

ZAPOMENUTÁ STUDNA

Zbyněk Gilgalad Holub

Do strmého svahu kopce stoupal po úzké vlnité cestičce muž oblečený do šedivé mnišské kutny. Opíral se o hůl a s obavami naslouchal zvukům kamení, které se drolilo pod jeho nohama. Na tohle byl už trochu starý. Tolikrát již takto kráčel do kláštera a s přibývajícimi lety jej stále více jímala hrůza, že jej jednou najdou na úpatí kopce, rozbitého po pádu z té hrozně výšky.

Na okamžik se zastavil, aby ulevil starým kloubům a oťel pot z čela. Slunce mu právě stálo přímo nad hlavou, byl čas něco pojist. V břiše mu zakručelo.

Rozhlédl se po nádherné krajině kolem sebe. Torské pahorky se táhly do všech stran a kdesi dál za nimi se nacházela Východní dálava, nový domov almendorského lidu. Mírný větřík si pohrával s jeho prořídlymi šedými vlasy. Upřel zrak dolů pod sebe a už se nebál. Víra jej vedla a on věděl, že jeho pán Siomen, bůh moudrých a učenců, je stále s ním. Stočil pohled hnědých očí k blízkému vrcholku kopce. Oproti nebi se rýsovaly zdi jeho domovského kláštera a za ním měnila obloha barvu do popelavě šedé. Blížila se bouře a on si musel pospíšet, jestli chtěl stihnout večerní bohoslužbu v suchém rouchu.

Zhluboka se nadechl a na okamžik zavzpomínal na dobu, kdy tu takto stál poprvé a před ním se rozkládal jen holý vrch. Tehdy toto místo zvolil za domov sobě a svým bratrům.

Kopec měl jednu zvláštnost, stála na něm stará studna. Sama a opuštěná, uprostřed divoké přírody. Marně hledali v jejím okolí nějaké další pozůstatky po dávném osídlení. Snad ji tu kdosi postavil v zapomenutých časech pro žíznivé putníky na cestách.

Mnich byl již téměř u bran kláštera. Zachmuřil se, když si očima přeměřil houstnoucí temná mračna na nebesích. Přicházela pořádná bouře.

„Jako by temnota sama sestupovala na náš klášter...“, zašeptal si sám pro sebe mnich a spěšně zaklepal na těžká dřevěná vrata.

PŘÍBĚH DOBRODRUŽSTVÍ

V Torských pahorcích, v odlehle části Východní dálavy, se nachází klášter Studna, sídlo malé skupiny Siomenových kněží. Je pojmenovaný po studni, kterou tu kdysi mniši našli. Siomen je bůh učenců a mágů, vědění a moudrosti. Otec Salgado tu společně se svými bratry hledal klid pro své rozjímaní. Opustili rušné ulice města a chtěli se uchýlit do lůna přírody, kde by byli blíže svému bohu i sami sobě.

Až donedávna zde žili zcela obyčejně a prostě. Každý den se opakovaly modlitby, meditace, disputace nebo čtení učených knih. Pro běžného smrtelníka naprosto nudný a nezajímavý život. Protože půda pod kopcem byla úrodná, brzy zde vznikla malá vesnička Vřešťouly, která se tak mnišům starala o světské záležitosti, jako jsou potrava a komunikace s okolním světem. Siomenovi kněží navíc na západním svahu pod Studnou pěstovali hrozny, ze kterých dělali výborné víno. Díky tomu se dostali do povědomí i v dalekých částech Východní dálavy a občas sem zavítal některý obchodník, aby od nich nakoupil lahodný mok.

Vše se změnilo, když siomenovci našli bratra Turca oběšeného v jeho prosté komnatě. Postel, truhla s několika málo osobními věcmi a za stropní trám za krk pověšený mnich s vypoulenýma očima. Byla to pro obyvatele kláštera těžká rána. A navíc začalo hned následující noci po Turcově smrti v klášteře strašit. Mniši slyšeli podivné zvuky a kroky na chodbách, spatřili záhadné stíny, které beze stopy mizely za nejbližším rohem. Začali se zamykat do svých komnat a modlit se k Siomenovi s prosbou o ochranu svých duší. Mnozí přitom možná vzpomenuli na dávné hříchy, za které nyní možná přicházela odplata.

Ve skutečnosti v klášteře straší jeden ze siomenovců – Bergus, a v tom mu pomáhá správce Studny Degor. Spolu se plíží po nocích chodbami oděni v temných hábitech, klepou na dveře, kvílí apod. Více viz popis Berguse a Degora v kapitole Cizí postavy.

Bergus zabil Turca, aby ten nemohl informovat opata kláštera Salgada o svém nálezu pod studní. Na jejím dně se ukrývá stará chodba, která vede do prostorné jeskyně. V ní se nachází dávná penězokazecká dílna i s cenným materiálem. Bergus chce mnichy vystrašit, aby nevycházel ze svých pokojů a on mohl nepozorovaně prozkoumat Turcův nálezn. Časem se chce siomenovců zbavit úplně, buď je vyštvať strašením, nebo je všechny otrávit jedem na krysy...

O DOBRODRUŽSTVÍ

Toto dobrodružství je detektivního charakteru. Pokud jej PJ nechce umístit do světa Asterionu, může hru vsadit do jiného libovolného prostředí a s několika malými úpravami jej použít. Dobrodružství není závislé na reáliích Asterionu a stejně jako většina dalších asterionských dobrodružství je použitelné prakticky v jakémkoli fantasy světě.

Popis dobrodružství je prostý úprav do nějakého konkrétního herního systému a dá se odehrát i s minimem pravidel. PJ si může dobrodružství převést do systému, který mu bude vyhovovat. Důraz je kladený především na příběh a atmosféru.

Toto dobrodružství je záměrně psáno tak, aby jej postavy mohly hrát bez velkého využití magie. Mnohé herní systémy umožňují řešit detektivní zápletky prostřednictvím kouzel, telepatie nebo nějakým jiným nadpřirozeným způsobem. To samozřejmě k fantasy (a nejen tomuto hernímu žánru) patří, nicméně záměrem tohoto dobrodružství je upřednostnit příběh a jeho atmosféru nad mechanismy určená pravidly. Magie by v něm měla být využívána střídavě, aby nenarušila cílenou herní atmosféru.

Bude-li PJ chtít, může samozřejmě hru zohlednit podle dovedností postav v družině a herních pravidel, která využívá. Postavy by však neměly být mocnější, než jejich protivníci a i ve využití nadpřirozených schopností platí, že by si měly všechno zasloužit – tedy nedostat nic automaticky, ale všechno si odehrát.

V okolí studny také může působit dávné kouzlo nebo kletba z dob penězokazců, kteří tak chtěli ochránit své tajemství. To by potom mohlo postavám znesnadňovat pokusy o pátrání pomocí magie.

UVEDENÍ DRUŽINY DO DOBRODRUŽSTVÍ

Torské pahorky se nacházejí v severozápadní části Tary, jižního asterionského kontinentu. Toto území politicky náleží k Východní dávali, zámořské provincii Východního království – Almendoru. Přes svou obrovskou rozlohu je poměrně spole osídlené. Podíl na tom má drsná příroda a dravá zvíř, především však místní populace obrů. Přesto se našlo dost odvážných kolonistů s dobrodružnou povahou nebo tak zoufalou minulostí, že zdejší kraj přijali za svůj domov. Založili zde opevněné dvorce nebo větší vesnice, centrem Torských pahorků se potom stalo městečko zvané Dračí Stín. Právě zde se může družina doslechnout o událostech ve Vřešťoulech. Ideální by bylo, kdyby se PJ před samotnou hrou domluvil s některým z hráčů, že ve Studni nebo Vřešťoulech žije nějaký starý dobrý známý jeho postavy (třeba přímo některý ze Siomenových kněží). Družina také může do Torských pahorků cestovat již s konkrétním cílem – velitel vojenské posádky v Dračím Stínu nechce rozjet oficiální vyšetřování, protože zasahovat do věcí Siomenových kněží není pro zástupce s větské spravedlnosti právě přípustné. Opat Salgado jej však mohl požádat o někoho důvěryhodného a nezávislého, kdo by se vydal do Studny pátrat na vlastní pěst. Rovněž tak může PJ postavy patřičně motivovat popisem z úst obyvatel Dračího Stínu, kteří jim budou vyprávět fantastické historky o klášteře siomenovců, ve kterém prý straší. Družina také může do Studny zavítat náhodou, PJ zajisté najde mnoho dalších způsobů, jak postavy uvést do hry.

HRA

Družina se může ubytovat ve Vřešťoulech, např. v místní hospodě nebo přímo v klášteře. Než se PJ pustí do samotné hry, měl by si přečíst informace v popisech herních míst a cizích postav. Získá tak komplexní představu o vztazích místních obyvatel, jejich motivech apod. V tomto textu jsou uvedeny náměty na vedení dobrodružství, PJ zde má však záměrně ponechanou volnost, aby mohl do hry vnést vlastní invenci. Toto dobrodružství je totiž postaveno především na komunikaci a hraní postav, jinak to ani u detektivně laděného příběhu moc dobře nejde.

Pátrání

Družina se může při svém pátrání zaměřit na několik důležitých dějových linií, zde je popis dvou ústředních:

Vražda mnicha Turca

Turco byl oblíbený jak mezi obyvateli kláštera, tak i ve vsi pod kopcem. Byl stále usměvavý a s oblibou vyprávěl dlouhé hodiny o všem možném, že jej šlo občas jen stěží zastavit. Neměl žádné nepřátele, alespoň nikdo, koho se budou postavy ptát, si na někoho takového nevzpomene.

Vyhledával rád společnost ostatních, aby měl komu přednášet to, co se právě dočetl v knihách, do kterých byl někdy ponořený i celé noci. Bude-li chtít PJ družině předhodit nějakou stopu, může do Turcovy komnaty umístit rozečtenou knihu. Sebevrah by nejspíš po sobě nezanechal rozečtenou knihu – buď by ji dočetl, nebo by ji číst vůbec nezačal (pokud by nespáchal sebevraždu v nějakém momentálním afektu, během kterého jednal zkratkovitě).

Také titul by mohl o něčem vypovídat, kniha např. může mít záložku na místě, kde se popisuje hledání vodních pramenů a stavba studní, což by postavy mohlo přivést k zájmu o klášterní studnu. Mniši, kteří s Turcem naposledy hovořili, si mohou vzpomenout, že se o ni v poslední době velmi zajímal. Je na PJ, jaké stopy hráčům poskytne, příp. jim může některé dát podle toho, jak se jim bude dařit, aby zbytečně nezůstávali na nějakém slepém místě a hra neztratila na gradaci.

Další zajímavostí, která může družině přijít divná, je uzel na oběšencově smyčce. Je to uzel, jaký používají lidé žijící ve volné přírodě (zálesáci apod.) nebo námořníci. Nikdo z mnichů takový uzel neumí, takže by si jej Turco jen těžko uvázał. Vše by tak ukazovalo na pachatele mimo klášter, pokud by v podezření družiny neupadl správce Degor. Ani ten však takový uzel neumí uvázat. Mezi lovci ve Vřešťoulech by se však pár takových našlo. Podaří-li se postavám nějak nenápadně přimět Berguse, aby něco svázal, může se tak i prozradit.

Turco byl pohřben v kapli, kam Siomenovi kněží umístí ují do katafalků pozůstatky svých zesnulých druhů. Bude-li chtít postavy prohlédnout tělo oběšence, budou muset opata Salgada dlouho přemlouvat. Pokud svolí, tak pouze za asistence některého z mnichů a nedovolí družině, aby se těla dotýkala, aby nedošlo ke znesvěcení.

PJ může vhodně manipulovat s informacemi, které postavy dostanou od těch, kterých se budou na Turca ptát. Mnohdy nezáleží tolik na obsahu sdělení jako na jeho podání. Když si dá PJ záležet a popíše náležitě přesvědčivě různé individuality cizích postav, mohou hráči rázem začít podezírat zcela kohokoliv, např. opata Salgada. Hráči často reagují na zdánlivé maličkosti, se kterými PJ dopředu nepočítá. Stačí, aby se dobře zahráná cizí postava nějakým způsobem divně chovala (v řeči, pohyby těla, mimikou tváře – vše samozřejmě musí předvést PJ) a hráči ji budou považovat za pachatele, i kdyby měli informace, které to budou vylučovat. Zvláště v detektivním příběhu velice záleží na kvalitním zahrání rozličných povah cizích postav.

Strašení

Jakmile Bergus pojme jakékoliv podezření, že by jej družina mohla nějak ohrozit v jeho nekalých záměrech, přestane na nějaký čas ve strašení a zkusí počkat do doby, než postavy klášter opustí. Bergus je však nehorázně egoistický a příliš přesvědčený o své neomylnosti, že si ani nebude připouštět, že by mu družina mohla jeho cíle zhatit. Proto se v případě, že by postavy bydlely přímo v klášteře, pokusí družinu vyděsit a vyhnat ji pryč. S přibývajícím časem začne být stále více netrpělivý a agresivní, např. si může na některou z postav v noci počkat a ve tmě ji ze zadu přepadnout. Postavy jej tak mohou chytit přímo při činu. V takovém případě se bude Bergus zkoušet všemožně vytáčet s výmluvami, že je náměsíčný nebo že jej posedl nějaký zlý duch a on potřebuje odbornou pomoc, o které nezasvěcenci jako jsou členové družiny nemohou nic vědět. V žádném případě nebude hovořit o svém tajemství – o staré penězokazecké dílně pod studnou.

Pokud se podaří postavám chytit Degora, ten jim poví vše, co ví. Bergus jej nikdy do studny nebere, Degor na něj čekává nahoře a hlídá, zda nikdo nejde. O tom, že Turca zabil Bergus, Degor neví. Stejně tak si ani nedomýšlel, k čemu by mohl být soudek s jedem na krysy, který přivezl z Albirea. Je to prostáček, kterému k životu stačí několik mincí v kapse na útratu v hostinci.

Pro hru by bylo dobré, kdyby si postavy nějakou dobu nebyly jisté, zda v klášteře neřádí skutečná strašidla (ke strašení slouží Bergusovi s Degorem tmavé oděvy nebo např. kuchyňské nádobí, se kterým dělají rámus; bude-li PJ chtít zapojit do hry více magie, může dát pachatelům nějaké kouzelné prostředky (např. magické lektvary nebo předměty), díky kterým se činí neviditelnými, malými apod. – potom by bylo jejich dopadení mnohem těžší). Až po nějakém čase by se jim mohlo podařit přistihnout Degora, který je přivede na stopu Berguse. Ten potom může uprchnout a ukrývat se v okolí kláštera nebo přímo v jeskyni pod studnou. Zde však nebude mít dostatek zásob a vydrží tu jen nezbytně nutnou dobu. Když se Bergus dostane do zoufalé a bezvýchodné situace, nebude váhat použít jed na krysy. Může otrávit vodu ve studni nebo se prostřednictvím správce pokusí dostat jed do jídla určeného pro družinu.

Hra na strašidelný klášter může být plná napětí a hororové atmosféry. K nejosvědčenějším prostředkům, jak působit na představitost hráčů, je strach z neviděného. Popis záhadných zvuků a výkřiků, tiché kroky a pleskání kapek ve vlhkém sklepení, to vše může PJ vhodně popsat ve správný okamžik nebo příp. použít i nějaký vhodný akustický doplněk (hudbu či zvuky). Existuje mnoho doplňků, kterými lze dosáhnout hororové atmosféry, od zvukových, vizuálních jako např. svíce, vonných tyčinek, evokujících vůni kadidla, po nezbytnou práci s hlasem.

Osvědčený způsob je ten, který např. používají herci, tj. prudké změny hlasu a jeho různá zbarvení během vyprávění a dialogů. PJ může popisovat situaci v klášteře pomalým a klidným hlasem a náhle, bez jakéhokoliv náznaku ve tváři, přejde do křiku či stenu doprovázeného křečovitou grimasou. Někdy si pak takto hráči leknutím zakřičí i společně s vypravěčem.

Vytvoření správné, nejen hororové atmosféry, je svým způsobem psychologie a alchymie. Základním kamenem je pokaždé mít hráče „tady a teď“, aby nic jejich pozornost neodvádělo někam jinam. K tomu právě může sloužit i výše zmíněná „šoková terapie“, ovšem všeho samozřejmě s mírou, nechcete-li hráčům způsobit infarkt nebo nějakou těžko napravitelnou újmu na psychice. V případě atmosférického vedení hry by měli dopředu vědět, čeho se budou účastnit, a PJ by měl své hráče dobře znát, aby předešel nechtěným negativním reakcím.

Hlas vypravěče může být vynikajícím nástrojem, ale také odjištěnou zbraní, proto by měl PJ znát jeho účinky. Dobré je tento nástroj průběžně pilovat, např. zkusit nahrát audio- nebo

třeba i videozáznam ze hry, a potom se poslechnout či se podívat sám na sebe pohledem nezúčastněného diváka. Člověk tak někdy dojde k zajímavým poznáním, často nejen herním.

Popis herních míst

Kláster Studna

Kláster se skládá z prostorného nádvoří tvaru trojúhelníku, na kterém se nachází jeho nejstarší část – studna. Na opačném konci nádvoří, přímo naproti vstupní bráně a v hrotu pomyslného trojúhelníku, stojí Siomenova kaple. Po dvou stranách nádvoří (odvěsnách pomyslného trojúhelníku) se potom nacházejí dvě budovy – západní s jídelnou, kuchyní, sklady apod. a východní obytná.

V kapli jsou umístěny kamenné katafalky několika mnichů, kteří ve zdejším klášteře ukončili svou životní pouť. Na skromném kamenném oltáři stojí asi půl metru vysoká socha Učence – Siomena. Zpodobňuje starého muže s knihou. V kapli jsou po stranách umístěny dřevěné lavice, kněží však většinou rozjímají v sedě v půlkruhu okolo oltáře.

Bohoslužby se konají třikrát denně, ráno, odpoledne a večer. Vždy po bohoslužbě se kněží společně vydávají do prostorné jídelny, která se nachází v přízemí západní budovy. V patře jsou dílny a součástí této stavby jsou také sklady s potravinami a náradím. Vede odsud malá branka na západní svah kopce, na němž klášter Studna stojí. Zde se pěstují a sklízí vinné hrozny, které se pak ve sklepech pod západní budovou dále zpracovávají do tekutého stavu a skladují ve velikých sudech. V západní budově má v patře také svou komnatu správce klášteře Degor.

Východní obytná budova slouží jako obydlí Siomenových mnichů. V přízemí bydlí novicové a služebně mladší kněží, v horním patře má svou komnatu opat Salgado, Bergus a starší siomenovci. Jedna větší místnost tu také tvoří místní knihovnu, ve které je uchováváno několik desítek knih. Knihovna je zároveň také studovnou, ve které, snad jen s výjimkou času vyhrazeného na bohoslužby, dlí stále někdo z mnichů. Siomenovi kněží vzdávají hold svému bohu studiem a zkvalitňováním svých vědomostí, knihovna je proto svým způsobem jejich druhou kaplí.

Studna

Na dně studny ústí nízká chodba, kterou s menšími obtížemi projde vzrostlý člověk. Do studny se musí sešplhat po provaze, voda je dole studená a hluboká téměř dva metry. Napájí ji podzemní pramen. Chodba je dlouhá pět metrů a vede do rozsáhlé jeskyně, ve které se nachází stará penězokazecká dílna.

Přes hřebeny Torských pahorků kdysi vedla jedna z obchodních cest a zdejší studna byla určená pro unavené karavany, které tudy vezly zboží. Skupina penězokazců si vybrala toto odlehle a přesto poměrně často navštěvované místo za svůj úkryt a zřídila si tu svou dílnu. Svět se měnil a ti, kteří tu kdysi odlévali falešné stříbrné mince, se už dávno proměnili v prach, který vítr odvál do všech koutů. Až to tu opět objevil Turco, fascinovaný dávným odkazem, který k němu promlouval v jeho snech a fantazii. Studnu vnímal skoro až magicky, neustále jičila jeho představitivost. O svůj nález se podělil se svým domnělým přítelem Bergusem, a to se mu stalo osudným.

Jeskyně má v průměru dvacet metrů na šířku a čtyři metry na výšku. Ukrývá se v ní zachovalé penězokazecké vybavení a také dostatek stříbra, které by stačilo na výrobu mincí, jež by naplnily po okraj hned několik vozů.

Bergus měl s tímto místem velkolepé plány. Chtěl obnovit dílnu a razit almendorské stříbrňáky. Studoval zde knihy, které mu z Albirea přivezl správce Degor, a snažil se proniknout do znalostí zpracování kovů a výroby mincí. Postavy zde mohou najít i několik poměrně zdařilých pokusů o ražbu stříbrných almendorských grošů s vyobrazením současného krále Waldena. V jeskyni se také nalézají stříbrné mince, které zde razili ještě

zakladatelé této dílny. Jsou na nich symboly a znaky v dávném písmu, které dnes umí přečíst již jen málokdo.

Kromě toho všeho tu má Bergus uschovaný soudek s jedem na krysy, kterým chtěl otrávit Siemenovy kněží. Pokud již jeho obsah vysypal do vody ve studni (viz kapitola Strašení), bude soudek prázdný.

Vřešťouly

Vřešťouly jsou malá víska, která vznikla z lovecké osady několik málo let po založení nedalekého kláštera. Lidé se cítili ve stínu vysvěceného místa v bezpečí a usídlili se tu, ačkoliv o zdejším kraji koluje mnoho divokých pověstí. Zvláště pak o krutých obrech, kteří stále ještě vládnou některým částem Torských pahorků.

Dnes má tato ves asi patnáct domů, přízemních dřevěných srubů, ve kterých žije kolem padesáti vesničanů. Neoфициálně spadají pod opata kláštera Studny a nemají tak žádného starostu. Živí se většinou zemědělstvím nebo vypomáhají siomenovcům při pěstování a výrobě jejich dobrého vína. Bydlí zde také jeden obchodník, který dováží náradí a nedostatkové zboží z Dračího Stínu. Jmenuje se Polnyren a postavám může povědět např. to, že správce kláštera Degor byl nedávno až v dalekém Albireu, kam sám obchodník často nezavítá, jak je rok dlouhý. Zřejmě tam jel za něčím důležitým, protože taková dlouhá cesta není jen tak samo sebou.

Mnoho užitečných informací se družina může dozvědět v místní krčmě, kterou zdejší s oblibou honosně nazývají hostincem. Ve skutečnosti je to jedna velká přízemní místnost, ve které si jeden z vesničanů, vdovec jménem Mejvar zřídil levnou nálevnu. Pítí kupuje od obchodníka Polnyrena a jídla většinou připravuje jeho dcera Hejvara ze zvěře, kterou několik místních lovců uloví v okolních lesích.

Pokud se budou postavy hostinskému Mejvarovi líbit, resp. toho dostatečně vypijí a udělají u něj nějakou útratu, může jim povědět něco z toho, co při svých pitkách v hostinci utrousil podnapilý správce Degor – např. o knihách, které přivezl nedávno z Albirea.

Mniši do hospody většinou nechodí, s výjimkou Berguse, který sem občas zajde s Degorem. Moc toho sám nevypije, ale většinou toho dost zaplatí správci.

Toto jsou příklady typu informací, které může PJ ústy hostinského nebo nějakého dalšího vesničana postavám podat. Družina se mj. může také dozvědět víc o Torských pahorcích (jejich podrobný popis je součástí modulu Asterion – Čas temna), kde mohou postavy prožít svá další dobrodružství. Např. ve zdejším kraji je hojně rozšířená pověst o pokladech obrů, ve kterých se ukrývají mocné artefakty z dávných dob, které dnes vězí ztraceny v doupatech těchto velikánů. Další historka, kterou si vesničané s oblibou vyprávějí, je o králi obrů a hradu, ve kterém spolu s ním snad prý sídlí i veliký drak.

Lidé si rádi své příběhy přibarvují, ale říká se, že na každém šprochu je pravdy trochu...

Cizí postavy - obyvatelé kláštera

Opat Salgado

Před oltářem se sochou Učence sedí starý muž a rozjímá. Nohy má složené do pozice lotosového květu. Jeho temně hnědé oči jsou otevřené, ale nepřítomné svým pohledem. Ústa se usmívají a šeptají slova v prastarém jazyce.

Otec Salgado vyrůstal v Rilundu, centru Západní dálavy. Jeho dědeček z matčiny strany byl heveren, člen nespoutaného kočovného národa, a po něm také získal opat své jméno.

Salgadovi je přes sedmdesát let. Je to moudrý a učený muž, který přečetl nejednu prastarou knihu. To největší poznání mu však přinesl sám život a až jeho pobyt v Torských pahorcích, kam kdysi zavítal se svými bratry, když hledali vhodnou lokalitu pro nový klášter.

Salgado je přívětivý a vstřícný. Bude se snažit postavám vyjít ve všem vstříc, může jim poskytnout stravu i ubytování na Studni. Tuší, že za děním v jeho klášteře nestojí žádná

strašidla, ale ruka smrtelníka. Již je natolik zkušený, aby rozeznal řádění nadpřirozených sil od násilné vraždy. Své názory si však nechává většinou raději pro sebe, protože mnich Bergus touží po opatském stolci a hledá každou vhodnou příležitost, jak podkopat Salgadovu autoritu. Roznáší o něm fámy, že je senilní a zapomětlivý, a doufá tak, že by se mohl brzy dostat sám na Salgadovo místo.

Starý opat nestojí o špatnou reputaci svého kláštera, proto bude s postavami jednat otevřeně až v okamžiku, kdy si bude jist, že si získané informace nechají pro sebe. Ve zdejších kraji má jeho slovo velkou váhu, a tak pokud by družina podnikla něco, co by se mu nezamlouvalo, např. by vystupovala hrubě vůči mnichům a obyvatelům Vřešťoulů, může na ni poštvat vojenskou posádku z Dračího Stínu.

Mniši v klášteře věří tomu, že noční strašení má nějakou souvislost s vraždou Turca a možná také se starou studnou. Několik jich totiž spatřilo podivné stíny právě poblíž ní. Chtěli nechat studnu zasypat, ale to jim Salgado zakázal. Museli by potom brát vodu z Vřešťoulů pod kopcem a opat sám spíše hledá za strašidly někoho z obyvatel Studny. Zatím se mu podařilo mnichy zastavit tím, že zmínil dávnou lidovou pověru o neštěstí, které přináší zničení studny. Salgado uvítá družinu ve svém klášteře. Nechá ji pátrat po příčinách Turcovy smrti a nočního strašení, sám přitom bude mimo veškeré dění, takže to neohroží jeho pověst, na které si zakládá. Pokud se podaří postavám prokázat Bergusovu vinu a Degorovu spoluvinu, požádá je opat, aby zločince zajali. Pokud se to podaří a Bergus s Degorem přitom nezhynou, nechá je uvěznit ve sklepě pod západní budovou kláštera a pošle do Dračího Stínu pro vojenský oddíl, aby ten vraha s jeho kumpánem odvezl k tamnímu soudu. Postavám pak může jako odměnu dát část stříbrného pokladu, nalezeného v jeskyni pod studní.

Bergus

Oči neklidně tékají ze stránky na stránku, jak muž v kutně rychle převrací listy knihy tam a zpátky. Tik v pravém oku hovoří o nervozitě. Náhle udeří zařatou pěstí do stolu, až se z hořící svíce vylije vosk. Konečně našel, co tak dlouho marně hledal...

Bergus je čtyřicetiletý muž se stříbrem prokvetlými černými vlasy, který za sebou má temnou minulost. S nikým o ní nehovoří a jediné, co o něm jeho bratři v klášteře vědí, je, že asi před dvanácti lety vstoupil do jejich řádu a rychle se dostal do přízně některých vlivných mužů v Rilondu. Šušká se, že se zapletl s dcerou jednoho bohatého rilonského obchodníka, díky čemuž vedly jeho další kroky sem, do zapadlého kláštera v Torských pahorcích. Někteří mniši jej mají rádi pro jeho břitký humor a svěťáctví, které jim je cizí. Druzí se jej naopak obávají a nejvíce pak toho, že by jednou nahradil současného opata Salgada.

Bergus býval dobrodruhem a putoval se svými společníky do Derteonu, dávného města, ve kterém se prý ukrývají veliké poklady. Jeho družina však do Derteonu nikdy nedošla. Bergus se vrátil do Rilondu sám a nezvykle bohatý. Své druhy ve spánku zabil a jejich majetek potom prohýřil po hernách a nevěstincích. Začal mít hluboko do kapsy, a tak začal opět loupit a zabíjet. Už jej skoro dopadli, když se mu podařilo změnit identitu a ukrýt se v řadách Siemenových kněží. Po aférce s dcerou bohatého obchodníka si jen těžko zvykal na nuzný život ve Studni.

Bergus vždy těžil z druhých. Sám dokázal vymyslet dobrý způsob, jak někoho sprovodit ze světa, ale při učených debatách siemenovců většinou usínal. Naučil se tedy, že aby mezi nimi vydržel a nevyšla najevo jeho skutečná totožnost, musí vždy někoho vhodně podplatit nebo zahrát na jeho city. Ve Studni se spřátelil s bratrem Turcem, vzdělaným mužem, který však byl velice naivní a důvěřivý. Bergusův zájem o moudré knihy slepě vítal, vyprávěl mu dlouhé hodiny o historii, matematice a fyzice, zatímco Bergus pouze příkyvoval a Turcovy vědomosti pak ve vhodných chvílích vydával za své vlastní.

Turco se Bergusovi jednou svěřil, že se vydal na dno studny a tam objevil nějakou chodbu. V ní našel malý kousek stříbra, který ihned svému druhovi s radostí ukázal. Bergus jej se

zájmem vyslechl a přesvědčil Turca, aby zatím nikomu nic neřikal. V noci, když je nikdo neviděl, se společně vydali do podzemí pod klášterem, kde objevili dílnu dávných penězokazců. Turco chtěl vše oznámit opatovi, což se mu stalo osudným. Bergus jej oběsil v jeho komnatě, aby vše ukazovalo na sebevraždu.

Nedávno přivezl Bergusovi jeho kumpán a správce kláštera Degor z Albirea plátěný balíček, ve kterém byly zabalené dvě knihy. Jedna pojednávala o zpracování kovů a druhá o mincovnictví. Bergus chce obnovit dávnou penězokazeckou dílnu a v tom mu brání zdejší mniši. Proto spolu s Degorem po nocích straší v chodbách kláštera a snaží se si menovce vyděsit natolik, aby v noci nevycházeli ven a on měl dostatek klidu na zkoumání staré penězokazecké dílny. Nejraději by byl, kdyby mniši klášter Studnu opustili. Pokud tak neučiní, je připravený je všechny odstranit daleko horším způsobem (např. je otrávit při společném jídle jedem na krysy, který mu dovezl správce Degor z Albirea). Knihy i soudek s jedem má Bergus ukryté v jeskyni s penězokazeckou dílnou.

Bergusova komnata je zařízená podobě jako místnosti ostatních mnichů – prostá postel a dřevěná truhlice na několik málo osobních věcí. Na rozdíl od nich však Bergus ve své truhlici ukrývá několik kusů stříbra, které objevil v jeskyni pod studní, a měšec s několika zlatáky, které si přivezl ze svého předchozího života v Rilundu. Pod kutnou nosí schovaný krátký meč, se kterým umí v případě potřeby dobře zacházet. To, co mu však jde ze všeho nejlépe, je vrazit jej někomu do zad, když to dotyčný nejméně čeká.

Správce Degor

Podsaditý tloušťík pobízí koně, který táhne vůz potažený plachtou. Na kozlíku vozu se mírně potácí ze strany na stranu. Vaky pod očima a naběhlé červené žilky v bělmu svědčí o prohýřené noci.

Degor je jediný obyvatel kláštera, který není zároveň mnichem. Stará se o chod hospodářství, na kterém jinak pracují mniši sami. Bergus si jej získal několika drobnými mincemi, které pro jednoduchého venkova znamenaly hotové bohatství. Obstarává za to pro Berguse různé věci a zakázky v Dračím Stínu, nedávno byl dokonce až v Albireu, městě ležícím východně od Torských pahorků. Odtud Bergusovi přivezl dvě knihy a soudek s jedem na krysy. Bylo ho tolik, že by stačil na celou armádu. Bergus mu tvrdil, že se prý v klášteře poslední dobou přemnožily, ale o tom Degor nic jako správce nevěděl. Nicméně o záležitosti svého mecenáše se staral jen tolik, kolik dostal zaplacen. Peníze pak šel utratit do hostince ve Vřešťoulech, kde trávil většinu svého volného času.

Když se správce napije, poví víc, než by chtěl. Družina z něj může takto získat důležité informace o knihách a jedu na krysy, které Bergusovi přivezl z Albirea. Něco příp. mohl také zaslechnout hostinský, který také může postavy na Degora odkázat jako na člověka, který je správcem kláštera a ví toho nejvíc o jeho chodu.

Degor u sebe nosí váček s drobnými stříbrnými a měděnými mincemi, u pasu dýku. S tou to však moc neumí, víc v boji svede s nějakým obyčejným klackem. Není to žádný bojovník, ale prostý vesničan.

Další mniši z kláštera

V klášteře žije ještě dalších dvanáct Siemenových kněží. Bratr Vincient, bratři Teorim, Pao, Lorek a další. Někteří se věnují pěstování vína, jiní tráví dlouhé hodiny ve zdejší malé knihovně, o kterou pečuje bratr Vincient. Ten by mohl družinu upozornit na knihy, které si u něj Turco před svou smrtí půjčoval. Většinou to byly spisy, které tématicky pojednávaly o historii zdejšího kraje, vodních pramenech a studánkách. Vincient se Turcovi často dobromyslně smál, že jednou spadne do studny, jak nad ní občas stával a hleděl zasněně dolů. Jako by jí byl posedlý a ona k němu promlouvala nějakým neznámým jazykem, jemuž rozuměl pouze Turco.

PJ si může některé mnichy rozpracovat i s jejich životními osudy a vnést tak do hry více pestrosti.

Další zápletky

PJ může do příběhu tohoto dobrodružství zapracovat další zápletky a tím hru ještě více rozvětvit.

Např. se v blízkosti Vřešťoulů objeví obr. Prchá z méně přístupných částí Torských pahorků, kde došlo k boji mezi dvěma zneprátenými klany obrů. Družina se může vydat obra zabít, aby před ním ochránila obyvatele vsi, ale také se s ním může spřátelit a získat tak cenné informace o opuštěných ruinách, ve kterých se ukrývá poklad. I to však může být past, vymyšlená lstivým obrem, aby pro něj postavy našly něco, co potřebuje a sám nemůže získat.

Stejně tak může PJ zasadit do děje skutečného ducha, který straší uvnitř kláštera. Může to být duch některého z dávných penězokazců nebo mnicha, jenž za svého života spáchal něco špatného. Postavy se tak mohou vydat po stopě, která je odvede od té správné, časem se však dozví, že duch není tím, kdo v klášteře straší. Také se mohou dostat na stopu mnohem staršího zločinu, kdy si byli dva mniši soky v lásce a jeden druhého zabil. Dnes je vrah starcem (např. bratr Vincient z knihovny), který se souží pro svůj dávný hřích a jeho odhalení mu bude vysvobozením.

Lesy kolem Vřešťoulů jsou plné zvěře a družina se může vydat na lov se skupinou místních lovců. Během něj se některá z postav nebo jeden z lovců ztratí a ostatní po něm budou pátrat. Pohřešovaného se zmocnila bláznivá žena, která žije hluboko v lese. Ovládá přírodní čary, ale kromě pomatenosti není zlá. Postavy se tak mohou dostat na stopu dalšího zločinu, kdy někdo z obyvatel Vřešťoulů nebo z mnichů svedl tuto ženu jako mladou dívku a pokusil se ji zabít, aby nic nevyšlo napovrch (mnich kvůli svému postavení, vesničan byl např. ženatý). Další možností je, že lesní divoženka je ženou hostinského, který věří, že mu jeho manželku kdysi roztrhal medvěd. Zjistit pravou totožnost pomatené ženy však nebude vůbec jednoduché, ať už kvůli jejímu bláznovství (které by mohlo vyléčit shledání s dcerou v případě, že by ji PJ použil jako manželku hostinského), nebo kvůli nějakým tajemným lesním silám, které ji ovládají jako svůj nástroj proti nezvaným vetřelcům z řad lovců a dřevorubců.

Toto jsou jen stručné příklady toho, co se dá všechno vymyslet, ať jako součást tohoto dobrodružství, nebo jako osnova pro nějakou další navazující hru.