

*Budějovičtí*



*Prokletý  
amulet*

## **Obsah**

<b>Předmluva</b>	3
<b>Prostředí</b>	3
<b>Jak to bylo, je...</b>	3
<b>...a možná bude</b>	4
<b>asová osa</b>	4
<b>Díjství první: Gver Graen</b>	5
Lukáš v d m	5
Vyšetřovatel Jindřich Novotný	6
Hledání Win'ga	6
U Soudku	6
Ve Win'gově pokoji	7
Znova u Ludmily	7
Další návštěva Jindřicha Novotného	7
<b>Díjství druhé: Athor</b>	7
Win'goví plány v Athoru	8
Cesta do Athoru	8
Athor vás vítá	9
Hostince	9
Místské kasárny	9
U kupce Václava	10
Kontakt s podsvětím	10
Krma u Měsíka	10
Win'goví kroky	11
Vedlejší zápletky v Athoru	11
Tak jak to všechno může v Athoru dopadnout	11
<b>Díjství třetí: Les černých bází</b>	12
Bloudník	12
Jeskyně s pokladem	13
Win'gu žije	13
Jeskyně je prázdná	13
Konečně u pokladu	13
Amulet	14
<b>Konečné konce</b>	14
<b>Cizí postavy</b>	15
<b>Přílohy</b>	15

## **Předmluva**

Toto dobrodružství bylo psáno pro stránky <http://www.budejovicti.wz.cz/> Zde také najdete nejnovější verzi, kdyby se cokoliv změnilo. (A také další dobrodružství.) Celé dobrodružství je psáno v našem herním stylu, který nemusí vyhovovat každému, ale neměl by být problém si ho poupravit do vašeho stylu. Já osobně bych náš styl nazval akční -detektivní, podle toho, kdo zrovna dělá Pj.

Toto dobrodružství je pro libovolně zkušenou družinu. Hodí se pro trochu zkušenější postavy, protože v příběhu vystupuje upír, i když ne tak úplně, jak se za chvíli dozvíš. Dobrodružství je detektivního rázu. I když postavy možná nebudou ochuzeny o závratný boj, jde spíše o hraní postav, aby se dobrodružství stalo co nejuvěřitelnější. No a poslední úskalí, které mě napadá, je to, že se celé dobrodružství odehrává na Asterionu, takže když nevládníte moduly, nebudete možná němu zcela rozumět, ale pokusím se vše vysvětlit.

Nebylo by na škodu i kdybys byl ty, jako Pj, zkušenější. První dějství se dá docela dobře popsat, problém začíná ve druhém, kdy postavy mají značnou svobodu. Zde budeš muset se spoléhat na své improvizativní schopnosti. Těto dějství je krátké, ale neméně záživné.

## **Prostředí**

Děj se odehrává v okolí měst Athor a Gver Graen. Píše se rok 849 a mezi obyvateli se rozrůstá strach z války s Almendorem.

V Naosu žije okolo 4000 obyvatel. Město je vystavěno u Kouzelnické zahrady, sestávající se z komplexu budov se dvěma vysokými věžemi, a mnoho záhonů, políček a skleníků. Město samotné se rozrůstá do šířky zcela nekontrolovatelně. A ještě něco, kdo někdy navštívil Naos a neochutnal zdejší víno, jako by nežil.

### **Mé cesty po zahradách her a slastí**

Gver Graen leží na vrcholu kopce. Je to vlastně velká pevnost, z dob Arvedanů (prastarého vymřelého národa), obklopená kamennými domy. Všechny domy jsou z kamene, aby nešly v případě útoku podpálit. Jsou postaveny v soustředných kruzích, aby co nejvíce zpomalily postup nepřítelů na pevnost. Vstup do města je možný pouze západní bránou. Z východu je Gver Graen chráněn strmým srázem. Pevnost samotná se zdá být nedobytná. Z 1500 obyvatel umí se zbraní zacházet 800 z nich. Jen blázen by se tu pevnost snažil dobýt.

### **Mé cesty po Tane, džunglí, pralesem a savanami**

Athor má v současné době okolo 5000 obyvatel. Centrum Athoru se skládá z kamenných domů, směrem k okrajům města se nacházejí domy dřevěné. Město chrání kamenné hradby. Kolem tohoto kupeckého města se nacházejí rozlehlé lány polí a na vše dohlíží kněžka Paní úrody – Alcaril, která se ve městě těší velké oblibě. Většina obyvatel Athoru jsou příznivci Kněžky Slunce. Proto se město zdá býti tak šťastné.

### **O městech východních Dálav**

## **Jak to bylo, je...**

Před třemi lety jedna skupina dobrodruhů pronikla do legendárního Zurku. Polovina z družiny v arvedanských zčerninách nalezla smrti, ale čtyřem zbylým se podařilo uniknout. Bližší informace jsou v deníku v příbězích. Ti čtyři – Win'gu, Ctibor, Lukáš a Václav – uprchli do bezpečí. Odnesli si sebou několik „tretek“ a jeden záhadný amulet. Vzdělaný a zároveň kouzelník Ctibor nedokázal identifikovat moc

amuletu, a proto se dohodli, že ho uloží do truhly o ty ech magických zámcích. Jednou m li v plánu amulet spole n znovu vyzvednout. Proto si každý vzal jeden klí , na kterém je vyryt text, který je pot eba pronést p i otevírání truhly. Na otev ení truhly jsou pot eba všechny klí e.

A tak se všichni rozešli, každý šel kam ho srdce táhlo. M li v plánu se sejít 852 a vzít si amulet. Ale srdce pouštního elfa Win'gu ovládla touha po amuletu už te , o t i roky d íve. A navíc se nehodlá o amulet s nikým d lit. V d l, že Ctibora vždy fascinovala magie, a že už dávno, když ještě putovali spolu, toužil po Naosu. M st , které je proslulé svou kouzelnou zahradou. Tak se vydal tam. A skute n tam našel Ctibora. Ozna il ho za upíra a coby lovec upír ho zabil. Ale ještě p ed tím ho krut mu il, takže nebohý Ctibor vyzradil, kde p ebývají bývalí lenové družiny. Lukáš bydlí v Gver Graenu a Václav podniká v Athoru. Od Ctibora si také odnesl jeho deník z dob, kdy se ještě protloukal Tarou, možná pro pot šení...

Proto se Win'gu hned vydal do Gver Graenu, aby tam získal další klí . Když našel Lukáše, rozhodl se opakovat sv j trik z Naosu. Zabil t i místní žebráky, dva z nich pohodil blízko cesty a na krku jim ud lal stropy po dvou vpichách. T etí t lo posléze schoval v Lukášov dom . Po m st se brzy rozk iklo o nález dvou t l jako ob tech upíra. A m stské strážní se náramn hodilo, když do m sta dorazil lovec upír Win'gu, protože sami nem li žádné zkušenosti s bojem s nemrtvými. Navíc se do Gver Graenu donesli zprávy o zlikvidování upíra z Naosu, provedené práv Win'gem. Win'gu s radostí p ijal a upíra další den zabil. Byl to Lukáš Stropek! Win'govo bývalý p ítel. Jako d kaz se navíc v Lukášov dom našlo t lo dalšího – t etího - žebráka. A do toho p icházejí postavy...

### **...a možná bude**

Win'gu se v Gver Graenu zdrží jen nezbytn nutnou dobu a vydá se za svou další ob tí. Jestli se v bec dostane z Gver Graenu, pokusí se zabít Václava, to vše už záleží na postavách. Pokud postavy nezasáhnou, poda í se mu získat klí od Václava a posléze získá i amulet. A nikdo nebude nic tušit.

### **asová osa**

Následující tabulka obsahuje nejd ležit jší události, které se v dobrodružství stanou. Je samoz ejm v moci PJ n které události zm nit v závislosti na chování postav-

Den	Událost
D -11	Win'gu zabíjí Ctibora v Naosu jako upíra. Podrobí ho mu ení a vezme mu jeho deník.
D -8	Win'gu vyráží z Naosu do Gver Graenu.
D -6	Win'gu p ichází do Gver Graenu a za íná pátrat po Lukášovi Stropkovi, dalším spole níkovi.
D -3	Win'gu nachází Lukáše a zabíjí 3 žebráky. Dva pohazuje nedaleko cesty
D -2	Za m stem jsou objeveni žebráci. Ve m st to vyvolá menší paniku. Win'gu p ichází oficiáln do m sta a hlásí se na strážnici, kde je pov en vypátráním upíra.
D -1	Zabíjí Lukáše a bere si další klí . Te mu zbývá už poslední získat.
D	P íchod postav do Gver Graenu. Postavy za ínají pátrání. Win'gu opouští Gver Graen a mí í do Athoru.
D +2	Win'gu doráží do Athoru. Ihned za íná pátrat po Václavovi. Po neúsp chu u strážní se obrací na podsv tí.
D +3	Podsv tí p edává informace o Václavovi Win'govi.
D +X	Další dny už záleží na postavách. Snaž se vést hru, aby byla co nejopravdov jší, a aby reagovala na akce postav.

## **D jství první: Gver Graen**

Postavy p ícházejí do Gver Graenu, kde se hlavn ě mluví o upírovi, který byl zabit ve m st ě. Také se všude sklo ůje jméno elfa Win'ga, který tu bestii zabil. Tady nabízím n ěkolik možností, jak postavy do p íb ěhu za lenit, jist ě ale najdeš další, které se pro tvou družinu budou hodit více:

- Jeden obyvatel m ěsta postavy se zná s novinkou a na základ ě toho se postavy pustí do vyšet ování: ***Vypadá to, že tady mezi námi byl nedávno zabit UPÍR! To odporné stvo ení byl prý Lukáš Stropek, alespo Ň se to povídá. M ě se to ale n ějak nezdá. Znal jsem Lukáše a nikdy bych do n ěj ne ekl, že je to upír. Vypadal fakt jako p íjemný chlapík...***
- Nebo je m ěže oslovit n ěkdo známí od Lukáše, který chce o ěstít jeho jméno nebo pomoci Ludmile, Lukášovo žen ě. Nabídne jim docela zajímavou finan ění odm ěnu, kolik to nechávám na zvážení PJ.
- Pop ípad ě je nep ěberné množství dalšího za len ění družiny do d ěje.

Cílem této pasáže je probudit zájem postav o události okolo upíra. P ěj m ěže motivovat postavy i jinak, tak nap íklad postavy hledají tajemství, záhady, akci no a co víc si m ěžou p íát, než setkat se s upírem.

Doporu ěuji postavám ješt ě p ed za átkem dobrodružství dávat malé náznaky toho, jak upí ěi jsou krvela ná monstra. M ěže n ějaký veterán nap íklad, že jednou bojoval s upírem a už by to nikdy necht ěl zažít. Nebo horlivé kázání kn ěžích o t ěchto nep ítelích dobra. Nebo lovec jim ukáže upí ěí zuby a prohlásí, že to je jeho nejcenn ější trofej...

Všechny dosavadní stopy by m ěly postavy dovést na místo ěinu – do Lukášova domu. Takže se tam vydejme i my.

## **Lukáš v d ěm**

***Na vaše zaklepání se ozvalo pouze krátké, tiché a smutné: „Dál.“***

***Vstupujete do malého kamenného domku, je p ízemní a plochou st ěchou. Vevnit ě je prost ě za ězen – manželská postel, st ěla a dv ě židle, truhla a sk í ě. Poblíž postele jsou na zemi stopy po krvi. U stolu sedí postarší dáma, hlavu má v dlaních, a když vejdete nep ítomn ě se na vás podívá svýma usazenýma o ěima. Co chcete?***

Ta osoba není nikdo jiný než Ludmila, Lukášova žena, te ěněš astná vdova. Je uplakaná, v ěra ztratila vše. Už nev ěí v lidskou spravedlnost. Pokud se však postavy nabídnou, že jí pomohou, zlepší se jí nálada. Postavám m ěže íct pouze toto:

- Bude d ěkovat za nabízenou pomoc.
- Vyvrátí, že by její manžel byl upír. Je to podle ní nesmysl. Svého muže velmi milovala.
- Smrt svého manžela zjistila, když se po poledni vrátila dom ě. Když p íšla dom ě, našla muže v posteli mrtvého a nad ním stál n ějaký neznámý pouštní elf. Zavolala ihned stráže, ale stráže asi o elfovi, který se jmenoval Win'gu, v ěd ěli a byl to lovec upí ěř a Lukáš byl jeho cíl.
- Prohledali celý barák a ve sklep ě našli mrtvé t ělo žebráka se stopami po kousnutí na krku.
- Poté p íšel vrchní vyšet ovatel Jind ich Novotný a vše za al vyšet ovat.
- Ludmila je p esv ěd ěná, že t ělo žebráka sem bylo nastr ěeno, ale neví jak.
- Stráže vyšet ování zakládají na tom, že nikdo nevid ěl Lukáše za dne venku. Podle Ludmily je to úplný nesmysl, Lukáš jako no ění hlída ě pracoval v noci, a proto p es den v ětšinou spal.
- I samotný Win'gu je jí podez elý. Myslí si, že ho od n ěkudy zná, ale zatím si nem ěže vzpomenout odkud. A on samoz ějm ě tvrdí, že v Gver Graenu nikdy nebyl.
- Požádá postavy, aby kontaktovali hlavního vyšet ovatele Jind icha, aby po kal s poh ěbem, že nechce aby její manžel byl pochován jako zr ěda.

- Dále poprosí postavy, aby si proklepli Win'ga a zjistili pravdu ohledně jejího muže. Bohužel neví, kde by se Win'gu mohl zdržovat.

Postavy se teď mohou rozhodnout za kým půjdou. Můžou kontaktovat Jindřicha nebo se mohou pokusit nalézt Win'ga. Nebo je práce vůbec nenadchne a půjdou si svou cestou i to se může stát.

## **Vyšetřovatel Jindřich Novotný**

*Štíhlý elegantní s tvrdými zelenými vlasy, dlouhými černými vlasy a v kroužkové zbroji s bílým pláštěm je velmi sdílný možná až upovídaný. Je to početně eritech inteligentní muž, který má mnoho zkušeností nejen z boje.*

Jindřich lze nalézt v pevnosti. Dvorní pevnosti budou postavy po menší tahanici u brány vpuštěni. Jindřich rád postavy přijme. Má rád takové toulavé povahy, ale nikdy v sobě nenašel dostatek odvahy opustit vše a začít se životem dobrodruha.

K přehledu vyšetřování jich bude schopný říct:

- S hlavní zápletkou vyšetřování už pohnul, teď stačí doladit pár detailů.
- Řekl by postavám víc, ale není si jistý zda jim může věřit. Pokud mu sdělí nějaký ten svůj slavnější hrdinský kousek, bude pokračovat s konstatováním, že se to stejně brzy rozkřikne po celém městě.
- Potvrdí, že Lukáš Stropek byl upír a byl našťovně zlikvidován lovcem upírů Win'gem.
- Před dvěma dny byli za městem nalezeni dvě mrtvá těla na krcích se stopami po vpichách. Byli to žebraři z města, kteří se toulají po ulicích a žebrají o almužnu. Upír si myslel, že nikomu chybět nebudou, ale to se přepočítal.
- Lukáš nebyl viděn venku za dne, pouze v noci opouštěl město.

O Ludmile a Lukášovi:

- Co ví, tak Lukáš byl slušný občan města. Ale protože smýšlí o upírech jako o mistrech podvodů a kamufláží, bude věřit tomu, že Lukáš byl upír.
- Bude litovat toho, že se tohle muselo stát zrovna Ludmile. Zná ji dobře a je mu líto, že si tím musí projít. Plně chápe její rozhořčení.
- Ludmila podle Win'ga infikována upírem není.
- Postavy by teď neměly příliš věřit Ludmile, neví, co říká. Jen se snaží ulehčit svému trápení.

O Win'govi:

- Je to profesionál. Na vypátrání upíra mu stačil pouze jeden den.
- Vysvětluji postavám, že Win'ga je skutečně lovec upírů. Z Naosu nedávno přišla zpráva o jeho úspěchu tam.

## **Hledání Win'ga**

Pouštní elf je sice stále ve městě, ale postavy ho nebudou mít šanci nalézt. Mohou ale hledat podle rady Ludmily hostinec, kde se ubytoval. Win'gu se ubytoval v hostinci U Soudku na náměstí.

Postavy sem může dovést klep, podle kterého kdosi zde s elfem mluvil o jeho čemeslu. Nebo mohou procházet všechny hostince, kterých není zas tak mnoho. A ke všemu pouštní elfové jsou v těchto končinách raritou, takže to nevylučuje možnost, že někdo z dotázaných bude něco vědět o pouštním elfovi. Může to být Win'gu, ale nemusí...

## **U Soudku**

*Již z dálky slyšíte ruch, který v hostinci vládne. A když vejдете do dřevěné budovy, vidíte, že je to to pravé, jak jste si to představovali. Na rožni se pečou ryby, v kotli bublá polívka a*

***všude je živo. Vidíte n kolik voják , dobrodruh a d lník , ale i n kolik volných stol .***

Hospodským v tomto hostinci je Mat j Kopecký. Je to veselá kopa, která zná skoro všechny ve m st . Znal i Lukáše s Ludmilou a neví, co si má myslet o Lukášov smrti.

O Lukášovi:

- P ísahal by, že Lukáše vídával venku i p es den, takže jestli nebyl nakažen nedávno, tak se asi stráže mylí.
- Je p esv d en o tom, že Lukáš nebyl upír. Bohužel neví, co si má myslet o v cech, které se nedávno staly.

O Win'govi:

- Ubytoval se u n j p ed dv mi dny. P ichází a odchází, kdy chce, a p íliš se s lidmi nebaví.
- Má pronajatý pokoj v pat e. Na požádání postav jim hostinský dobrovoln dá klí e od jeho pokoje. Se slovy, že se mu stejn ten elf nelíbí, a že bude rád, jestli to postavy vyšet í.

## ***Ve Win'gov pokoji***

***Vstupujete do malé kom rky, z které se line p íšerný zápach. Místnost je vybavena jednou postelí a sk íní se šuplíky. Na zemi je poházeno n co sena.***

V šuplících se dá najít Ctíbor v deník a líste ek se t emi jmény. Vše nalezneš v p ílohách.

Z deníku se mohou postavy dozv d t o družin dobrodruh . Ze zápisk ke z ejmé, že ty i z nich schovali n jaký amulet. Dva z družiny Win'gu a Lukáš a další dva zatím postavám neznámí Ctíbor a Václav.

Pokud budou pátrat po Václavovi nikam to nepovede, protože v Gver Graenu není známý. Maximáln se dozví, že je to kupec z Athoru. Ale o Ctíborovi by mohl v d t n jaký mág. Sice jen základní informace – arod j z Naosu, mistr ve vitální a p írodní magii. Pokud postavy narazí na n koho s tím se Win'gu bavil (hospodský a pár dalších lidí), budou se strašn divit, jak to, že postavy Ctíbora znají. Bavili se s Win'gem a ten se jim pochlubil, že to byl jeho poslední upír, kterého ulovil v Naosu.

Na základ t chto informací, by si postavy je m li jít ov ít k Ludmile nebo k Jind ichovi. M lo by jim být jasné, že tady n co nehraje. A ke všemu Win'gu je k nenalezení.

## ***Znova u Ludmily***

Po ukázání deníku nebo p evypráv ní toho, co zatím postavy vypátrali, si Ludmila vzpomene. Vzpomene si, že ji Václava, Ctíbora a Win'ga p edstavil Lukáš, když se poprvé setkali. Ví o Ctíborovi i o Václavovi jen o Win'govi už dlouho neslyšela. P esn ji od doby, kdy se manželova družina rozpadla a všichni se rozešli, že se v roce 852 zase sejdou. S Václavem udržovali p átelský vztah a asto se navšt vovali. M že ho postavám popsát, íct, kde v Athoru bydlí a další podrobnosti. O Ctíborovi ví jen, že bydlí n kde v Elfích kopcích.

## ***Další návšt va Jind icha Novotného***

Ten postavám ekne:

- Bude se velice divit, že postavy ví o Ctíborovi.
- Potvrdí, že i Ctíbor byl upír, a že ho také zlikvidoval Win'gu.
- Jestli postavy projeví jakékoliv pochybnosti o Win'govi a jeho ob tech, vyzve je, aby p edložili n jaké d kazy nebo aby neroznášeli planá obvin ní a klepy.

Deník bude Jind ichovi sta ít jako d kaz:

- Bude velmi zasko en tím, co se práv dozv d l.
- U Lukášova t la se žádný klí nenašel, takže ho Win'gu ukradl p ed p íchodem hlídky

- Bude si sypat popel na hlavu, po ád bude na íkat, že kv li n mu už zem eli dva lidé. Nabídne postavám jakoukoliv službu, která bude v jeho silách. Samoz ejm , že zalarmuje stráže, takže Win'gu bude hledán po celém m st .

## **Záv ry prvního d jství**

- Když postavy budou dokonale, bez chyb a vše p jde jako na drátkách není vylou eno, že postavy dopadnou Win'ga už v Gver Graenu. Nejspíš budou mít dostatek informací, aby ho mohli obvinít. Poté musíš p esko ít tém celé druhé d jství. A pokud postavy projeví zájem o artefakt m žeš poupravit t etí d jství a dohrát to celé.
- Shromážd né stopy odevzdají strážím, nechají si vyplatit odm nu a jdou dál.
- P edpokládám, že takhle skon í v tšina družin. To znamená zlatá st ední cesta. Win'gu sice ute e, ale postavy shromáždí dostatek stop, aby si domysleli o co tady jde. Že tady nejde jenom o vraždu, tady jde o mocn jší artefakt. Vydají se za svou jedinou stopou, která sm uje do Athoru.
- Nic nevyšet í a jen potvrdí Win'govu verzi.

## **D jství druhé: Athor**

Pokud postavám Win'gu ute e z Gver Graenu, mohou ho za ít pronásledovat. Nyní si shr me informace, které postavy mají, a které by je do Athoru m li dovést.

- Líste ek se jmény a m sty, který našly z hostinci. Vše je na n m škrtnuté krom Václav – Athor. Z deníku se postavy mohou dozv d t, že i Václav pat il do bývalé družiny.
- M že je upozornit Ludmila, že poslední žijící z družiny je Win'gu a Václav. O Win'govi nic nev d la do té doby, co se objevil v Gver Graenu. S Václavem udržují p átelské vztahy a ob as se navšt vují. Krom stopy, jak dál, jim poví spoustu dalších informací o Václavovi, potažmo Athoru.
- Win'gu byl spat en m stskou hlídkou, jak mí í sm rem na jih. Mohl jít bu do Podlesí, do Athoru nebo dál na jih.

## **Win'govi plány v Athoru**

Win'gu chce v Athoru rychle nalézt Václava, zabít ho a vzít mu klí . Jelikož si není jistý kolik o n m ví tvoje družina, nepoužije stejný trik jako v Gver Graenu. Chce jen strážím oznámit, že Václav je nemrtvý a on ho zabije zadarmo a hned. Zajde proto ještě ten den, co dorazí do m sta k m stské stráži. Její velitel, s kterým Win'gu jedná, ale zná dob e obchodníka Václava dob e. Proto ho vyhodí ze strážnice, a si ned lá srandu z po estných obyvatel Athoru. Win'gu rychle odejde a spojí se s místním podsv tím. Chce po n m, aby mu vypátralo, co nejvíc informací o Václavovi. Ale že si ho zabije sám, protože vrah m p íliš nev í.

Vystupování Win'ga p ijde podsv tí podez elé, ale peníze si vezme, a slíbí, že najdou Václava. Což není p íliš t žké.

## **Cesta do Athoru**

*Cesta mezi Gver Graenem a Athorem je kamenná, údajn ještě z dob Arvedan . Po cest potkáváte kupce i sedláky. Ob as dokonce minete vojenskou hlídku.*

Mezi Gver Graenem a Athorem vede velmi slušná cesta. P ibližn v polovin se od cesty odd luje v tší lesní p šina, která mí í do Podlesí. Cesta trvá celkem t i dny a nevyskytují se na ní žádné



v tší problémy. Okolo cest leží také roztroušené vesni ky, které se specializují na ubytovací služby a pastevectví

## **Athor vás vítá**

*P ed vámi se rozkládá v údolí u eky velké m sto Athor, cíl vaší cesty. U brány se musíte doslova protla it dovnit , cestu totiž ob as blokuje n který z kupeckých voz .*

*M sto je vevnit velmi ísté, domy opravené a udržované a nikde po ulicích nevidíte žádnou l zu. I vedlejší uli ky, oproti jiným m st m, jsou udržované a vypadá, že i bezpe né.*

Postavy mohou být do Athoru vyslány bu gver graenskou stráží (a mají n jaké oficiální potvrzení), nebo Ludmilou nebo z vlastního popudu. Nyní si probereme místa kam s nejv tší pravd podobností zamí í dobrodruzi.

## **Hostince**

Od postav se p edpokládá, že se ubytují v n jakém hostinci. Jelikož je v Athoru velice silná pozice Kn žích Slunce, a ti na ulicích nestrpí žádné bezdomovce, opilce nebo prostitutky. Tak se jim m že stát, že je stráže jednoduše bez servítek vyhodí za m stské brány, pokud se budou chovat nepat i n .

Vybrat si m žou z hostinc r zných cenových kategorií. Jako p íklad luxusního hostince uve me nap íklad Poslední odpo inek. Kde jsou stoly od sebe odd leny p epážkami, tiché prost edí, velký výb r jídel a také vysoké ceny. Dále nedaleko od nám stí m žeme najít hostinec, kde by se mohli postavy cítit jako doma, t eba Athorský drak. Je to oby ejná hospoda, je tam veselo a i ceny jsou lidové. Pro nemajetné dobrodruhy se zde nabízí hostinec U Zelené víly. Je to pajzl, ale v ostatních m stech by to byl spíše lehký podpr m r.

Te si projdeme nejpravd podobn ější místa, kam se postavy vydají. Te se d j št pí na mnoho cest k cíli, a jestli se dalo dote p edpokládat, co postavy ud lají, tak te se mohou zachovat prakticky jakkoliv.

## **M stské kasárny**

Postavy, hlavn jsou-li do Athoru poslány strážemi z Gver Graenu, sem d íve nebo pozd ji zamí í. Tak se koukn me, co je tu eká.

Pokud si postavy promluví s adovými vojáky zjistí, že tu byl vid n pouštní elf, ale od voják se žádné bližší informace nedozví. V lepším p ípad budou posláni za velitelem stráží.

Velitel stráží Bo ivoj je muž na svém míst . Je to rozený vále ník jen je trochu nafoukaný. Takže dá postavám jasn najevo, kdo je tady pán. Bude s nimi jednat nad azen , ale pokud postavy p istoupí na jeho hru, mohou se dozv d t toto:

- Pouštní elf se jménem Win'gu ho skute n navštívil.
- Obvinil Václava, že je nekromant. A Win'gu je sv tlonoš (lovec nekromant ) a p íšel ho zabít. Bo ivoj mu ale neuv íl. Jednak zná Václava dlouho, a tak hodný a mírumilovný lov k jako Václav ur it nemá nic do in ní s temnými silami. A zadruhé se Win'gu nemohl prokázat žádnou svatou v cí, kterou podle Bo ivoje musí nosit každý sv tlonoš.
- Win'gu naštvan odešel a už se tu neukázal.
- Pokud postavy Bo ivojovi vysv tlí vážnost situace, dá po Win'govi pátrat po celém m st a okolí. Ale dát Václavovi ochranku odmítne, že by to bylo plýtvání pen zi v nadcházejících asech temna.

## **U kupce Václava**

*Sympatický tmavovlasý kula ou ký chlapík je oble en do elegantních tmavomodrých šat . V o ích mu zá í jeho šelmovské o i, které prozrazují jeho d ív jší povahu. Má také na kupce docela smysl pro humor.*

Václavovo výstavný d m se nachází nedaleko od nám stí. V p ízemí má obchod s oble ením, botami a podobným. V pat e jsou vlastní obytné prostory. Vše je za ízeno luxusn , je vid t, že se Václavovi da í.

Postavy budou k Václavovi uvedeny jeho komorníkem. Sám Václav je p íjme v bohat vyzdobeném salóнку v poschodí. O problému p íb hu ví asi toto:

- S Lukášem se docela ásto navšt vovali. Hrozn ho vezme zpráva o Lukášov smrti, protože o ní ještě neví.
- Po dlouhém vzpomínání si vybaví Win'ga. ěkne postavy n jaké podrobnosti z minulosti (nap . vždy si n co nechal jen pro sebe, byl nevypo ítatelný a další zlozvyky ...).
- Bude vše brát na lehkou váhu. Pokud mu postavy nep edloží n jaké nevyvratitelné d kazy, nebude považovat nebezpe í za aktuální. Pak trochu zdrcen se za ne obávat o sv j život.
- Požádá postavy jestli by mu jakkoliv nepomohli z téhle bryndy.
- Pokud postavy už byli kontaktovány podsv tím (viz. další kapitola) budou nejspíše žádat zm nu plánu následujících dn . Když už si postavy získali d v ru n kolika pádnými d vody, nebude nic namítat. Pokud ne, bude to postavy stát n jaké to p emlouvání. Ze svého plánu ale v žádném p ípad nevyškrtne návšt vu starosty a kostela. Na trhy pošle své služebnictvo.

P í rozhovoru s Václavem by si m li postavy uv domit, že nejde jenom o vypátrání Win'ga, ale i ochranu Václava.

## **Kontakt s podsv tím**

*Procházíte tak bezcíln m stem. V hlavách se vám honí myšlenky, na co jste mohli zapomenout. Z p emyšlení vás vytrhne hvizd a další hvizd. Z vedlejší uli ky se na vás usmívá starší chlapík. Je to asi šedesátiletý vyschlý sta ec s useklou rukou.*

Sta ík postavám naslibuje zajímavou informací, když jej budou následovat ke kr m U M áku.

Toto je nepovinná pasáž p íb hu, která má postavy navést zp t na hlavní linii. Podsv tí vypátralo pro Win'ga p íbližný plán, co bude Václav d lat další t í dny. Sice jim za tyto informace Win'gu zaplatil, ale podle podsv tí málo. A k tomu všemu ještě opovrhl nabídkou na zlikvidování pozorovaného objektu. Z toho vyzn lo, že Win'gu podsv tí ned v ũje a to si podsv tí nenechá líbit. A jelikož do podsv tí pronikly informace o tom, že se n kdo ve m st shání po pouštním elfovi, kte í se zde vyskytují jen výjime n , podsv tí si uv domilo, která bije. A snaží se z toho vyt žit co nejvíc.

Pokud se postavy vydají za sta íkem, dostanou se skute n ke kr m .

## **Kr ma U M áku**

*Z nízké d ev né budovy s rozpadávající se st echou se ozývá rámus, ve kterém lze rozeznat falešný zp v mnoha mužských hrdel a chraplavý smích. Podél zdí nevábneho domku polehávají opilci a postávají kurtizány. Nad širokým vchodem, zakrytým jen špinavou plachtou, stojí rozmazaný erný nápis „U M áku“.*

Tato kr ma je n co jako erná skvrna na bílém podkladu. Místní stráže popírají v bec její

existenci a poctivý občané se tomuto místu vyhýbají se m žou. Uvnitř krmy je t žký, téměř nedýchatelný vzduch. Mísí se v něm pach spáleného masa, ryby, laciného tabáku a rozlité koalky. Kolem špinavých stolů sedí na dřevěných bednách a sudech smísece podezřelých a nebezpečných vyhlížejících individuí.

Stařík je dovede k muži, který je na poměry krmy oblečen elegantně. Muž, který se nepředstaví, postavám nabídne, že jim prodá jistou informaci o pouštním elfovi. částka, kterou si vyžádá, by měla být v možnostech družiny, ale na druhou stranu by měla být na pováženou, jestli to stojí za to.

Za peníze si koupí informace:

- Nedávno kontaktoval místní podsvětlí pouštní elf a najal si je na sledování určitého objektu. Tím objektem byl kupec Václav.
- Elfovi předali tyto informace:

Zítřka: Ráno není program jistý, předpokládá se, že Václav zůstane doma. Na poledne je pozván ke starostovi na oběd. Předpokládáme, že se zdrží zhruba tři hodiny. A poté se vrátí zpět domů. Večer velice často vyráží za zábavou se svou manželkou. Jeho oblíbené podniky jsou Poslední odpočinek a vinárna U Lilie.

Pozítí: Podařilo se nám vypátrat, že se sám Václav bude účastnit trhu až přijede elfí karavana z červeného lesa. To mu nejspíš zabere většinu dne. Na večer pozval několik kupců z města na večeři.

Popozítí: Jako obvykle přijde dopoledne do kostela poklonit se Mernovi. Odpoledne bude s největší pravděpodobností k zastížení v obchodě, kde mimo jiné se bude novovat financím, během toho co jeho pomocník bude prodávat v obchodě.

- Elf je urazil svým arogantním chováním a zpochybnil jejich moc nad městem, za to musí pykat!
- S elfem se setkávali na hřbitově.

Poznámka: Postavy by se měly chovat, co nejzdvořileji, jinak není jisté, že vůbec vyjdou po svých. Když budou mít to štěstí, že budou moc ještě chodit.

## Win'govi kroky

Ani Win'gu neusíná na vavřínech a jakmile se dozví plány jeho oponentů, okamžitě začne jednat. Pokud ho nebude tlačit nějak extra čas, bude se vždy snažit, aby všechny výhody byly na jeho straně. Zde nechávám volnost Pj, aby rozhodl, jak bude Win'gu postupovat. Také proto, že se v této fázi nedá určit, co postavy všechno ví, jaká je nálada družiny a co oteklávají. Doporučil bych použít řešení, které postavy neotekávají.

Zde si shrneme Win'govi motivace:

- Chce získat klíč od pokladu a neštvít se na něho.
- Neví, jestli Václav nosí klíč sebou nebo ho má doma schovaný v trezoru. A pokud postavy donutí Václava se, co nejmíse ukazovat venku, bude Win'gu velice nejistý. (Předpokládejme, že Václav skutečně nosí okolo krku a stěží ho jako oko v hlavě. Hlavně poslední dobou. Postavám klíč ale za žádnou cenu nedá, na tolik jim nevěří.)
- Win'gu si je velice jistý sám sebou a postavy bere jen jako malou komplikaci.
- Čím déle uplynulo od doby, co Win'gu začal po klíči pátrat, tím budou jeho akce stále smlejší.
- V době pobytu v Athoru bydlí na hřbitově.

## Vedlejší zápletky v Athoru

**Jiný pouštní elf:** V Athoru může žít i jiný pouštní elf než Win'gu. Jmenuje se Nun'ka a žije na pokraji společnosti. Ve městě se o něj ví, že tu existuje, ale kde to už nikoho nezajímá. Možná, že se této falešné stopy postavy chytí, a půjdou po chudákovi Nun'kovi. Ale při setkání by jim mělo dojít, že se netrefili. Nun'ka je hubený a celkově strádá. Nic o klíči, vraždách, upírech samozřejmě neví. Zato se

mohou postavy dozvědět o jeho nelehkém osudu. O nenávisti lidí n k němu jinému, závisti, krutosti a podobných nepříjemných v čech.

**Kapsá :** Když budou postavy doprovázet Václava na jeho procházce n kam, tak si Václava vyhlídne za svůj cíl kapsá . Bohužel se mu kapsá ství nepovede a je odhalen. Jelikož je celý zahalený a přes hlavu má kapuci, není to Win'gu?! A co když se v Aurionov m st zablesknou v ulicích zbran , jak zareaguje stráž? ...

**Další zápletky:** Je hezké ozvláštnit pobyt postav v Athoru dalšími menšími p íhodami. Ale pozor, všeho moc škodí, tak aby se ti postavy nezamotali do pavu in hlavního p íb hu a vedlejších tak, že se nebudou moci pohnout.

## **Tak jak to všechno m ůže v Athoru dopadnout**

- Postavy vypátrají Win'ga ještě d íve, než sta í sebrat klí Václavovi. V tomto p ípad ě musely postavy hrát op t velmi dob ě, musely dostat n jaký ohromující nápad. Nedoporu ují tento konec dávat, jestliže celým Athosem je Pj provedl za ru í ku. U Win'ga mohou najít všechny t í klí ě, a jestli budou mít náladu mohou vyrazit vyzvednout poklad. Václav jim ochotn ě popíše cestu. Navíc dostanou od m stské stráže n jakou menší odm ěnu za dopadení Win'ga.
- Win'gu zaúto í na Václava. Ale bohužel neúsp ěšn ě. Je odražen postavami a zajat. U n ě j je možné nalézt t í klí ě, a jestli budou mít náladu mohou vyrazit vyzvednout poklad. Václav jim popíše cestu. Navíc dostanou od m stské stráže n jakou menší odm ěnu za dopadení Win'ga.
- Win'gu zaúto í na Václava. Ale bohužel neúsp ěšn ě. Je odražen postavami, ale ute ě. I p esto že má pouze t í klí ě, vyrazí do Lese ěrných b íz. Doufá, že se mu poda í n jak zmocnit pokladu. Jelikož postavy nejspíš ví, kam mí í, m ůžou se vydat za ním. Navíc od Václava se mohou dozv ěd t p íblížené umíst ění pokladu a ochotn ě jim p edá sv ě klí ě.
- Win'gu zaúto í na Václava. A je úsp ěšný. Sebere klí z Václavova mrtvého t ěla a ihned se vydá do Lese ěrných b íz. T ě pro postavy nastává nep říjemná chvilka. Ví sice, že poklad je ukryt n kde v Lese ěrných b íz, ale neví p esn ě kde. O p esném umíst ění t ě ví už pouze Win'gu, jelikož všichni ostatní jsou mrtví. Snad pomohou nadp írozené schopnosti postav...

## **D jství t ětí: Les ěrných b íz**

*Z monotónn ě rovných pláních se zvedá hradba lesa. Pod jeho v tve neproniká p íliš mnoho sv ětla a spolu s vlhkem to vše tvo í pon kud stísn ěnou atmosféru.*

T ě se dostáváme do finální fáze p íb hu. Postavy do hvozdu vchází s rozdílnými informacemi, úmysly a posláním, ale mají společný cíl – jeskyni v Lese ěrných b íz. Jestli hrajete na atmosféru, doporu ují t ě zvolit náladu strachu a obav z neznámého.

## **Bloud ění**

*Prodíráte se hustými v tvemi a k ovými, jdete pomalu. Jste unavení, sotva popadáte dech a o í vám mrkají až p íliš ěasto. Houpete se v monotónních krocích, ale po ád se nevzdáváte nad je, že se dostanete k cíli.*

Po n jaké dob ě by ale postavy m ěly jeskyni najít, a už stopováním, prachoby ějným hledáním nebo í jinými nadp írozenými schopnostmi. Les se m ění, takže ani Václav nebude v ěd t p esnou cestu k jeskyni. (tu neví ani Win'gu.) Ale p esto bude záležet ěs hledání záležet na tom, jak podrobn ě si postavy dali popsát cestu.

## **Jeskyn s pokladem**

*Všudyp útomný ruch lesa i vítr najednou utichl. Je šero. Slyšíte jen kapky deště, jak pleskají o mokré listí a padají dál dolů. I vaše kroky se vám zdají neuvěřitelně hlasité. Před vámi se tyčí skála a z ní úzká škvíra dovnitř ...*

*Plamen pochodně kmitá po nerovných zdech, vrhá strašidelné stíny a vy jen čekáte, co uvidíte za rohem. Chodba se zužuje, aby se mohla rozšířit, buší vám srdce a skoro nedýcháte.*

Teď mohou nastat v zásadě dvě situace. Buď Win'gu žije a je v jeskyni nebo je jeskyn opuštěná a postavy si to s Win'gem už vyřídili.

## **Win'gu žije**

Postavy dojdou do jedné velké místnosti. Na zemi jsou kaluže vody. A za jedním výhledem se schovává Win'gu. Jakmile přijdou do místnosti, opustí svůj úkryt.

*Ze stínů zdi se najednou vynoří lovce. Je oblečen do nejtmavšího černí a jeho kůže je celá temná. Až na bílé vlasy.*

Před postavami stojí sám Win'gu. Jelikož je arogantní a nemá příliš valné mínění o postavách, nebude se jich bát. Pojme se podívat, o čem se nejspíš bude s postavami bavit.

- Bude je oslovovat pořád n jak urážlivě, aby zvýraznil svou moc. (Například honící psi, ervi, neškodní paraziti...)
- Na druhou stranu jim pográtuluje za to, že ho našli. Provedl několik školáckých chyb, ale to je teď už jedno.
- Měl tušení, že ho postavy nebo někdo jiný jednou dopadne, ale těsilo se s nimi vyřídí, a tím vše skončí.
- Odmítne se vzdát s tím, že když bude bojovat, má šanci na svobodu. Když se vzdá, shnije až do konce života v mstské šatlavě.
- Vytasí své dvě šavle, s kterými to fakt umí, se slovy: „*Tak pojte, chudinky, ani to nezabolí.*“

## **Jeskyn je prázdná**

Postavy si své už s Win'gem nejspíš vytrpěly, takže je teď čeká pohodlný konec. Pokud by se ti to jako Pj nezdálo takové finále, můžete se v jeskyni zabydlet nějakou nestvůrou, která poklad nedá zadarmo. To ať si každý Pj určí sám.

## **Konec u pokladu**

*Před vámi se v rohu krčí malá, dřevěná truhla. Jsou na ní tyčičky, každý z jedné strany. Tato masivní truhla vypadá, že ji zub času nijak neuškodil.*



K otevření truhly jsou potřeba všechny ty i klíče. Magie ještě z objektu nevyprchala, takže automaticky selžou všechny pokusy o násilné otevření, pomocí šperhák nebo paklí. Rituál mohou postavy vyčíst z knihy. I když ho nemusí dodržet úplně přesně, měl by se podobat povodnímu. Povodní zní: napřed vezme jeden člen družiny klíče a při zasouvání klíče do zámku bude recitovat slova napsaná na klíči, dokud se mu nepodaří otočit klíčem, a tak odemknout. Takhle postupně se vystřídají všechny klíče, které po odemknutí zámku nejdou vyndat. Ke každému zámku patří jeho klíč, žádný jiný tam nejde. Lze uvažovat, pokud postava napřed řekne slova a pak už zasune klíč.

Zde nabízím řešení pro pilné Pj, kteří chtějí ozvláštnit konec příběhu. Bylo by dobré, kdyby vyrobil napodobeniny těchto klíčů, na které napíšeš nějaký text (nejlépe nějaký rytmický, melodický... prosně magický). Jako trošku můžeš použít krabici od bot, vyvrtat do ní tyčičky. Pak vše odehrát v reálu, uvidíš, že to bude nejsilnější zážitek ze hry.

## **Amulet**

*V devné truhle na dně leží pouze nějaký amulet, který vypadá docela obyčejně. A přitom vypadá tak prastarý a nádherný, snad jako by ho nevyrobili a nevyzdobili ruce lidí.*

V truhle se nalézá malý amulet. Jeho vlastnosti nechávám na vůli Pj. Nezapomeň, že by měl patřit k mocnějším, které družina vlastní. Mělo by se spíše pro povolání pracující s magií. A jelikož pochází z arvedanských dob, může nositeli nabídnout nekonečné možnosti v oblasti magie.

## **Konec nebo konce**

Zde uvádím nejpravděpodobnější konce, jak předpokládám, že celý příběh skončí. Pokud ale tvoje družina se nedá jednoznačně zaškatulkovat a vše plyne k jinému konci, neboj se a vymysli si vlastní konec.

- Družina vzdá pátrání. Může to být z rozličných důvodů, nemusí se na to cítit, nebo prostě nemají náladu něco dělat. I to se může stát. Svět si půjde svou cestou jako vždycky, jen pár lidí bude mrtvých a jeden pouštní elf bohatší o amulet. Jinak vše pokračuje v starém.
- Družina zjistí jisté nesrovnalosti ohledně vraždy v Gver Graenu. Vše předá místní strážci a diskretně zmizí. Pokud ani naléhání pozstalých nepomůže, postavy odejdou z tohoto nedořešeného případu. Smůla.
- Družina zahrání Václava od smrti, tím že se nějak vypořádá s Win'gem. Ale do Lesa černých bůžů už nedojde. Kupce Václava ale dostane vyjádření svého vlivu v penězích.
- Družina projde celým příběhem a podaří se jí získat amulet. Toto je asi nejlepší konec. Postavy budou mít amulet, peníze od Václava i od strážců za zneškodnění zločince a dokonce budou trochu víc známé ve všech těchto místech.

## Cizí postavy

### Win'gu

Pouštní (temný) elf bojovník (zaměřený na šermíře)

Úroveň : n+3 (n = průměrná postava)

Bílolasý elf s pokožkou černou jako uhlí. Je šlachovitý, elegantní postava a oblečen je do přiléhavých černých šatů, stejné barvy jako je jeho pokožka.

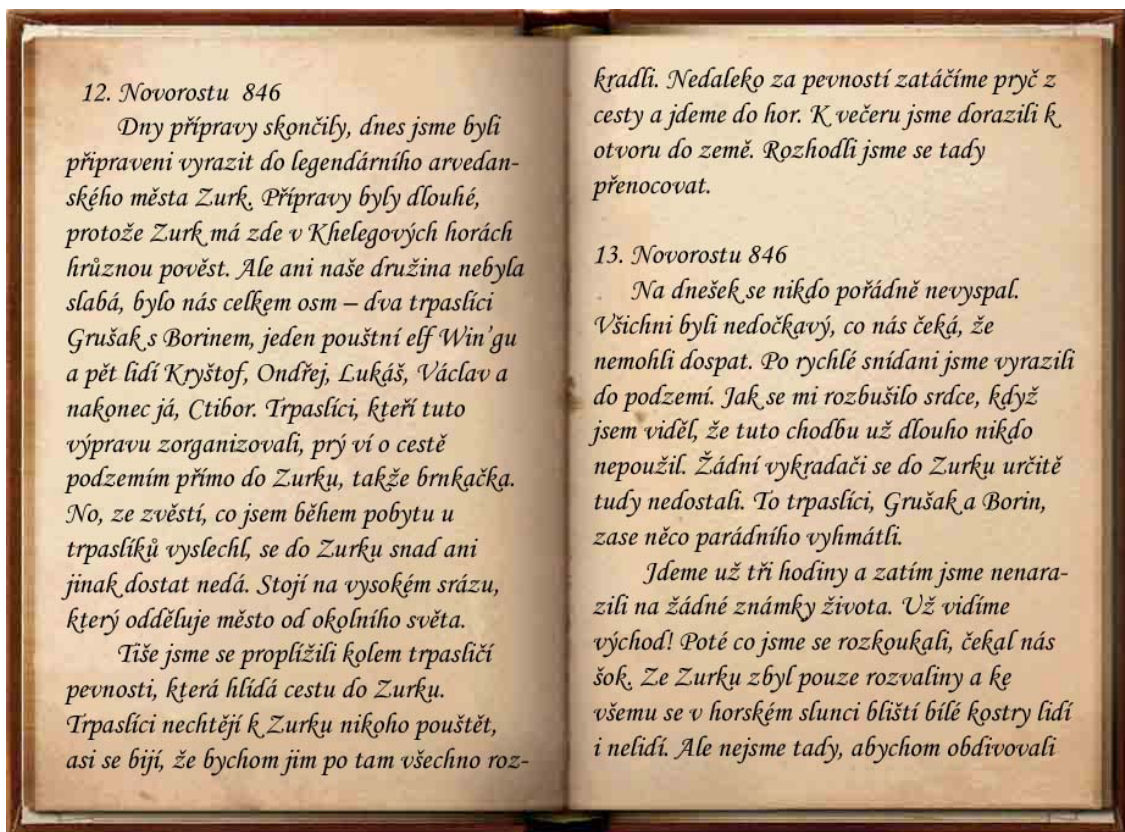
Když býval Win'gu mladý, býval plný ideálů. Odešel do světa hledat Proroctví, protože věřil, že je to on, kdo najde další kousek Proroctví. A také chtěl šířit dál své ideály. Ale skutečný svět zcela zničil jeho ideály. Celý jeho svět se zboril. Naštěstí pro něj se přidal k družině dobrodruhů, která mu otevřela oči a dala mu nový smysl života. Nejprve se s nimi toulal, a když se družina rozpadla po výpravě do Zurku, šel si svou cestou.

Pořád však nemohl zapomenout na svůj původní cíl – najít kus Proroctví. Cítil, že by se mu to s amuletem mohlo podařit. Rozhodl se tedy, že nebude čeká na smluvené datum, kdy má být amulet vynesena na světlo, a že si ho přivlastní sám. A proto začal dělat to, co dělá.

Win'gu je zcela zaslepen svých celoživotním cílem – nalezení Proroctví. Je to fanatik, který neváhá jít ke svému cíli přes mrtvolu. Není příliš sdílný, zato po letech inteligentní a chladně uvažující muž.

### Přílohy:

#### Deník mága Ctibora



minulost, jsme tu pro poklady. A pak rychle pryč, protože toto místo je příliš pochmurné, na můj vkus.

Zapadli jsme do nejzachovalejšího baráku v dohledu. Našli jsme pár atonů a další peníze a malou okovanou truhličku. A pak to začalo, Venku se zatáhlo a ozval se příšerný kvil. Vyběhli jsme ven a viděli jsme, jak se okolo nás shromažďují stíny dávno mrtvých válečníků. Dali jsme se všichni na útěk, pouze oba trpaslíci odmítli opustit město, nechť dojdou svému osudu. Já osobně jsem utíkal jako smyslů zbavený, zastavil jsem se až v našem včerejším tábořišti. Kromě mě přežil Václav, Lukáš a Win'gu. O Kryštofovi ani Ondřejovi nikdo nic nevěděl. Nechť je Lamius přijme s otevřenou náručí.

#### 5. Zelence 846

Opustili jsme Khelegovi hory a vrátili se do Dálav. Peníze jsme si mezi sebe spravedlivě rozdělili na čtvrtiny. V truhličce jsme našli tajemný amulet. Jako mág jsem z něj cítil velkou moc, ale nebyl jsem schopen určit jakou. Té noci, kdy jsme dorazily do Athoru jsme se dohodli, že ukryjeme amulet v Lese černých břez, nedaleko od Athoru, dokud nebude možnost ho blíže prozkoumat. A my ho samozřejmě nechtěli prodat bez znalosti jeho pravé ceny, která bude jistě veliká. Nechali jsme si zhotovit bytelnou truhlu se čtyřmi zámky. Truhlu jsme navíc opatřili magickou ochranou. Každý z nás dostal klíč od jednoho zámku. Tak nikdo z nás nebude moci dostat k artefaktu bez ostatních. Navíc se musí vyslovit nápisy na klíčích, když se truhla bude otvírat. Dohodli jsme se, že se tu zase sejdem v roce 852 ve stejný den, abychom společně poklad vyzvedli.

Po zbytek večera jsme popíjeli a stvrzovali tak smlouvu. Den poté jsme se rozešli. Kromě Win'ga jsme se po různých zážitcích rozhodli usadit. Nechť tě, Win'gu, nikdy nesvedou temné síly...



**Papírek, který naleznou v hostinci:**

