

## PROKLETÍ SVĚTLA

### JAKUB ŠTÁDLER

Toto dobrodružství je koncipováno pro začínající družiny postav jako jejich úvodní dobrodružství, popřípadě pro postavy na nízkých úrovních - cca třetí a nižší. Pro postavy na vyšších úrovních nebo početnější družiny (pět a více postav), lze snadno upravit sílu protivníků. PJ si nemusí lámat hlavu se složením družiny, toto dobrodružství jsme odehráli se sestavou: válečník, zloděj, hraničář bez větších problémů (tzn. absence „kouzlicích“ povolání vůbec nevadí).

Text určený na hlasité přečtení hráčům je psán kurzívou, text psaný normálním písmem je určený pouze pro Pána jeskyně.

Nutno říci, že toto dobrodružství jsem si prošel jako hráč, nikoli jako PJ. Tímto bych chtěl poděkovat svému dobrému kamarádu Ondrovi Edlovi, s jehož svolením jsem použil jeho nápady a mapy při tvorbě tohoto textu. Bez něj by Prokletí světla nemohlo vzniknout.

### ÚVOD DO DOBRODRUŽSTVÍ

Příběh se odehrává ve světě Asterionu, respektive ve Větrných horách ležících na západ od Jantarových stepí (tyto oblasti jsou popsány v modulu Písky prorocství, ale jistě není problém dobrodružství zasadit i jinde, do nějakých jiných hor, vzdálených od civilizace). Družina se zde setká se snahou o znovunalezení chrámu boha Světla – Auriona. Pomaloučku bude odkrývat podrobnosti týkající se událostí kolem malé vísky Mehulky. Ta se stane jejich základnou pro průzkum Stolce uvítání, onoho Aurionova chrámu. Družina bude jednat s mnoha více či méně mocnými postavami, dočká se několika zvrátů a když vše ve zdraví přežije a bude konat moudře, možná odhalí pravé příčiny proběhlých událostí, které většinu ostatních unikly.

### ÚVOD PRO PJ

Toto dobrodružství je jednou z možností, jak přivést novou družinu do asterionského prostředí. Odehrává se v odlehlé malé vísce zvané Mehulka. Ta leží v úrodném zalesněném údolí cca tři sta mil na západ od Nového Solnohradu, na pomezí Jantarových stepí a Větrných hor, tedy na západním okraji kontinentu Tara. Zápětka je vcelku jednoduchá, ale pokud budeš dobře hrát CP a jejich charakter, určitě se nudit nebudete. Dobrodružství sestává z popisu vísky Mehulka, jejích obyvatel, dějin jejího vzniku a popisu přilehlých oblastí, které jsou pro příběh samotný bezprostředně důležité. Nebudou chybět popisy CP a časová osa událostí, které se točí kolem Stolce uvítání. Jedná o příběh spíše detektivní, ale družina se boji pravděpodobně nevyhne. Po jeho odehrání nabízí oblast spoustu dalších námětů pro další dobrodružství, popřípadě pro rozvíjení tohoto úvodního příběhu.

### PRO DRUŽINY NEHRAJÍCÍ VE SVĚTĚ ASTERION

#### Větrné hory

Nejsevernější část mohutného horského masívu na západě Tary, Větrné hory, budí na první pohled dojem idylického, civilizací ani jiným zlem nedotčeného panství přírody. Nejsou zde vidět žádné vykácené lesy, komíny manufaktur, haldy vytěžené hlušiny z dolů, myšlenkové bytosti ani žádná velká sídliště. Prostě divočina.

Poutník v zdejší kraji získá dojem, že pokud dokáže rozumět přírodě a respektovat ji, nehrozí mu zde žádné nebezpečí. Největšími predátory žijícími ve Větrných horách jsou orli, majestátní s bělostným peřím, kteří krouží nad horami jakoby si prohlíželi své teritorium. Svá

hnízda mají až na samých vrcholcích, daleko od stezek všech svých přirozených nepřátel. Ale jejich oči už začínají zaznamenávat stopy rozkladu a zániku, který se šíří odspodu, z nejnižší položených údolí u Gerrské náhorní planiny a z jeskyní Podzemní říše.

Všechno neštěstí Větrných hor, minulé, současné i budoucí, má na svědomí jediná bytost, temný bůh Ytrak. Už jen samotná jeho přítomnost, byť se jednalo jen o zjevení ze Stínového světa, jakousi nehmotnou projekci, která nemůže skutečně účinně v přírodní úrovni konat, pokřivovala věci kolem.

Na počátku své božské pouti zatemnil mysl několika goblinům, dal jim moc magie a řeči, která nutí mysl podmanit se řečníkovi. Brzy si jeho šamani podrobili všechny goblinní kmeny v kraji. Začala doba Ytrakovy expanze, nejprve na východ do Gerrské náhorní planiny, pak na jih do Nekonečných hor. Tak vzniklo rozsáhlá říše, Ytrakovo goblinní dominium.

Ale završení celého úsilí, přivolávací rituál, jenž měl zajistit goblinnímu bohu pozemské tělo, se úplně nezdařil. Obludná masa svalstva a tuku se stala Ytrakovi vězením, místo aby mu otevřela nové možnosti. Dny po obřadu byly ve znamení běsnění a mnohonásobných úmrtí. Dominium se začalo otřásat v základech.

Doba Ytrakovy zuřivosti nakonec přešla a on se stáhl do horních pater Podzemní říše. Stále více jej lákaly hlubiny Asterionu a o povrch se už zajímal jen zběžně. Přibližně v době, kdy první lodě osadníků ze severu zakotvily na Taře, Ytrak zmizel. Zanechal za sebou svou říši vydanou napospas osudu.

Gobliny ve Větrných horách znovu sjednotil až temný duch Tartar. Jen stěží se tu dá mluvit o nějakém Tartarově goblinním dominiu, neboť jeho moc ovládá jen devět kmenů. Ale stín Ytraka stále leží na kořenech Větrných hor a pomalu z něj vylézají hrůzné myšlenkové bytosti. Jakoby se mu podařilo otrávit srdce každé skály, která teď zvolna chřadne a krvácí, a tato krev je jedem pro vše živé. Goblini se pod Tartarovým vedením shromáždili spíše proto, že dobře vnímají proměnu hor a podzemí pod ním, než že by temného ducha měli v úctě nebo se ho báli. Kromě nich všechno živé (co nepochází ze Stínového světa) uteklo pryč, a tak vyjma Ytrakova odkazu leží na jeskyních ve Větrných horách také nepřírozené, mrtvé ticho.

Hory jsou obydleny hlavně rasou goblinů, v bezprostředním okolí vesnice Mehulka se s nimi ale družina nesetká, hory v jejím okolí obývá několik kmenů barbarů. Ti dříve podléhali Ytrakově dominiu, ale na Tartarovi jsou nezávislí, což dokázali i v několika bitvách s gobliny.

## **Aurion**

Tento bůh je jedním z pantheonu sedmnácti dobrých asterionských bohů, je to Pán světla, jehož církev se řadí mezi nejvíce ambiciózní, proto je pro ni nalezení Stolce uvítání spíše otázkou prestiže než nutnosti.

## **Bongir**

Jde o dalšího boha ze sedmnáctky. Jeho přízvisko je Pastýř a ke tedy patronem domácí zvěře a zemědělců, kteří ji chovají. V Mehulce má velmi silnou pozici, lidé se k němu často obrací v modlitbách pro pomoc. A on jim asi přeje, možná i proto se jim daří dobře.

## **Lintir**

Tento vzácný modrý magický kov se dá roztavit jen pomocí magie. Zbraně z něj vyrobené jsou velice ostré a považují se za magické, i když do nich není zaklet žádný démon.

## **Arvedané**

Jde o dávná, dnes již zašlo civilizaci, jejíž vyspělosti a umu se dnešní lidé snaží marně opět dosáhnout. Zachovalo se po nich na Asterionu mnoho ruin a artefaktů, které jsou znovu objevovány a prozkoumávány.

## **Upíři**

Na Asterionu to nejsou ti tvorové, jaké znáš z bestiáře z PPP. Nejsou to tedy klasičtí nemrtví. Upír na Asterionu vzniká tak, že tělo posedne temný duch – což je duše zemřelého, která se odmítá podrobit Lamiusovu soudu a odejít na věčnost (Lamius je bůh, který soudí mrtvé duše podle jejich skutků za života) a snaží se vrátit do přírodní úrovně. Když se mu to podaří a posedne tělo jiného živého tvora, svede s ním souboj a když vyhraje, je tělo jeho. Původní duše místo něj odchází k Lamiusovi. Upíři mají mnoho rozličných schopností, hlavně v závislosti na tom, jak dlouhá je jejich existence v přírodní úrovni.

## **ÚVOD PRO POSTAVY**

Jak již bylo řečeno, toto dobrodružství je vhodné odehrát jako úvodní pro celou družinu. Nejsnazší začátek pro PJ je tedy nechat postavy narodit se přímo v Mehulce, popřípadě na nějaké samotě v jejím bezprostředním okolí.

Pokud již má družina něco za sebou a má jiný původ, tak to také není nepřekonatelný problém. Družina může tvořit doprovod obchodníka vyrážejícího do Mehulky z Nového Solnohradu. Samotná cesta přes Jantarové stepi může posloužit jako solidní zápletka či úvod do tohoto dobrodružství. Jak družinu do této oblasti přivedeš je ale samozřejmě plně ve tvé kompetenci PJ, toto byly jen návrhy. Následuje popis okolní krajiny, historie a obyvatel vísky.

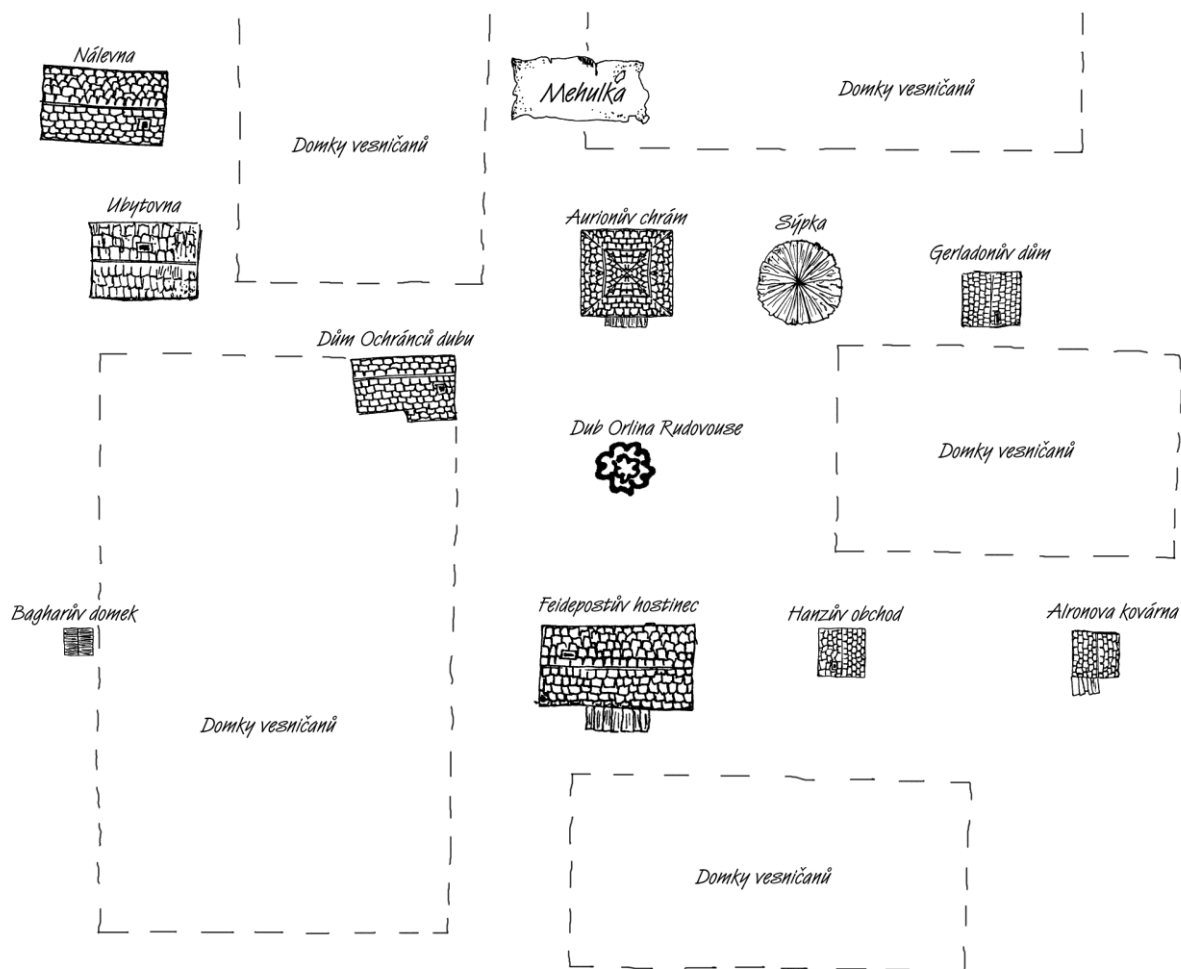
## **MEHULKA - HISTORIE**

Vesnička Mehulka si již přes dvě generace žije svým poklidným životem, schoulená pod vrcholky mohutných Větrných hor. Již jen dědové pamatují časy, kdy v širokém údolí poblíž Klikaté rozsedliny byl neprostupný les a první skupinky osadníků teprve přicházely do zdejších končin. Byli to lidé, kteří se odmítli usadit v nově vznikajících koloniích a raději se vydali do úplné divočiny a izolace, aby si mohli žít po svém. Tehdy Orlin Rudovou, vůdce přistěhovalců zasekl svou lintirovou sekeru do statného dubu a zvolal : „Zde je dobré místo, zde postavíme osadu! Nazvu ji po své ženě ... Mehulka!“

Tuto sekeru můžete dodnes nalézt neporušenou a stále vězící ve třisetlétém dubu uprostřed návsi, kde je znamením a důkazem dřiny a nezdolnosti zdejších obyvatel. Pověst praví, že dokud bude Orlinova sekera zaseknutá do dubu, bude se lidem v Mehulce dařit dařit. Podle jiné nelze sekeru z dubu vytáhnout, prý na ní leží zhoubná kletba. Avšak co je na tom pravdy, na to se ptejte jinde ... (tyto „klepy“ můžeš použít při tvorbě dalších dobrodružství odehrávajících se v Mehulce a okolí).

Přes všechny povídačky, mýty a legendy je stále pravdou, že na podhorské prostředí je půda okolo Mehulky nebývale úrodná, stáda dobytka pěkně vypasená a zvěře v údolí dostatek. Snad je to pílí zdejších pastevců či díky dobré vůli boha Pastýře, že zdejší lidé žijí v dostatku a nikdy nehladověli.

Vlastně jejich prosperita je taková, že obchodník Hanz si kolikrát ani vydechnout nestačí po dlouhé cestě do Nového Solnohradu či okolních osad a už veze další potraviny na prodej. Děkujeme Bongirovi a celé Sedmnáctce za jejich požehnání...



## MEHULKA – OKOLÍ A JEHO OBYVATELÉ

*Ptáš se, proč se vždy pomodlím za pevnou ruku, když zakládám šíp a napínám luk, za jistotu v oku, když mi víčko lechtají pírká šípů, za rychlou a bezbolestnou smrt té krásy přírody a posléze za dar, který díky její oběti přinesu na rodinnou tabuli, aby co do žaludku bylo... Je to pokora! Nauč se ji a pochopíš, říd' se jí ve svém životě a příroda Tě odmění, měj ji ve svém srdci, aby Tě bohové mohli milovat...*

*Gerladon, nejstarší lovec z Mehulky svému synovi*

Vesnice leží v rozlehlém údolí, které je široké něco přes dvacet mil zasahuje do Jantarových stepí asi patnácti mílovým zásekem. Když vstupujete ze stepí mezi hory do údolí, otevírá se pohled na hustě zalesněnou krajinu ležící ve stínu Větrných hor. Pokud máte bystré oči, určitě vám neunikne několik proužků dýmu vycházejících z komínů Mehulky, vesnice ukryté pod příkrovem lesa. Celé panorama pak jistě bude dokreslovat silueta velkého dravce – orla, kterých je pohoří plné.

V okolí Mehulky rostou smíšené lesy, pokrývající až na pár výjimek celou plochu údolí. Asi sedm mil severně od vesnice krajinu rozřezává **Ledový potok**, dělající čest svému jménu. Je asi osm sáhů široký, vytéká z ledovcového jezera vysoko ve Větrných horách a i v nejparnějším létu jsou jeho vody velmi chladné. Je největší zásobárnou vody pro celou Mehulku, pole, dobytek i lesní zvěř, která se ráda přijde osvěžit.

Malý pramen teče i jižněji, zásobující vláhou jižnější části pastvin. Celý západ zdejšího kraje zakrývají mohutné **Větrné hory** – pohoří obývané majestátními orly a gobliními kmeny. Vrcholky dosahují výšky kolem pěti až šesti mil a halí se do sněhového kabátu. Kolikrát před bouřkou jsou celé hory ukryty v mracích a vypadají velmi hrozivě.

Vesnice je s civilizací spojena jen jedinou cestou ven z údolí, ať již máte namířeno kam chcete. S vozem jinak než cestou na jih neprojedete. Asi dvaadvacet mil před vesnicí narazíte na zajímavý úkaz, kterému místní říkají **Brána**. Jsou to dva mohutné duby které jsou srostlé korunami. Zasadil je ještě Orlin Rudovou, aby označil hranice svého území. U brány je dřevěné odpočívadlo, kde obchodníci či cestovatelé mohou strávit poslední večer pod rozložitými korunami staletých dubů, než přijedou do Mehulky.

Sedm mil za bránou směrem do údolí má své hospodářství **dřevorubec Jonáš**. Tento bodrý člověk přivítá každého cestovatele, tedy pokud zrovna nepracuje v lese. Ačkoli na to nevypadá, je to dobrák od kosti a možná i proto přijal mezi své pomocníky mladého goblina, kterého našel bloudícího v údolí. Můžete si od něj koupit různé dřevěné výrobky od vyřezávaných sošek přes prkna či bočnice na vozy.

Jižně od Mehulky má svůj dům **pastevec Geder**. Jeho dobytek patří mezi nejchutnější, má vynikající maso. Geder je mezi obyvateli váženým mužem a jeho produkty jsou nejdražší na trhu. Pastevec je znám svou až puntičkářskou pečlivostí, s jakou se o dobytek stará, což se pochopitelně odrazilo na jeho povaze – pokud byste někoho v hospodě slyšeli celý večer vyprávět o kvalitě trávy či současné váze jalovic, jistě to bude on.

Na pastvinách táhnoucích se od Rovné rozsedliny po jezírko naleznete **kapli zasvěcenou Bongirovi**, bohu Pastýři. Stojí na nejvyšším kopečku pastvin a je vidět ze širého okolí. Je válcová, asi pět sáhů vysoká a tři široká. Střecha se jí zvedá do ostré špičky Podezdívku má kamennou, jinak je ze dřeva. Zde vesničané odkládají své obětiny a modlí se za ochranu pro svá stáda před divou zvěří, vlahý déšť a šťavnatou travu. Kapli spravuje kněz Baghar, dobře stavěný člověk s charakteristickým slamákem, pišťalou a psem. Většinou ho můžete potkat, jak se zamyšleně prochází po pastvinách a zdarví se s pastevcem. Moc více, než „dobrý den“ toho ale většinou nenamluví.

Severně od vesnice má u jezírka svou **loděnici Vilnar**, chlapík v letech s červenýmnosem jak bambule a lahví Solnohradské pálenky neustále po ruce. V Mehulce prodává ryby, které naloví a vydělané měďáky každodenně prolévá hrdlem.

Mezi loděnicí a Mehulkou jsou políčka, kde vesničané pěstují obiloviny, které zpracovává **mlynář Frank**. Tohoto chlapíka s bílou čapkou můžete pravidelně najít večer v hospodě u partičky karet. V dobrém rozmaru rád povídá nejrůznější báchorky o okolí a obecně toho o zdejším kraji a jeho mýtech dost ví. No a co neví, to si neváhá vymyslet.

Severozápadně od mlýna chátrají **rozvaliny hradu** z arvedanských dob, jehož jméno už nikdo nezná. Občas se hovoří o zapomenutých pokladech z dávných dob. Dnes si tam tajně zdejší pubertální hrají na hrdiny a hledače pokladů, aby unikli práci na polích (rozvaliny opravdu skrývají jedno tajemství, a to zavalenou chodbu vedoucí do sklepení hradu, které skýtá nyní již nedobrovolný domov myšlenkové bytosti – medúze. O sklepení ani o jejím obyvateli však nemají mehulčané vůbec ponětí)

Cestou z mlýna do hor se dostanete na **Náhorní pastviny**, potažmo k domu **pastýře Besora**. Zdejší tráva není tak kvalitní jako v podhůří, je zde také větší zima, ale Besor, jak sám říká, má rád svůj klid a nesnese vesnický shon. Je to tichý chlapík, moc toho nenamluví, ale jako jediný obchoduje s barbarskými kmeny z hor.

**Klikatá rozsedlina**, asi míli široká a patnáct mil dlouhá vede do největšího údolí ve známé části hor. Tam spolu od nepaměti svádí dva kmeny (Jeleni a Lasičky) boj o nadvládu nad tímto územím a **Les padlých hrdinů** tak již mnohokrát poznal chuť krve – horalé se nemíchají do záležitostí Mehulky, stejně tak osadníci z vesnice se nepletou mezi horaly, Klikatou rozsedlinou nikdo z vesničanů nechodí.

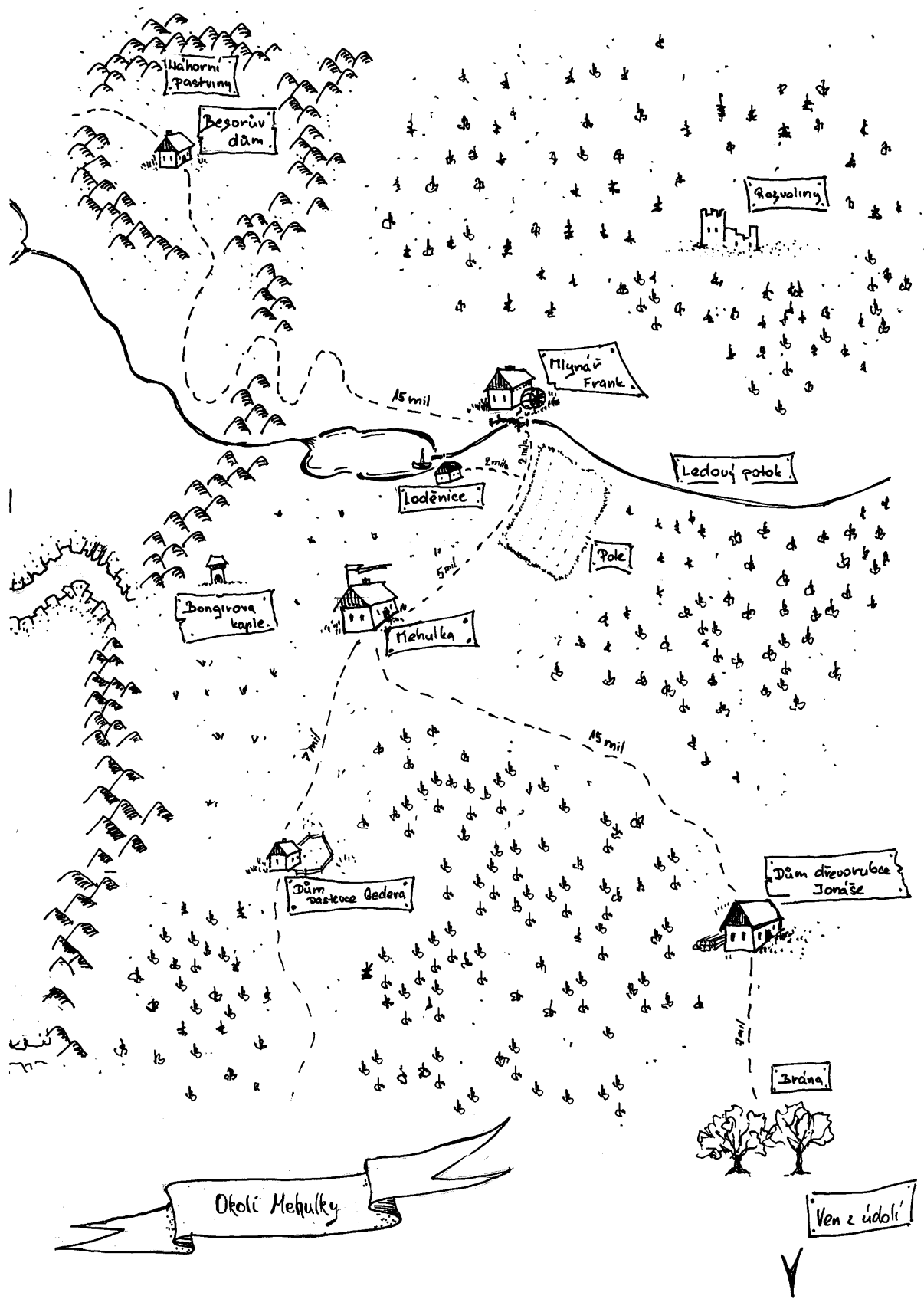
O tomto údolí koluje nejedna pověst, však jen jediná byla potvrzena – na západním úbočí údolí stojí **Stolec uvítání**, svatostánek zasvěcený Aurionovi, Pánu světla. Toto místo láká již po mnoho let Aurionovi kněze z velkých dálek, kteří jej chtějí získat zpět do svého područí. Stolec patří mezi další památky na dávnou rasu Arvedanů.

**Rovná rozsedlina** míří přímo západním směrem rovnou do hor. Vprostřed rozsedliny je dlážděná stezka, která vede do **Úst hor** – což je monumentální vchod kamsi do podzemí (Ústa hor jsou vstupem do Podzemní říše, vybudovaným samotnými Arvedany. Nikdo z Mehulky se ani na krok nepřiblíží k Rovné rozsedlině, neboť se říká že z Úst hor vychází do okolí jen zlo. S naším dobrodružstvím to nesouvisí, ale touto cestou se později družina může dostat do kontaktu s pravou příčinou zla, které se rozmáhá po Větrných horách – temným bohem Ytrakem. Pokud se družina bude chtít touto cestou vydat při plnění tohoto dobrodružství, raději vchod nějak zapečet' a hráčů naznač, že by bylo lepší se vrátit nejdříve, až jejich postavy budou o patnáct úrovní výše ☺).

Jižně od Rovné rozsedliny leží vysoko v horách **rozvaliny pradávného města**, které má za svůj domov kmen barbarů. Mnoho dobrodruhů se vydalo tímto směrem, žádný se však nevrátil a to, spolu se skutečností, že cesta do rozvalin vede Rovnou rozsedlinou jen utvrzuje místní v tom, že tato cesta je pro duševně zdravé jedince sebevraždou.

Ve známé části hor lze nalézt několik **kmenů barbarů**. Známý jsou kmeny Jezerních lidí a Zimního větru, Lasičky a Jeleni. Občas několik mužů z těchto kmenů přijde do Mehulky za poctivým obchodem, kdy směňují kožešiny a různé cetky za potraviny či železné nástroje. Ostatní kmeny buď do vesnice nechodí nebo jsou nepřátelské vůči obchodníkům.

Tito barbaři jsou menších, ale statných postav. Mají bronzovpu kůži a rovné černé vlasy. Jejich oblečení je uširo z jelenice, vyznačí se v likostřelbě, k osobnímu boji užívají palice. Neznají tajemství výroby železa, takže jsou ochotni věci z tohoto kovu směniti velmi výhodně. Mehulčané toho občas využívají.



## MEHULKA – VESNICE A JEJÍ OBYVATELÉ

*„Cóóžéé? Meh-cotóó? Jóó, ty myslíš tu zpropadenou vesnici... Tak tam mě nedostaneš ani za zlatý prase! Posledně co sem tam byl mi nějaký lapkové přepadli už v Jantarovejch stepích. Navíc sou tam divný lidi, jeden z nich je dokonce goblin a další pouštní elfka! A namísto pořádný užitečný práce tam pasou ovce. Css, věřil bys tomu? A jakoby to nebylo málo, nechaj si tam lézt kdejakýho druhořadýho dobrodruha – dyť víš co to je za sebranku budižkničemů, za pořádnou práci nevěmou... Khar je sper!“*

*Odposlechnuto U Rezavého krumpáče, Nový Solnohrad*

Výše uvedený citát je typickým názorem lidí z Nového Solnohradu, pokud tedy o vesnici vůbec vědí. Bude-li tedy pouť družiny za Stolcem uvítání začínat právě v Novém Solnohradě, mohou si tento monolog klidně vyslechnout.

Mehulka má v současnosti okolo osmdesáti řádných obyvatel. Dalších deset či dvacet tvoří různí dobrodruzi, obchodníci, poutníci a v neposlední řadě i Aurionovi kněží, kteří se pomalu, ale jistě začínají začleňovat mezi mehulčany. Vesnici obepíná rozpadající se palisádová hradba, od dob uzavření míru s horalskými kmeny již žádný útok na vesnici neproběhl a vesnická rada rozhodla nevydávat další úsilí při opravách a údržbě palisády.

### **Dub Orlina Rudovouse**

je středem celé vesnice. Dub může být asi tři sta let starý a v průměru má jeho kmen kolem dvou sáhů. Sekera je v něm zaseknuta z východní strany, asi dva sáhy od země a dle tvaru ostří v něm vězí asi patnáct coulů. Je to dvoubřitá sekera z namodralého kovu - lintiru, zdobená nejrůznějšími ornamenty a podivnými znaky, které v bezměsíčné noci slabě září. Nikdo z vesničanů se ji nikdy neodvážil z dubu vyndat, aby vesnici nepostihlo neštěstí. Od té doby, co jsou v Mehulce dobrodruzi, je sekera hlídána dnem i nocí domobranou vesnice, takzvanými Ochránci dubu.

### **Kněží Pána světla**

si postavili chrám v severní části, kde spřádají plány na záchranu Stolce uvítání a snaží se šířit víru. Avšak mnoho z obyvatel se bojí, že slova duchovních rozhněvají Bongira a přinesou tak neštěstí na celou vesnici. Spíše si tak přejí jejich odchod. Aurionovu církev zde vede kněz Malicius, k ruce má tři pomocníky – dva kněze a rytíře, který zde zůstal po nešťastných událostech kolem zmizení kněze Alvina. Ten byl vyšším knězem Pána světla a se svou družinou se před rokem vydal obsadit Stolec uvítání. Malicius zde nechal, spolu s ostatními knězi, založit chrám. Když se Alvinova družina nevracela, vydalo se za nimi několik lovců, avšak našli v Klikaté rozsedlině jen jediné mrtvé tělo, které patřilo jednomu z členů výpravy.

### **Sýpka**

ukrývá překvapivě obilí na zimu, aby vesnice nehladověla. Každým rokem je poctivě doplňována až po okraj a pečlivě udržována, aby v ní neřádily myši.

### **Lovec Gerladon**

Má dům v severovýchodní části vesnice. Je to nejstarší muž v údolí, poslední ze skupiny Orlina Rudovouse, kteří zakládali vesnici. Je také jakýmsi pomyslným vůdcem Mehulky, jeho slovo je jako zákon.

### **Alronova kovárna**

je velice významná pro chod vesnice. Železné polotovary dovážené hlavně z Nového Solnohradu se zde mění na zemědělské náčiní, podkovy pro koně, výztuže dveří, hroty šípů



pro lovce a jiné potřebné zboží. Alron je zručný člověk, a ani výroba některých zbraní mu není cizí, zvláště v těchto nebezpečných krajích (jejich kvalita a výdrž ale zdaleka nebude taková jako u profesionálního mečíře)

### **Obchodník Hanz**

Má dům západně od kovárny. Stará se o kontakt vesnice se zbytkem světa, takže je pro její život velice důležitý. Z Mehulky vyváží převážně potraviny a dováží zpět věci, které by si jinak vesničané obstarat nemohli. Před dvěma lety přivezl do vesnice dívku – pouštní elfku, která je poněkud zvláštní – trpí amnézií. To ale nemění nic na faktu, že je neustále obletována místními jinochy, pro které je ebenově tmaví dívka s bílými vlasy bohyní krásy a hlavně exotiky. Jelikož Hanz se svou ženou nemají potomka, přijali ji za vlastní a tak nyní Melain, jak se dívka jmenuje, pomáhá v jejich obchodě.

### **Feidepostův hostinec**

je jednou z největších budov ve vesnici, tedy hned po chrámu. Zde se každý večer schází téměř celá Mehulka, aby se probralo, co se za celý den událo. Feidepost je dobrý člověk, ceny drží na rozumné hladině a spolu se svou ženou a dcerou roznáší žejdlíky svého vlastního piva a dalších tekutin. Některá vína i tvrdý alkohol je sice dovážen, avšak Feidepostovi patří jedna menší vinice a za nějaký ten měďák můžete ochutnat jeho vlastní víno. No a domácí ovocnou pálenku si vyrábí snad každý druhý ve vesnici. Je ale pravda, že za Feidepostova je nejlahodnější. Tvrdí koneckonců, že jeho pradědeček byl slavný alchymista a recept na pálenku po něm zdědil.

### **Bagharův domek**

je nízká chatrč s děravou střechou, který nejde v západní části vesnice přehlédnout. Bongirův kněz zde bývá tak dvakrát do roka, většinou spí pod širákem.

### **Ubytovna a nálevna**

je zvláštní zařízení, zbudované z prostředku Aurionových kněžích pro dobrodruhy, které si najímají. Leží v severozápadní části vesnice a je „základnou“ rozličných existencí - dobrodruhů a lovců pokladů nejrůznějších kvalit a pochybných nátur, kteří zde čekají na další akci kněží či zaručenou informaci o pokladu v okolí. Povaluje se jich tu kolem deseti a utrácejí poslední peníze za levné pití. Čas od času se některý z nich záhadně ztratí, ale s tím si hlavu nikdo nedělá. Jediným problémem je občasné výtržnictví a tak kněží a představitelé vesnice musejí asi jednou do měsíce někoho vyhostit.

### **Ochránci dubu**

Od příchodu prvních dobrodruhů, kteří s sebou přinesli výtržnictví a krádeže, se několik mužů dobrovolně přihlásilo jako místní pořádková služba či chcete-li milice. Dali si název podle nejvýznamnější pamětihodnosti v Mehulce udržují pořádek, který je jednou za čas narušován příchozími dobrodruhy. Dnem i nocí drží jeden muž hlídku u nálevny a ubytovny a další u Orlinovy sekery. Celkem má tato milice deset členů, kteří přes den porůznu vypomáhají, ale jsou kdykoli v pohotovosti zasáhnout. Ochránci si na šaty připínají odznak s dubem, nosí koženou zbroj a sekeru. Jsou to drsní muži, kteří se ničeho nebojí a s nikým se nepárou a mnoho zkušených dobrodruhů doplatilo na to, že je podcenili. Vede je již starší, ale schopný bojovník jménem Serman, který má u všech vesničanů veliký respekt.

## **Čárkované oblasti**

na mapě jsou zobrazují schematicky další zástavbu Mehulky, která je obydlena obyčejnými vesničany a není tedy pro příběh důležitá (pokud ji ty jako PJ důležitou neuděláš). V těchto domech žijí rolníci, lovci či pasteveci.

## **Hřbitov**

je situován jižně od vesnice, asi půl míle za posledním domem a to je tak jediné co se o něm dá říct. Nestraší na něm, ani tam nejsou hrobky s bohatou pohřební výbavou, takže pro dobrodruhy jde o zcela nudné místo.

## **Přestavitelé vesnice**

se schází při řešení problémů ve Feidepostově hostinci. Jsou jimi lidé významní pro vesnici. Jsou jimi :

Geder, pastevec

Baghar, Bongirův kněz

Gerladon, lovec a jeden ze zakladatelů vesnice

Hanz, obchodník (většinou nepřítomen) – zastupuje ho Feidepost, neboť se schůze konají v jeho hostinci a stejně by tam byl

Serman, bojovník a vůdce Ochránců dubu

## **POPIS UDÁLOSTÍ PŘED PŘÍCHODEM DRUŽINY**

Poté, co se kněz Alvin dozvěděl o Stolci uvítání, rozhodl se, že by tato památka a svaté místo nemělo dále chátrat, že by naopak mělo opět patřit věřícím Pána světla. Vzal své oddané pomocníky - mladší kněze Malicia, Iridira, Kriama a rytíře Xzanthora a vyrazil do Mehulky.

Také najmul několik dobrodruhů, a to zloděje Zirkana, hraničáře Lekta a severského bojovníka Varka. Celá skupina putovala do Mehulky, kde mladší kněží a rytíř zůstali, aby vystavěli ve vesnici svatostánek Auriona. Alvin se zbytkem družiny pokračovali Klikatou rozsedlinou k Lesu padlých hrdinů, kde však byli přepadeni místními horalskými kmeny. Přesilu divokých horalů se družině podařilo odrazit pouze se ztrátou bojovníka Varka.

Počáteční nadšení z cesty zcela opadlo. Alvin se snažil své druhy přesvědčit i pomocí své kněžské moci, jeho plamenná řeč však snad poprvé za jeho úspěšnou kariéru selhala. Strach byl v jeho družích příliš zakořeněn, chlácholivá slova ani nabídka většího platu nestačily.

Lektus se pokoušel vrátit zpět do Mehulky, ale byl zabit kousek od pastvin, Zirkan zbaběle prchl a Alvin zůstal sám. Víra v Auriona mu však nedovolila ustoupit od svého cíle a tak zarputile pokračoval, až dospěl k bráně pod věží. Tam jej dostihli horalé. Zkoušel je zadržet kněžskými triky a uměním, přemoci je silou svých slov podpořených silou boží, ale byl příliš unaven. Jeho pokus ukázat sílu Auriona při seslání zázraku selhal a barbaři si jej vyložili jako útok.

Alvin jen tak tak unikl a zmizel svým pronásledovatelům v horách. Dlouho bloudil mezi skalami, až na pokraji úplného vyhladovění a vyčerpání dorazil k lidu na Dlouhém jezeře, kteří mu pomohli. Tam se rozhodl říkat si Maxir, jelikož nepovažoval za moudré říci těm primitivům své pravé jméno, které odhalil lidem z údolí Lesa padlých hrdinů. Žil u nich asi rok, učil je různým dovednostem, předával svou moudrost, putoval po horách a náčelník Velká Sekera z Kmene lasiček v severní části Lesa padlých hrdinů si jej oblíbil jako svého rádce.

Začalo se mluvit o hrozbě ze západu, o vykradených pohřebištích a nočních útocích na samoty. Maxir pochopil, že zapomenuté vědomosti a artefakty ukryté ve Stolci uvítání by proti tomuto zlu byly požehnáním. Vypravil se tedy k bráně pod věží, strávil celé dny

rozjímáním a hledáním jejího tajemství, až ho konečně odhalil a bránu otevřel. Prošel točitým schodištěm v hoře kolem pohřebišť a dospěl na plošinu ke Stolci.

Uvnitř chrámu našel mimo jiné katafalk posledního velekněze, který zde zřejmě kázal za časů arvedanských, avšak poté, co jej otevřel, zjistil, že je s ním pohřbena i jeho milenka, nyní upírka Eleanor.

Právě Eleanor stojí za všemi problémy dál na západ, kde ovládá sice jen jeden kmen goblinů, zato však jeho šamanovi předává vědomosti o tvorbě nemrtvých. To tedy vysvětlilo zprávy o znesvěcených pohřebištích.

Alvin s ní svedl souboj myslí, byl ale poražen a jeho vůle zlomena. Propadl jejímu kouzlu a stal se upířčiným věrným stoupencem. Od té chvíle se od něj odvrátil jeho bůh Aurion. Kněz ztratil své svaté schopnosti, získal však moc od Eleanor, a to přístup magii. Také od upírky dostal podrobnou knihu lidské anatomie, kterou teď pilně studuje.

Jeho nová paní jej pověřila speciálním úkolem. Má „připravit půdu“ pro Eleanořin příchod do zalesněného údolí Mehulky a zamezit lidem z vesnice se proti ní spojit s horaly nebo získat pomoc ze vzdáleného Nového Solnohradu.

Maxir tedy využil svých znalostí, vlivu a intrik, aby spojil několik kmenů horalů pod svou nadvládu, udržoval je v pocitu bezpečí, aby až přijdou služebníci Eleanor nikdo nemohl uniknout a její armáda se rozšířila o nové jednotky. Velkou Sekeru nechal jako svého zástupce velet kmenům a zanechal mu podrobné instrukce jak se chovat. Mimo jiné zakázal vysílat zvědy dál na západ.

Velké Sekeře pomohl porazit Kmen jelenů z údolí pomocí léčky, kterou nastražil. Všichni Jeleni, až na jednu loveckou skupinu, byli vyvražděni, Maxir však zakázal těla spálit ještě ten den, nakázal to udělat až den druhý. Přes noc těla mrtvých záhadně zmizela (to má na svědomí Eleanor, respektive goblini, které ovládá, kteří přes noc těla sebrali).

Poté Maxir pověřil dobrodruha Zirkana, bývalého kumpána, strážní službou v Klikaté rozsedlině a dal mu do velení poslední přeživší skupinu lovců z Kmene jelenů. Ti se sice vzpírali Maxirovi, ale uposlechli Zirkana, ke kterému měli respekt, neboť bojoval na jejich straně proti Lasičkám. Klikatou rozsedlinou nesměl nikdo do údolí projít, a tak každý dobrodruh, který se odhodlal touto cestou jít, byl Zirkanem a jeho lidmi zabit.

## **STRUČNÝ POPIS UDÁLOSTÍ PO PŘÍCHODU DRUŽINY**

Ať se už družina v Mehulce narodila či se do ní dostala jakkoliv, příběh se začne odehrávat následovně:

Kněz Malicious měl vidění, ve kterém se mu zjevil Alvin. Vzal to jako znamení k další výpravě ke Stolci uvítání a hledá dobrovolníky. Hned poté měl však ještě jedno vidění, plné světla a tedy jistě opět božího původu. V tom se mu zjevily tváře a jména lidí, které má touto výpravou pověřit. Není jistě překvapivé, že tváře a jména patřily dobrodruhům z družiny tvých hráčů.

Pokud byla družina najata v Novém Solnohradu, stalo se toto vidění dlouho před jejím příchodem do Mehulky. V Novém Solnohradu ji vyhledal Hanz a nabídnul dost, aby neodmítli.

Pokud družina pochází z Mehulky, je to jednodušší, kněz si je prostě povolá k sobě do chrámu. Každopádně tak, či tak, jistě to pro postavy bude šok a pocta, že si je vybral sám bůh slunce Aurion.

Malicious jim řekne něco o Alvinovi a jeho životě předtím, než se ztratil (ve zkratce: jaký to byl dobrý člověk, bohabojný a citlivý, oblíbenec kolegů i boha samého a velký učenec, kterému šlo jen o dobro lidí). Dá družině za úkol pátrat po již přes rok zmizelém Alvinovi.

Krátce po setkání s knězem, ideálně tu noc (ale rozhodně před odchodem družiny) se však v Mehulce stane ještě něco. Ztratí se malá, osmiletá holčička jménem Alis. Naposled byla spatřena jak si hraje na pastvinách kousek od Klikaté rozsedliny. Od včerejšího večera se

navíc také pohřešuje jeden z přivandrovalých dobrodruhů – elfí válečník Eganga. Matka děvčátka si to dává do souvislosti a žádá postavy o záchranu jejího dítěte. Jsou přece vyvolené Aurionem, což se po vesnici rozkřikne.

Pokud je v družině hraničář, může nalézt Aliciny stopy směřující ke Klikaté rozsedlině. Její stopy nebudou samotné, budou je doprovázet ještě stopy jednoho humanoida a bude to vypadat, že děvčátko nešlo dobrovolně, spíše ji ta druhá osoba vlekla.

## KLIKATÁ ROZSEDLINA A ZIRKANOVA JESKYNĚ

Hráčům můžeš přečíst tento popis:

*Klikatá rozsedlina je široké údolí, které se mezi kopci kroučí jako had. Stejně jako okolní svahy je porostlá lesem. Jít rozsedlinou je pohodlné, protože zem je tu rovná. Okolní kopce jsou ale dosti prudké a mezi stromy vidíte vyčnívat mnoho skal.*

A pokud půjdou rozsedlinou tak daleko, že se přiblíží k jeskyni a nebudou dost opatrní:

*Zničehonic kolem vás proletěl šíp a se zadrnčení se zabodl do blízkého stromu. Trošku vás to vzalo, ale nemáte čas se vzpamatovat. Mezi stromy se na vás žena skupina barbarů a nevyjadí, že si chtějí povídat.*



Na družinu budou barbari útočit tak aby nikoho nezabili (tedy řečí pravidel naplocho). Je to na příkaz Alvina, potažmo přímo Eleanor, která potřebuje živé lidi na své pokusy s přivoláváním myšlenkových bytostí.

Zirkanovi bojovníci bude pravděpodobně v početní výhodě. V ideálním případě by se některé postavy měly dostat do zajetí, nech ale alespoň jednu z nich vyváznout. Pomoc může hledat v Mehulce, kde když převypráví co se přihodilo, tak se přihlásí několik dobrodruhů na záchranou akci. V případě, že je družina přímo z Mehulky, přihlásí se i Ochránci dubu.

S touto pomocí by pak družina měla Zirkana porazit, nalezne vchod do jeho jeskyně. Ta je přírodního původu, vlhká a temná ale celkem prostorná a Zirkanovými bojovníky zařízena tak pohodlně, jak to jen šlo.

Hráčům můžeš jeskyni přiblížit těmito slovy:

*Vůbec nechápete, proč ti barbaři žili tady. Jeskyně je vlastně jen velká puklina mezi skalami. Nejsou tu žádné krápníky a podobné přírodní krásy. Všude jen šed' kamene, tma beze světla, vlhko a nepříjemný hmyz vylézající ze svých skrýší v mezerách mezi kameny.*

V **místnosti A3** naleznou postavy jak své zajaté druhy, tak i ztracenou holčičku a elfa Egangu. Chodbička do A3 je zatarasena několika silnými kusy kmenů, postavenými na výšku, které jsou zapřeny o protější stěnu silnými kulatinami. Zevnitř se přes ně nikdo nedostane. Zvenku stačí jen odstranit vzpěry a kmeny odsunout, což ale může způsobit spoustu hluku.

Druhou možností jak vysvobodit zajatce je nalezení bočního vchodu do jeskyně. Ten nikdo nestřeží, takže zajatce lze odvést Zirkanovi přímo za zády. Boční vchod do jeskyně je maskován křovím (nápadnost 30%) a dá se kněmu dostat docela složitě. Postavy by musely hledat v kopcích svírajících Klikatou rozsedlinu nějakou cestu, kterou obejít Zirkana a jeho hlídky. Pak by mohly přijít k jeskyni zezadu. Cesta kopci je ale občas nebezpečná a navíc zde žije medvěd samotář (jiní medvědi mohou družinu napadnout, kdykoliv se ti to hodí, aby měli dobrodruzi nějakou akce a nevyšli ze cviku – popis medvěda viz bestiář).

**Místnost A1** pak slouží jako noclehárna barbarů, jsou zde slamníky, ohniště, nějaké zásby jídla, měchy s vodou a pálenkou, náhradní oblečení a další věci osobní povahy. Vlastně tedy nic užitečného.

**Místnost A2** je vyhrazena Zirkanovi, ale není nijak přepychovější, než A1. Zirkan zde dokonce nemá ani ohniště, protože dým by neměl kudy odcházet.

Krom toho je v jeskyni ještě přírodní jezírko, jeho voda ale není pitná. Je přesycena minerály a způsobuje velice rychle silný průjem, který potrvá dva dny. Klidně nech dobrodruhy napít, budou-li mít žizeň.

Zirkan by měl v boji zemřít, i kdyby ho chtěly postavy náhodou ušetřit, tak se to dá zařídit zbloudilým šípem, nebo šťastnou ranou. Prohledají-li ho postavy, najdou u něj tento dopis:

*Události začnou nabírat rychlejší spád, přípravy na můj návrat jsou téměř u konce. Strež rozsedlinu stůj co stůj, nyní je to důležitější než kdy dřív. Nikdo z těch potrhých vesničanů nebo nedej bože dobrodruhů nesmí projít! K dopisu přikládám další platbu. Nezklam mě, další tvé selhání již nebudu akceptovat. A ještě něco, tento svitek spal.*

*Maxir*

Jméno Maxir jim asi moc neřekne a pravděpodobně se v této chvíli rozhodnou odvést zachráněnou dívku Aslis a těžce zraněného elfa zpět do vesnice. Tam budou přivítáni jako hrdinové. Egangy se ujmou kněží Bongira, aby ho vykurýrovali. Egangovi kumpáni pozvou družinu do Nálevny a celý večer a noc je budou zvat na pivo a panáky. Někteří z nich se nabídnou, že se k družině přidají.

Ještě větší bude vděk Alisiných rodičů.

*Objetí, slzy, dojetí, radost a štěstí. To vše přímo sálá z malé Alisy a jejích rodičů – Janka a Měšky, když jsou zase spolu. Ten pohled na šťastnou rodinu je vám největší odměnou, ale copak můžete odmítnout pozvání na zítřejší oběd od Alisny maminky? Nemůžete.*

*Vděčný otec se už rozplývá, jak kvůli vám podřízne svého nejvypasenějšího pašíka, jaké budou jitrničky, sádlíčko, prdelanka, tlačěnka a hlavně masíčko. K tomu slíbil koupit dva soudky piva od Feideposta a jeho vlastní slivovice prý má skvělou pověst.*

*Už teď se vám sbíhají sliny a žaludek kručí.*

Ovšem Malicius už družině tak vděčný nebude. Pochválí je za záchranu Alisy a Egangy, ale vyzve je, aby co nejdříve znovu vyrazili a pátrali po Alvinovi.

## HORSKÉ ÚDOLÍ, LES PADLÝCH HRDINŮ A STOLEC UVÍTÁNÍ

Teď by již měly mít postavy cestu do horského údolí volnou. Hned jak dorazí na jeho okraj, popiš jim toto:

*Otevírá se vám výhled na velké údolí ze všech stran obklopené horskými vrcholky. Uprostřed něho se tyčí les borovic, místní mu prý říkají Les padlých hrdinů kvůli neustálým bojům dvou soupeřících kmenů – Jelenů a Lasiček, které v tomto údolí žijí a většina šarvátek probíhá právě v lese. To co vás však na první pohled uchvátilo není ani údolí ani les. Na protější straně údolí na jedné hoře se v odpoledním slunci něco blyští.*

Z této dálky to není poznat, ale ona blyštící se věc je vrcholek chrámu boha Auriona – Stolce uvítání. Jedná se o věžovitou stavbu, která má pozlacenou střechu a sluneční paprsky se od ní odrážejí. Ihned po rozednění se střecha začne koupat v odlesku slunečních paprsků – proto Stolec uvítání.

Věž stojí na malé skalní plošině přibližně sedmdesát sáhů nad dnem údolí. Skála je v těchto místech téměř kolmá a tedy se po ní prakticky nedá šplhat. Vchod do Stolce je ve skalní stěně přímo pod věží, jedná se o mohutné kamenné dvoukřídlé dveře, které jsou ovšem zamčené. (není cílem tohoto dobrodružství dostat se dovnitř, ale ber to jako jednu z možností pro další dobrodružství).

Postavy se mohou setkat s barbary, kterým velí Velká Sekera. Ti však nebudou vůbec agresivní, na rozdíl od Zirkanových barbarů z rozsedliny. Družinu zavedou k Velké Sekeře, pokud o to projeví zájem. Ten jim může vysvětlit situaci v údolí, poví jim o svém slavném vítězství nad Jeleny i tom, jak všechna jejich mrtvá těla zmizala.

Na otázky ohledně Alvina nebude moci odpovědět, ale zato se rád zmíní o svém příteli Maxirovi. O tom bude rozhodně mít co odpovídat. Vychválí za to, jak mu pomohl proti Kmeni jelenů a jak pod jeho velení přivedl více kmenů, že jim pomáhá bránit se hrozbě ze západu.

Pokud družina našla dopis u Zirkana, bude jí jméno Maxir jistě povědomé. Pokud se o dopise svěří Velké Sekeře, ten bude zaražen a debatu s družinou ukončí.

O tom, jak se otevírají dveře chrámu náčelník nic neví. Ale řekne postavám že ve Stolci sídlí něco zlého – popíše velkého bílého netopýra – jednu z podob upírky Eleanor.

Družina bude pravděpodobně zkoušet nalézt cestu do chrámu, ale nepodaří se jí to. Zato však, po pár dnech strávených pátráním mezi Lasičkami, narazí u Stolce na zuboženou postavu. Bude to Alvin.

Jeho stav je však jen kamufláž. Přetvařuje se velmi dobře a kousek před postavami upadne. Dozvěděl se totiž o Zirkanově prohře a spěchá napravit co se dá.

Postavám můžeš přečíst tento popis:

*Nemůžete uvěřit, že tato troska je oním hrdinným knězem, jak vám ho vyličil Malicius. Ale evidentně není barbar a cáry, které má na sobě kdysi najisto bývaly bělostným rouchem Aurionova kněze. Je vysoký, ale vychrtlý a má blondřaté dlouhé vlasy, celé zacuchané a špinavé a podobně slámovou barvu má i jeho plnovous.*

*Padlnul před vámi vyčerpáním na zem.*

*„Vodu,“ prosí, „dejte mi napít.“*

*Páráte vyčerpání polkne, ale většina nápoje mu steče po bradě.*

*„Prosím, vemte mě zpět do Mehulky,“ požádá. Otevře ještě ústa, ale omdlí dříve, než stačí říci, co měl na srdci.*

Alvin – Maxir chce odvést družinu do Mehulky, aby moc nešťourala po okolí a náhodou nezjistila něco víc o tom, co se děje. Jeho omdlení je jen hrané, ale tak dokonale, že postavy mají minimální šanci to zjistit.

Družina mu jistě neodmítne pomoci. Přepraví-li ho do Mehulky, bude vše probíhat dle scénáře níže. Těsně před vesnicí se Alvin probere, bude hroudně děkovat a představí se. Ve vesnici bude nadšeně přivítán osazenstvem Aurionova chrámu, hlavně pak knězem Maliciem, který družinu náležitě odmění.

*„Alvine, Alvine!“ vrhne se mladší kněz nadšeně k muži kterého jste přinesli.*

*„Jsem tak rád, že jsi v pořásku. Vydrž. Postaráme se o tebe,“ slíbí mu. Hned na to zavolá své pomocníky a ti začnou o zraněného muže pečovat.*

*Malicius se obrátí na vás. „Moc vám děkuju, slova jsou málo, abych vyjádřil svou vděčnost. Přijměte aspon tyto peníze a Aurionovo požehnání.“*

Problém může nastat, rozhodne-li se družina pomoci Alvinovi tím, že ho zanesou k Lasičkám. Jelikož Alvin – Maxir není ve skutečnosti v bezvědomí, „probere se“ dříve, než k vesnici barbarů dojdou.

*Kněz, kterého nesete se náhle probral, je celý malátný, zmateně se rozhlíží okolo.*

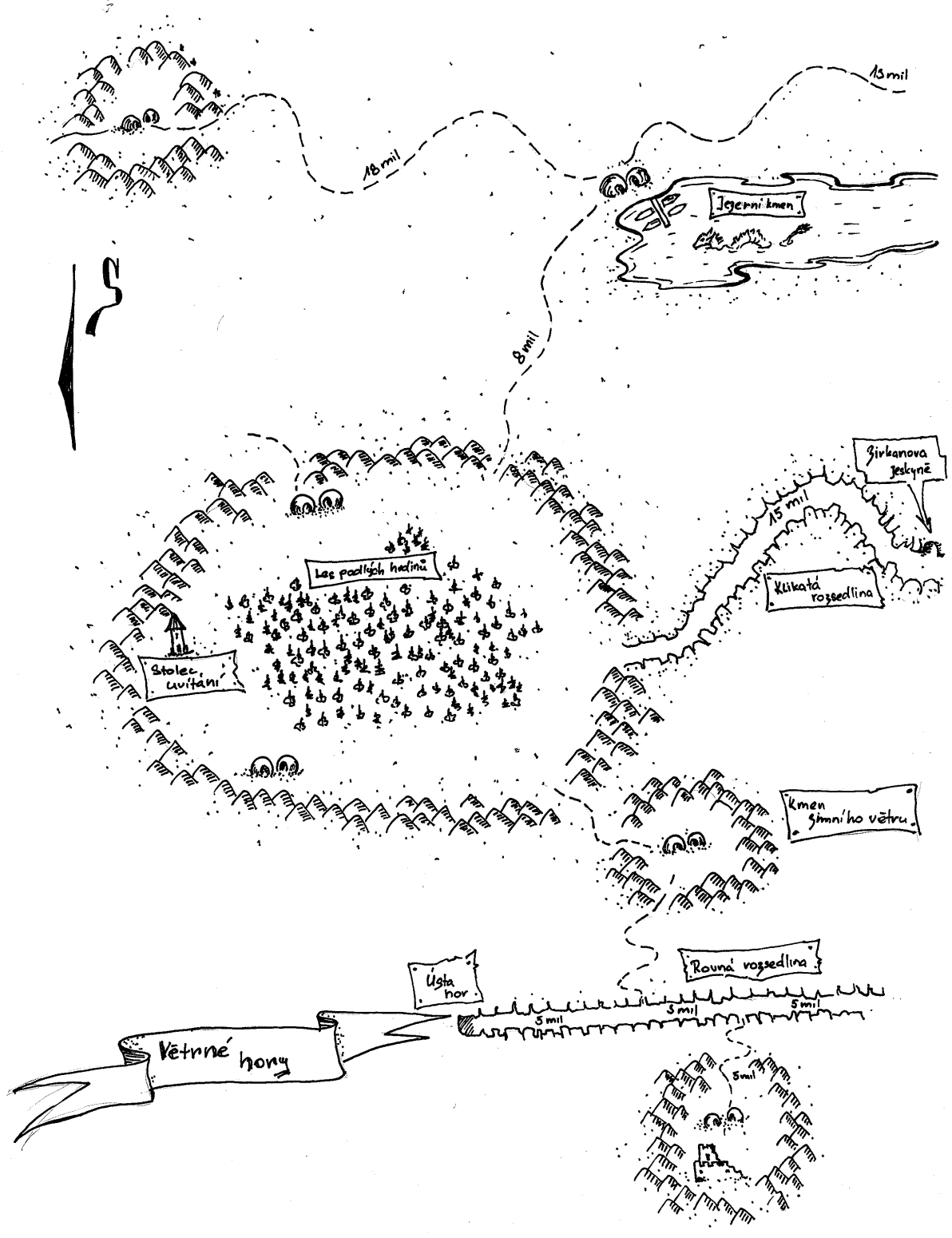
*„Kde to jsme?“ ptá se.*

Když mu družina odpoví, že ho nesou k Lasičkám:

*Kněz vylekaně vykřikne a začne se třást.*

*„Ne, ne, ne! Prosím! K těm divochům ne. Už znovu ne k těm vrahům, vemte mě domů do Mehulky. Jinak mi zase ublíží. Už nechci...“ a zase upadne do bezvědomí.*

Toto obvinění, že za jeho stav mohou Lasičky, jistě družinu přesvědčí vzít ho do Mehulky. Alvin totiž opravdu nepotřebuje, aby jej Lasičky a Velká Sekera zvláště, poznali. To by zcela zhatilo všechny jeho plány





## VRAŽDA MALICIA

Dva dny poté, co se do vesnice vrátí Alvin přijde za družinou vystrašený Malicius, který bude tvrdit, že se Alvin změnil. Malicius se teď obává o svůj život. Bude tvrdit, že Alvin má divné poznámky a vždy v noci prý zmizí, aby se vrátil až nad ránem a boty a kalhoty má celé od bahna. A navíc si prý listuje v divné knize s obrázky mrtvých lidí (pokud družina Alvina prohledala, když byl v bezvědomí, tak už této knize dávno ví).

Družina, která si jistě bude právě užívat slávy, s tím pravděpodobně moc nenadělá. Může zkusit promluvit s Alvinem. Ten bude klidně odpovídat a nenechá se vyvést z míry. Bude tvrdit že je možné že si Malicius zvykl vést chrám sám a když se teď vrátil jeho nadřízený, tak se ho snaží očernit, aby si pozici udržel. Knihu o anatomii postavám s klidem v tváři ukáže, řekne, že si jen rozšiřuje své obzory a že pokud postavy chtějí, mohou si jí vypůjčit.

Další ráno naleznou Malicia lidé pověšeného na stromě s vyvrhnutými vnitřnostmi. Obviněn a zatčen bude jeden z dobrodruhů, který byl včera viděn s Malicien v nálevně. Malicius byl totiž zoufalý a šel se opít. V notně podroušeném stavu pak pro Alvina nebyl problém ho odstranit, Alvin je totiž jeho opravdovým vrahem. Vydatnou pomocí mu byl kostlivec, které oživil z kostí, které ukradnul po nocích na hřbitově (proto to bláto). Kostlivec je bezpečně ukryt ve sklepení chrámu.

Alvin sám se ujme obžaloby, bude velmi horlivý v tom usvědčit nevinného dobrodruha z vraždy, kterou nespáchal.

Vesnická rada ale rozhodne, aby bylo posláno pro soudce do Nového Solnohradu a nabídne tento úkol družině, které si teď všichni ve vesnici váží.

## CESTA DO MĚSTA

Jenže dva dny za vesnicí bude se družina připlete k boji. Mečemi a sekerami do sebe buší nějací lapkové a tři Solnohradští vojáci, kteří evidentně prohrávají.

*Vojáci už vypadají zemdleně, zato lapkové se jim smějí do tváře. Není divu, mají přesilu. Když si vás všimnou. Boj se zastaví. Pohledy lapků jsou zmatené, zato vojáci vás očima prosí o pomoc.*

*Dřív, než se stačíte pořádně rozhodnout, vyštěkne velitel lapků rozkaz a pár z nich se obrací proti vám. Je čas bojovat.*

Družina by spolu s vojáky měla lapky porazit. Až bude po boji a postavy budou prohledávat mrtvé. Zjistí, že vůdce lupičů Korhold je naživu.

Začne je prosit o pomoc, slíbí jim i modré z nebe, pokud ho nenechají umřít. Zároveň z něj vypadne, že si ho a jeho chlapy najal nějaký Maxir, aby hlídal jedinou přístupovou cestu k Mehulce a nikoho aby nenachal projít. Dokonce popíše, jak Maxir vypadá:

*„Je vysokej a hubenej, ale podle čeho ho najisto poznáte, to jsou je vousy a vlasy. Má je úplně žlutý, jako písek a dlouhý.“*

Družině by mělo dojít, že podobnost mezi Maxirem a Alvinem je do očí bijící. Navíc vojáci nabídnou, že družinu doprovodí zpět do Mehulky a dohlédnou na řádný průběh soudu. Korholda budou chtít vzít sebou jako svědka. Koneckonců, vensice byla jejich cílem. Nejsou to totiž obyčejní vojáci, ale výběřčí daní, vyslaní z Nového Solnohradu.

## SOUD

Návrat družiny způsobí poprask. A příchod výběřčích daní ještě větší. Nemluvě o zatčené Korholdovi. Ihned bude zahájen soud s tímto lapkou, na který se přijdou všichni podívat. Družina by se měla rozhodnout vyhledat a přivést Alvina – Maxira a zajistit mu spravedlivý trest.

Alvin není hlupák, na soud s Korholdem se nevydá, zůstane v chrámu, kam pro něj družina bude muset dojít. Svatostánek je prázdný, neboť ostatní kněží se k soudu s lapkou vydali. Sotva tedy družina vstoupí do kostela, dveře se za ní dramaticky zabouchnou.

*Hlavní chrámová loď je potemnělá. Ozařují ji jen paprsky dopadající sem okny pod střechou. Vypadají jako kopí propichující tmu a vznášejí se v nich prach. Rána, kterou vydaly dveře ještě rezonuje kostelem. Tohle nevypadá dobře. A skutečně, zpoza sloupů po stranách vystoupili dva kostlivci s palicemi v rukou.*

Zatímco byla družina pryč, pořídil si Maxir dalšího nemrtvého sluhu. Zatímco s nimi budou postavy bojovat, objeví se i Alvin – Maxir a zaútočí na postavy zezadu.

Boj s ním by měl být tuhý, ale pro družinu vítězný. Pokud by prohrávali, neboj se poslat jim na pomoc vojáky nebo Ochránce dubu. Koneckonců, někdo mohl zaslechnout z chrámu zvuk boje nebo dokonce šarvátku zahlédnout skrze okna.

Pokud pošleš družině pomoc, Alvin – Maxir nezemře, protože vojáci a Ochránci dubu ho budou chtít nechat na živu, aby ho mohli postavit před řádný soud. V případě, že na něj družina bude stačit sama a dá Alvinovi co proto, dá se nekromant v poslední chvíli na útěk. Rozrazí dveře chrámu kouzlem a vyběhne ven. Naneštěstí přímo do náruše Ochránců dubu.

Poté jistě nastane zmatek, ale až se usadí a družina vše vysedí, bude Alvin postaven před soud. Korhold jej identifikuje jako Maxira a pod tímto tlakem se bývalý kněz zhroutí a vše přizná. Maliciovu vraždu, zaplacení Korholda a Zirkana. Neudá ale žádný důvod svého počínání.

Jediné co bude odpovídat na všechny další dotazy bude:

*„Ona přijde a až se tak stane, vy všichni zemřete!“*

Bude tím myslet upírku Eleanor, ale o tom se může družina pouze dohadovat, protože o její existenci a plánech by zatím neměla vůbec vědět.

## ZÁVĚR

Toto dobrodružství má ve své podstatě otevřený konec, postavy zachránili holčičku Alis ze zajetí, zničili bandy Zirkona i Korholda a odhalili, že za vším stojí Alvin - Maxir. Jak se příběh bude odvíjet dál je jen na tobě. Družina je hrdiny Mehulky a vesničané si ji budou chtít u sebe udržet co nejdéle.

Další možnostmi příběhu jsou v textu porůzno nastíněny. Družina může zjistit, jak se dostat do Stolce uvítání a probádat ho, čímž si zajistí nehynoucí vděk Aurionovy církve. Může prozkoumat Ústa hor a vypravit se do Podzemní říše. Ve chvílích oddychu může náhodou najít chodbu v rozvalinách a svěst souboj s medúzou. Může se rozhodnout prozkoumat ruiny města v horách, zaplést se do nové války mezi kmeny horalů na straně jednoho z nich. Jinými slovy, má nepřeberné množství možností jak pokračovat dále. Je jen a jen na vůli PJ, jakým směrem nechá události budoucí plynout.

A třeba se za nějaký čas tady, na stránkách Pevnosti, objeví pokračování, které rozvine příběh o boji družiny s upírkou a jejími přísluhovači z řad goblinů i nemrtvých.

## CIZÍ POSTAVY

### **Alvin (též Maxir)**

**Člověk kněz Auriona/kouzelník**

Úroveň : 6 (5 úrovní kněze + 1 úroveň kouzelníka)

Síla : 13/+1

Obratnost : 15/+2

Odolnost : 9/-1

Intelligence : 15/+2

Charisma : 17/+3

Vybavení : okovaná hůl, zlatý náhrdelník s diamantem uprostřed (cena cca 50zl), zdobená stříbrná dýka, měšec se 7 zl a 25 st.

Tento čerstvě padesátiletý muž měří kolem 190 coulů. Přestože má již ve tváři vepsáno mnoho vrásek a jeho dlouhé zlaté vlasy a bujný plnovous téže barvy jako by ho přímo určovaly ke službě bohu slunce.

Je ve výborné fyzické kondici. Jeho tělo je šlachovité, vytrénované dlouhými pochody a cvičením. Vždyť to tak vyžaduje samotný Aurion a Alvin mu je velice oddán. Nebo spíše byl mu velice oddán, než jeho mysl poblouznila krásná upírka, kterou našel ve Stolci uvítání.

Od té doby se Alvin začal měnit, ztrácel přízeň svého boha, začal však objevovat nové schopnosti, které mu propůjčila právě jeho upíří paní.

Vždy byl výborný řečník, jeho plamenné projevy vždy zasáhly na těch nejcitlivějších místech. Tento dar řeči hojně využíval jak za své kariéry kněze, tak i po jeho setkání s upíří dámou.

Alvin se narodil jako druhorozený syn v rodině bohatého aristokrata v lendorském Boševalu. Jeho otec mu zaplatil vzdělání, jeho soukromým učitelem byl Aurionův kněz, pod jehož vedením si mladý Alvin oblíbil Pána světla a když dospěl, plně se mu oddal – stal se knězem. Po splnění povinností v chrámu se vydal na cesty po světě, viděl mnoho vzdálených míst jak na Lendoru tak na Taře, kde se nakonec usadil jako starší kněz v nově založeném klášteře kousek od Nového Solnohradu. Tam se od poutníků poprvé dozvěděl o Stolci uvítání. Neváhal a spolu s několika dalšími duchovními a najatými dobrodruhy se vydal do Mehulky a odtud na svou pouť ke Stolci.

### ***Barbarští válečníci z kmene Jelenů***

Síla : 13/+1

Obratnost : 10/0

Odolnost : 15/+2

Inteligence : 8/-1

Charisma : 5/-3

Výbava : většinou beze zbrojí nebo jen lehké zbroje vyrobené z kožešin (KZ 2-3), ozbrojeni luky a kyji. Několik jedinců může mít schopnosti válečníků nebo hraničářů na 1. úrovni.

### ***Dobrodruzi v Mehulce***

Zprávy o Stolci uvítání se až nečekaně rychle rozlétly po okolí a tak se do Mehulky začali stahovat různí rádoby dobrodruzi a jiné pochybné existence. Většinu svého času tráví v narychlo zbudované nálevně a ubytovně, protože Feidepost je ve svém hostinci nechce, udělají totiž více škod než mohou nabídnout peněz. Občas se některý z nich ztratí, odejde nebo zemře, ale to místní moc nezajímá, spíše jsou rádi že je o jednoho méně. Družina se tak v Mehulce a okolí může potkat cca s deseti dobrodruhy na úrovních 1 – 3 různých povolání. Chování k postavám se také bude různit, tyto CP použijte k oživení dobrodružství, některé se budou chtít přidat, s jinými může družina bojovat, záleží jen na stylu hry, který vyhovuje tobě. Po zachránění Egangy se k družině budou chtít přidat tito dva:

#### **Radan**

Člověk, kouzelník

Úroveň: 2.

Síla: 8/-1

Obratnost: 12/+0

Odolnost: 10/+0  
Intelligence: 16/+2  
Charisma: 14/+1

U sebe jen dýka a běžné potřeby jako pokrývka, jídlo, pití, lucerna, papír, brk a inkoust etc.

### **Wugada**

Elf, hraničář,  
Úroveň: 3  
Síla: 15/+2  
Obratnost: 14/+1  
Odolnost: 12/+0  
Intelligence: 15/+2  
Charisma: 16/+2

U sebe: kožená zbroj, luk, toulec šípů, meč bastard, intawa (lasička) jako přítel namísto psa, 1x lektvar červeného kříže, dvě dýky a další běžné vybavení

### **Korhold**

#### **Člověk válečník**

Úroveň : 5  
Síla : 15/+2  
Obratnost : 11/0  
Odolnost : 15/2  
Intelligence : 11/0  
Charisma : 8/-1

Vybavení: šupinová zbroj, široký meč, štít, měšec s 12 zl, 8 st.

Korhold je průměrně vysoký člověk s tváří poznamenanou spalničkami. Má zelené oči a tmavě hnědé vlasy, které mu trčí na hlavě do různých směrů a dávají tak jeho obličej divoký vzhled.

Je vůdcem bandy lapků, kterou najal Alvin. Má za úkol zabránit komukoliv dojet z Mehulky do okolních osad nebo Nového Solnohradu, taktéž má zabránit i cizím dostat se do Mehulky. Za svou práci je dobře placen a tak úkol plní svědomitě. Navíc je to muž, který se neštítí ani zákeřné vraždy ze zálohy, je to také taktika, kterou se snaží při plnění svěřených úkolů co nejčastěji využívat.

### **Lapkové, Ochránci dubu**

**Lapkové:** Dle síly družiny a tvého uvážení se jejich počet bude pohybovat od 3 do 8. jedná se o zloděje, válečníky, popřípadě hraničáře 1. úrovně. Jejich velitelem je Korhold.

**Ochránci dubu:** jejich počet cca 10, většinou schopnosti hraničářů a válečníků na 1. úrovni. Jejich velitel je Sirmir, šermíř 7. úrovně.

### **Velká sekera**

#### **Barbar bojovník**

Úroveň : 10  
Síla : 19+/4  
Obratnost : 8/-1  
Odolnost : 17/+3  
Intelligence : 11/0

Charisma : 13/+1

Vybavení : kožená zbroj magicky vylepšená od šamana kmene Ohnivého větru (KZ 3, proti šípům 6) válečná sekera, kamenný amulet (obsidián) ve tvaru sekery – sesílá kouzlo rychlost, na den 4 magy.

Velká sekera je ohromný barbar, kterého za svého vůdce uznává Kmen Lasiček v údolí Lesa padlých hrdinů. Měří okolo dvou sáhů a váží hodně přes metr. Přes jeho levou tvář se táhne ošklivá dlouhá jizva, památka na první bitvu, které se zúčastnil ve svých dvanácti letech. Od té doby uplynula dvě desetiletí a z řadového válečníka se stal kmenový vůdce. K tomu mu jistě dopomohla nejen býčí síla a odvaha, ale také neobvykle vysoká inteligence a kouzlo osobnosti. Jeho ledově šedé oči a rázná slova vůdce umlčí každého, kdo by mu snad chtěl oponovat. Je to čestný a sebevědomý muž, který je však plný obav ze situace, která nastává na jeho území. Příchod Maxira mu sice pomohl porazit odvěké nepřátele Lasiček, Kmen jelenů z téhož údolí, ale ze západu přicházejí podivné zprávy o šířícím se zlu a právě ze západu přišel poprvé Maxir do jeho vesnice. Navíc poslední dobou často vídává na vrcholku věže Stolce uvítání velkého bílého netopýra, který děsivě řve a vhání tak hrůzu do nejednoho statečného srdce. Velká sekera je sice inteligentní, ale Maxirovu léčku neprohlédl a absenci těl po bitvě s Jeleny si není schopen vysvětlit.

S družinou bude jednat jako s hosty, pokud mu družina nezadá jiný důvod.

## **Zirkan**

**Člověk zloděj**

Úroveň : 3

Síla : 10/0

Obratnost : 17/+3

Odolnost : 10/0

Inteligence : 10/0

Charisma : 15/+2

Vybavení : Luk a šípy, 5x vrhací dýka, dlouhý černý plášť, široký meč, měšec s 20 zl.

Zirkan je muž střední postavy, asi 180 coulů vysoký, nijak nevyčnávající z davu. Vlasy má kratší, oválný obličej zdobí menší nos a hnědé oči neustále po něčem pátrají. Chodí oblečen do obnošených městských šatů zahalen pláštěm. Je zbrklý, dalo by se říci trochu zbabělý, avšak při ohrožení svého života se dokáže vybičovat k neuvěřitelným činům. Proti svým nepřátelům se snaží využívat každé výhody, která se mu naskytne, ať je sebevíc zákeřná.

Jako třetí syn nepřiliš úspěšného řemeslníka dobře věděl, že žádné bohatství na něj v rodině nečeká. Co by na něj čekalo by byla jen těžká ale poctivá práce za jídlo a střechu nad hlavou. Zirkan však toužil po něčem jiném, po slávě, bohatství a adrenalinu a jelikož je velmi ambiciózní, roli kterou mu přiřkla rodina odmítl. Stal se zlodějem a byl součástí malého pouličního gangu v Rilondu. Ale nebylo to to, po čem toužil, neustále musel bojovat o holý život a sláva či uznání nikde. Shodou šťastných náhod natrefil na Alvina, kterého se snažil neúspěšně okrást o jeho diamantový náhrdelník. Avšak místo trestu přišla od kněze nabídka na společné cestování a tak se Zirkon dostal spolu s Alvinem až do Nového Solnohradu. Když pak Alvin sháněl doprovod ke Stolci uvítání, Zirkon byl první, kdo se přihlásil.

S družinou bude jednat nanejvýš arogantně a z pozice síly, tedy do té doby kdy kolem sebe bude mít „své lidi“ z Kmene jelenů.

## BESTIÁŘ

### **Medvěd tarský**

Životaschop.: 9

Útočné číslo:  $(+5 + 4/+1) = 9/+1$  (drápy) +

$(+5 + 6/+1) = 11/+1$  (tlama)

Obranné číslo:  $(+1 + 4) = 5$

Odolnost: 18

Velikost: C

Bojovnost: 10

Zranitelnost: zvíře

Pohyblivost: 13/šelma

Vytrvalost: 15/šelma

Inteligence: 1

Poklady: 150/5

Zkušenost: 550

Tarský medvěd je šelma, která může dorůst délky i přes dva a půl metru. Jeho kožich má tmavě hnědou barvu a je vyhledávaným artiklem ve vyšších kruzích. Ovšem získat jej není žádná legrace. Tato šelma má řadu vlastností, které ji činí nepříjemným protivníkem. Jednak jsou to ostré drápy a obrovská síla v předních tlapách, dále pak rychlost a vytrvalost, díky které dokáže uštvat i leckterého koně. V čelistech má neuvěřitelnou sílu a dokáže klusat i s jelenem v tlamě. Je neuvěřitelně houževnatý a jen těžce se mu zasazuje smrtelná rána. Medvěd tarský může v jednom kole zaútočit drápy i kousnutím, ale pouze na jednu postavu. Při prvním útoku s rozběhem má bonus +4 na útok tlapami. Zároveň se protivníka snaží srazit k zemi (past Sil + Odl ~ 14 ~ nic /sražení). Sražená postava nemůže 1-5 kol vstát, bojovat ani kouzlit.

## MEDÚZA

Tato bytost patří mezi tzv. myšlenkové. Každá myšlenková bytost (tedy bytost vyvolaná na Asterion z astrálního světa) má svou nižší a vyšší formu. Vyšší je přirozeně silnější a jako PJ se může rozhodnout, které z nich bude tvá družina čelit.

*"...bytostí nejošklivější jest jistotně medúza. Nešťastník pohlédnuvší do hrozného obličejce nestvůry této se tak zhrozí podoby její, že na místě ve skálu se promění. Tu nižádné zrcadlo pomoci nemůže, ana stejně šeredná v něm jako ve skutečnosti jest..."*

Horní polovina těla medúzy vzdáleně připomíná ženu, je však hnědozelené až hnědé barvy. Její hlava je trochu větší a místo vlasů se na ní svíjejí jedovatí hadi. Obličejí dominují velké kulaté oči, výrazná jsou také ústa plná špičatých zubů, nos a uši nemají žádnou zvláštnost. V hnědých rukou s dlouhými, ostrými nehty obvykle třímá dlouhý luk a na zádech jí visí toulec s otrávenými šípy. Kůže na horní polovině těla je poměrně tvrdá a místy puchýřkovitá. Od pasu dolů medúza přerůstá v hadí ocas s chřestidlem na konci. Tento ocas jí neumožňuje zrovna nejrychlejší pohyb, což je patrně její jediná nevýhoda.

Medúza se vyskytuje hlavně v rozvalinách, troskách starých paláců a občas také v podzemí. Obzvláště ráda vyhledává místa složitá na orientaci, s velkým množstvím chodeb, kde může protivníka zmást. Jen velmi výjimečně se vyskytnou dvě medúzy na jednom místě, tři společně ještě nikdo neviděl.

V boji používá dlouhý luk, jehož šípy jsou napuštěny prudkým jedem. Při boji zblízka je nutno dát pozor na jedovaté hady, které má na hlavě. Také kousnutí samotné medúzy způsobuje velmi nepříjemnou a těžce léčitelnou otravu. Ovšem nejhorší její zbraní je

schopnost proměnit protivníka v kámen. Stačí jeden pohled do jejích velkých očí a protivník se v okamžiku promění v sochu. Stejně jako u baziliška je možno použít zrcadlo a sledovat její odraz, ale vzhledem k tomu, že medúzy se perfektně orientují ve spleti chodeb svého sídla, není takový boj zrovna nejpříjemnější.

**Poznámka:** Dříve se myslelo, že medúza je tak ošklivá, že jediný pohled na tu hroznou tvář obrátí člověka v kámen. To samozřejmě není pravda, zkamenění je zvláštní schopnost medúzy a ta ji plně ovládá. To znamená, že zkamení jen toho, komu pohlédne do očí a použije na něj sílu svého pohledu. A člověk proměněný v sochu může být obrácen zpět do své původní podoby. Někteří mágové Asterionu mají tu moc, ale proměna musí být provedena co nejrychleji, jinak může mít trvalé následky (hlavně hrozí snížená pohyblivost, pokud si tělo příliš zvykne na kamennou podobu). Lživá pověst o prachu ze zkamenělých lidí jako zázračné přísadě do alchymistických elixírů připravila mnoho nešťastníků o šanci navrátit se zpět. Pravda ale je, že Jazyk medúzy obsahuje pro alchymistu 100 – 350 magů a Jed z vlasů medúzy 15 – 30 magů z kapky.

### **Medúza, nižší**

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** strach, vidění ve tmě (za šera), zkamenění (Char ~ 12 ~ nic / zkamenění)

**Rezistence:** jedy 50%, neviditelnost 25%, paralýza 50%, zmatení 25%

**Imunity:** slepota, strach

Životaschop.: 5

Útočné číslo: +2 + dlouhý luk  
-1 + síla zbraně

Obranné číslo: (+2 + 1) = 3

Odolnost: 18

Velikost: B

Pohyblivost: 10/plaz

Intelligence: 15

Charisma: 14

ZSM: 15

Zkušenost: 250

Magenergie: 30 magů

### **Medúza, vyšší**

**Vyvolávací emoce:** sobectví

**Vlastnosti:** jed (Odl ~ 7 ~ nic / 4–40, působení 3 kola / ihned), strach, vidění ve tmě (pravé), strach, zkamenění (Char ~ 14 ~ nic / zkamenění), zmatení

**Rezistence:** černá magie 50%, psychické útoky 33%

**Imunity:** jedy, neviditelnost, paralýza, slepota, strach, zmatení

Životaschop.: 10

Útočné číslo: +4 + dlouhý luk + jed  
0 + síla zbraně

Obranné číslo: (+4 + 1) = 5

Odolnost: 18

Velikost: B

Pohyblivost: 12/plaz

Intelligence: 18

Charisma: 15

ZSM: 17

Zkušenost: 650

Magenergie: 55 magů

V textu tohoto dobrodružství bylo použito některých pasáží z modulu Písky proroctví, z aplikace modulu Čas temna a autorem textového popisu Medúzy je Martin Bláha, zároveň se na tvorbě tohoto dobrodružství podílel Jan Čenis Galeta.