

Tompo Vítámvás

Tompův otec byl a je nejdůležitějším almdorským agentem pro obchod s Borůvkovým hvozdem a zisky z této činnosti mu vydobily pevné místo mezi s metánkou Východního království. Patřil mu dům v Boševalu, byl častým hostem na královských plesech a po vzoru lidské elity se rozhodl svého druhorozeného syna vyslat do služeb boha. A pokud nechtěl ztratit nic ze své pověsti hobita, který ví, co se sluší a patří, nemohl pro něj zvolit jinou než Aurionovu církev.

Tompo po svých předcích zdědil ctížádost a pevné směřování k vytyčenému cíli. Díky otcovým kontaktům, ale především kvůli vlastním schopnostem měl Tompo v církevní hierarchii otevřenou cestu vzhůru. Velmi rychle pochopil, kde se skrývají největší možnosti, a pragmaticky se přiklonil k platformě Kněží slunce. Jejich názory mu připadaly svým způsobem správné i bez ohledu na plynoucí výhody, idea jediné vůdčí osobnosti jak mezi lidmi, tak mezi bohy mu byla velice blízká. Velice rychle se stal jedním z nižších pobočníků boševalského Aurionova patriarchy a další postup do jeho blízkosti měl být samozřejmostí.

Rozhodující změna v Tompově životě ovšem přišla před 5 lety, kdy se přihlásil na výpravu do Údolí snů v Elfích kopcích. Záměrem bylo zjistit od jasnovidce Maariho bližší podrobnosti o starobylém artefaktu árium tu mapu, jehož nalezení si Kněží slunce kladou za cíl od samotného vzniku této teologické frakce. Tompo jako jediný z průvodu prošel ochranným pásem a setkal se s prastarým elfem. Ať už touží po slávě či moci jakkoliv, nikdy by pro jejich získání nepoužil žádný prostředek, který by nepokládal za správný a čestný, a víra v Auriona ho naplňuje potřebnou jistotou.

Maari neprozradil, kde se árium tu map nachází, ale Tompovi sdělil, že zůstane-li na Taře, bude u toho, až bude artefakt nalezen a v následujících letech bude stát po boku sjednotiteli Lendoru. Od toho okamžiku nic nemohlo hobita přimět k návratu do pohodlí Boševalu. V Dálavách ale pro sebe nenašel odpovídající postavení. Kněží slunce ho odmítali pro porušení příkazů a zbytek Aurionovců nesdílel jeho radikální představy o nadřazenosti Pána Světla. Tompo proto přešel Zelanské vrchy a v Rilundu vyhledal osobnosti, které alespoň částečně sdílely jeho pohled na svět.

Z Tompa se stal dobrodruh. Přešel s karavanou Rychlé duny do Oázy Auriona, kde strávil půl roku. Posléze přijal nabídku zastupovat nejvyššího z bohů, prvního mezi rovnými, jak ho nyní pro jistotu nazýval, mezi Eldebranskými rytíři v Derteonu. Vyrážel s nimi na výpravy do podzemí a zprostředkoval jim světlo a blahodárnou sílu slunce i tam, kde kamenné zdi sluneční paprsky nikdy nepoznaly.

Stísněný život derteonské citadely a jednotvárnost podzemních chodeb se však je mu i jednomu z rytířů, čaroději Lordu Purvelimu, začaly zajídat. Vyrázili směrem na jih, tam, kde nebezpečí staví před každého stále nové a nové výzvy, tam, odkud přijížděli temní paladinové zakutí do bmnění z černé oceli. Cestou narazili na výpravu Mitogara Čorna s měřující stejným směrem a přidali se k ní. Prošli po severním úbočí Tisíce jeskyní a průsmyky Hořkých hor dorazili až do samotné Země nářků. (Další informace o této výpravě naleznete v Kronice v modulu Pisky prooctví).

Návrat do civilizace znamená pro Tompa i návrat starých časů. Zdá se, že zatrpklost vůči němu v kružích Kněží slunce již není tak veliká a že mezi nimi najde uplatnění pro své ambice a sebevědomí (které výpravou na daleký jih dostalo pořádně zabrat – vždyť kolikrát museli jeho druhové odpovídat na otázku, co je Tompo zač, nesčetnými variacemi na téma: „Zakrslý ork. Vezme ho předvádět na trh.“). Zapojil se do činnosti albirejského chrámu. Myšlenka státu s kolektivní vládou mu není nikterak blízká, ale nikde na Taře není tak velká Aurionova katedrála a Tompo považuje za svou povinnost být tam, kde je možné očekávat velké události, vždyť sám má být jejich strůjcem nebo přinejmenším účastníkem. Družina by se s ním mohla setkat při modlitbách v chrámu, mohly by se jí hodit některé jeho zkušenosti a bude-li ze strany dobrodruhů hrozit Kněžím slunce nějaké nebezpečí, bude pro ně Tompo Vítámvás odhodlaným protivníkem.

Popis pro DrD 1.5:

Tompo Vítámvás – hobit, čaroděj (kněz Auriona, zázraky 5/4/4/2 – bude vysvětleno v modulu Vzestup temných bohů), 11. úroveň

Síla: 6 / -2

Obratnost: 12 / 0

Odolnost: 11 / 0

Intelligence: 13 / +1

Charisma: 20 / +4

kouzelné předměty: odevzdává své církvi, ta mu naopak ke splnění úkolu poskytuje to, co bude nejspíš potřeba