliak
- 2-Strážnice
- 3-Důlní stanice č.14
- 4-Důlní stanice č.18
- 5-Stříbrná skála  
(jeskyně-sídlo druidů,  
hnízdlo Orlů stříbrných)

