

Roztroušená osobnost

Daniel „Endy“ Habrda (13 let)

Na úvod: Toto dobrodružství je napsáno pro tři a více člennou skupinu zkušenějších dobrodruhů. Mělo by se jednat o skupinu postav, jež nebudou příliš známé v místě, ve kterém se dobrodružství odehrává.

Jedna postava z družiny bude mít ve městě Hompus mistra svého povolání (čaroděj, hraničář, kněz, apod.), který se jmenuje Puva, ke kterému má přátelský vztah. PJ může této postavě říct nějaké informace o jejím vztahu s mistrem Puvou, důvod, proč jí přirostl k srdci. Se samotným mistrem si však postava nepromluví. Ten již totiž bude během tohoto dobrodružství mrtvý. Ostatní postavy se mohou o Puvovi dovědět až ve městě. Dřív ne!

Prolog: Celé dobrodružství se odehrává v Nekonečných horách na západě Tary, jižního kontinentu Asterionu, v malém městě Hompus, kde jsou po většinu roku běžné velké mrazy a sníh. Postavy budou do Hompusu povolány, aby zde vyřešily vraždu mistra Puvy (který je bývalým učitelem jedné z nich).

Úřad starosty zde zastává nekromant Vongrynk, který zde v utajení bádá po Elixíru dvojího muže. Díky tomuto elixíru by získal ohromnou sílu a možnost volně vcházet bez jakékoliv újmy na pozemky posvěcené kněžními dobrých bohů, především však na Poustevníkův pozemek, na kterém se ukrývá kámen s magickou mocí (viz Doplnky).

Pokud by se Vongrynkovi podařilo Elixír dvojího muže získat, měl by potom velkou moc. Nic by mu nestálo v cestě za jeho dobovačnými plány.

Mistr Puva Vongrynkovi překážel při jeho snaze o ovládnutí města. Vongrynka podezřívá, sledoval jej již delší dobu, a proto začal být temnému mágovi nebezpečný musel být odstraněn.

Vongrynk povolal postavy do města proto, aby Puvovu smrt vyšetřily. Nechá je však pátrat pouhý den. Poté dobrodruhy vybídne, aby si vzali odměnu a dál se již tímto případem nezabývali.

„Dám vám návrh. Dospěl jsem k názoru, že za smrtí mistra Puvy je kdosi velice mocný a vy byste akorát ještě přišli o život. Tak vám tady nabízím slíbenou odměnu a chci, abyste odešli a už se nevrátili. Platí?“

Ve skutečnosti si nepřeje, aby byla příčina mistrova úmrtí odhalena a družinu pouze využívá, aby mu stoupla reputace u obyvatel města, že se stará o vyšetření smrti mistra Puvy. Jeho smrt mu nahrála celkem dost do „karet“:

1. zbavil se toho, který by jej mohl odhalit.
2. zavolal pár hrdinů (postavy) a tím mu stoupla reputace a důvěra mezi občany a už ho téměř nikdo nepodezřívá. Postavy se však během dobrodružství seznámí s novou kamarádkou Janou, která je vybídne, aby se nevzdávaly. Jana je dovede do tábora v kráteru (viz Doplnky), ve kterém se ukrývají starostovi protivníci. V něm je večer po setmění přepadne skupina kostlivců, který na tábor Vongrynk pošle. Kostlivci zaútočí hned, jakmile zapadne poslední sluneční paprsek. Po bitvě se postavy dozví o tajemném Poustevníkovi a jeho velké síle. Ten byl též známým mistra Puvy. Družina se vydá Poustevníka najít a až se s ním sejde, bude muset získat ingredience na výrobu Lektvaru rozpomenutí. Po vypití tohoto lektvaru jim Poustevník vysvětlí vše o Elixíru dvojího muže.

Ten samý den dojde opět k přepadení – tentokrát nemrtví zaútočí poblíž Poustevníkovy pozemku. Samotné místo, na kterém Poustevník žije, je chráněno silou magického kamene,

takže na něj nemrtví nemohou vstoupit. Poustevník teleportuje družinu do bezpečí jeskyně, ve které od něj jedna z postav obdrží Lektvar dvojího muže. Ten způsobí, že se bude čas od času měnit v démona. Následujícím úkolem družiny bude probudit slunce a tím porazit Vongrynka. Dobrodruzi se budou muset vypravit do Slunečního chrámu boha Auriona. Zde je však zajme starosta a nekromant v jedné osobě, který si tu na ně počká se svými nemrtvými služebníky. Ví, že probuzení slunce je jediný způsob, jak jej zastavit. Dojde ke konečnému střetnutí.

Popis dobrodružství

Děj dobrodružství je popsán po jednotlivých dnech – tak, jak by se mělo celé tažení družiny odvíjet:

Den I.

Počasí: Den je až nápadně slunečný a podivně teplý. Je to s podivem, protože se družina nachází v horách, kde naopak většinou bývají rekordní mrazy. Zvláště hraničářům znalých místních podmínek se to může zdát hodně podivné.

„Cože, my jsme v horách? Vždyť je tu teplo jak v poušti.“

Kouzelníci mohou být rozrušeni a nedokáží se pořádně soustředit (snížená pravděpodobnost úspěšného seslání kouzel). To teplo bude natolik silné, že v případě boje budou mít postavy postih -3 k hodů na útok i na obranu.

Cesta k městu: Cesta se neustále vine horami. Horské vrcholky místy pokrývá sníh. Ze severu neustále jemně vane vítr a stáčí se k východu. Za celý den nezmění směr, až po půlnoci začne vát přesně opačně.

Do města Hompus vede pouze tato jediná cesta. Město má dvě brány, přičemž postavy dorazí k té východní.

Popis města: Město bylo vybudováno na zřícenině něčeho, co kdysi bylo možná pevností. Tato pevnost pravděpodobně sloužila jako věznice, protože v podzemí byly nalezeny stovky chodeb a v nich kostry. Město je obehnáno hradbami a má dvě brány, na východě a západě. Uvnitř města je náměstí, na němž stojí radnice. V celém městě jsou tři hospody.

Příchod do města Hompus: Brány města se postavám otevrou samy od sebe - rychle, bez jediného zavržení.

Čím blíže budou k náměstí, tím budou potkávat stále více a více lidí, kteří je s nadšením uvítají. Jakmile dojdou k městské radnici, vyzve je místní starosta (ve skutečnosti nekromant), aby společně s ním vyšly na stupínek před budovou. Okolo se shromáždí obyvatelé města. Jakmile starosta usoudí, že má dost posluchačů, spustí:

„Milí občané města Hompus. Já, Vongrynk, váš starosta, vítám naše hrdiny, kteří přišli vyřešit vraždu našeho milého mistra Puvy. Nyní jsem si dovolil pro vás, milí hrdinové, uspořádat hostinu, aby se vám lépe hledal vrah a zlotřilec.“

Něco podobného by měl starosta říct, aby v postavách vzbudil dobrý pocit a odvrátil od sebe možné podezření.

Informace, které mohou postavy získat od obyvatel města:

Většina informací, které získá družina vyptáváním u obyvatel města, by ji měla navádět k nějakému muži v černém plášti. Některým lidem se vybaví, že měl na pravé ruce prsten z lebkou (PJ si to může vylepšit třeba tím, že viděli odraz v zrcadle, takže mylně určí opačnou ruku).

Několik příkladů:

Majitelka řeznictví:

Pani Loktová, 35 let, černovlasá vdova. Pokud by si s ní chtěly postavy promluvit, budou si muset nejdřív u ní něco koupit. Dřív jim nic nepoví.

Sama je bude vybízet: „*Kup si tohle a já ti něco povím.*“

Informace, které od ní mohou postavy získat:

„*Jo, starej Puva, to byl ale chlapák. Ne, že by se mi líbil, ale.... Je mi líto, co se mu stalo. A co vy, naši hrdinové? Už jste něco zjistili?*“

Kovář

Pan Roligen. Je mu 42 let. Znal se z mistrem Puvou, který jej naučil kovat „*ty nejlepší meče na světě*“. Bohužel ví pouze to, že Puva chtěl sesadit zdejšího starostu a že to mělo být už brzy. Nic víc z něj postavy nedostanou.

Zbrojř u náměstí

Tomuto 68 let starému muži se musí říkat „mistře“, na jiné oslovení neslyší. Má krátké šedé vlasy. Je to chlapík, co v životě hodně zažil, ale nepouští si „hubu na špacír“. Má vlastní obchodní společnost, ve které dělají jedinou věc - opravují poškozené zbraně.

„*Pan Puva byl moc dobrej chlap. Rád se mnou sedával v hospodě a kecal, ale já pořád povídal, až mne z toho hlava bolela.*

Porád jsem mu říkal: ‚Ale už dost, Puvo. Já mám z tvých řečí hlavu takovouhle.‘ Ale on si pořád nedal a nedal říct. A mlel dál a dál. Porád mlel, že se pokusí svrhnout našeho starostu. Že cítí, že něco chystá a že to nebude zrovna nějaká dobrá věc. Nu což. Bohové nechť jsou mu milostivi.

Nechcete opravit nějakou zbraň?“

Pokud si u něj postavy nejprve nechají opravit nějakou zbraň a promluví si s ním až poté, bude jednak mnohem sdílnější, jednak jim může dát podle okolností i výraznou slevu.

PJ si může domyslet další podobné CP obyvatel města. Několik lidí bude postavám tvrdit, že vrahem je určitě starosta:

„*Jo, to byl určitě ten hroznej starosta. To ten tu vede spiknutí proti nám starým. Ví, že na něj nemáme sílu. Mladých se on bojí. Stačí, aby si jenom postěžovali a hned dostanou, co chtěli.*“

Postavy by měly informace obviňující starostu dostávat tímto způsobem proto, aby je považovaly spíše za pomluvy a nepodezívaly Vongrynka hned na začátku dobrodružství.

Můžou se např. zeptat podivína, který jim poví:

„*Už vím, co máte na mysli. Momen,t jen se rozpomenu... A vlastně, jaká byla vaše otázka? A vůbec, byla nějaká? Těšilo mě.*“

nebo:

„*Nazdar lidičkové. Jampak se máte. Já se mám skvěle, sluníčko svítí, je krásně. Dneska cítím, že zase povstane duch jednoho boba. Jo, víte kdo je bob? Ne?? Hm, tak to já taky nevím. A proč se vlastně o něm bavíme? Kdo to je? Nashle, podivíni.*“

Jiný bude zase mlít něco o sousedovi od naproti, který mu prý krade obilí a ten že si vlastně celou dobu přál, aby mistr Puva zemřel. Soused, o kterém se tohle povídá, bude naopak říkat téměř to samé o tom prvním.

Během pátrání by postavy měly potkat Janu, zkušenou hraničářku. Ta jim na jejich otázky bude tvrdit, že vrahem byl starosta. S Janou se seznámí podivným způsobem – půjdou právě kolem hospody, když skrz její okno proletí muž. Poté vyjde ze dveří Jana a začne křičet:

„*To bylo naposled, co sis začal bitku s ženskou, jako sem já!*“

Jakmile ji postavy osloví, pozve je ke stolu v hospodě a nabídne jim pomoc. Po rozhovoru se rychle sebere a zmizí. Po čase se k postavám opět přidá a bude jim pomáhat. Až se přijde na to, že viníkem je skutečně starosta, tak bude tvrdit, že to celou po celou dobu tvrdila.

Den II.

Počasí: Bude o něco málo horší než včera, ale stále pěkné. Občas bude sněžit = postavy se budou muset teple obléci. Tento den bude už od rána velice podivný, zvláště pak sníh a k němu teplo.

„Tady je zima, že by i horskej elf zmrz až na kost. Ještěže jsme ve městě a ne venku. Tady to je o něco lepší.“

Pro kouzelníky by neměl už být takový problém se soustředit a čarovat. Mohou příp. vycítit přítomnost cizí magie. To Vongrynkovy magické pokusy způsobují podivné chování počasí v posledních dnech.

Problémy s Janou: Hned po ránu by měly postavy vyrazit do města. V ulicích narazí na Janu (viz Jana) a dva strážné, kteří se ji budou pokoušet zatknout.

„Já to vážně neudělala. Věřte mi. Máte štěstí, že tu nemám svůj meč, jinak by z vás už nic nezbylo.“

Postavy by ji už měly znát z hospody a z příhody s rozbitým oknem. Strážní obviní Jane z toho, že ukradla z radnice Jebonovu hůl, pradávny magický artefakt (od místních obyvatel se družina může dozvědět, že se však s touto holí nikdy nikomu nepodařilo nic vyčarovat). Tuto noc byla hůl ukradena a Jana byla čirou náhodou načapaná poblíž místa krádeže. Strážě si myslí, že hůl dala nějakému komplici.

Postavy by měly Janě pomoci přesvědčit strážné, že je nevinná. Pokud by došlo k ozbrojenému střetu, nebude pro ně již ve městě místo.

Když se Jana a dobrodruzi dostanou pryč od stráží, měli by zajít někam do hospody a tam z ní dostat co možná nejvíc o tom, co viděla, slyšela, atd.:

„Byla tma. Nikde nikdo. Bylo tak asi devět večer a já vidím nějaký zářící portál nebo něco podobného. Do něho skočila nějaká postava v černém plášti. Na ruce se jí něco blystilo, asi nějaký prsten. Ale nic jiného nevím. Bylo to hrozně narychlo. Nic jiného si nepamatuji.“

Podivné chování starosty: Starosta si zavolá postavy na radnici. Neměla by s nimi chodit Jana, protože je jinak starosta vyhodí. Jana se totiž se starostou nenávidí. Jana sama nebude chtít ke starostovi jít, pokud by to po ní postavy chtěly, odmítne.

Starosta přijme družinu ve své pracovně. Pozve ji dovnitř a vyzve postavy, aby se posadily. Začne jim nabízet peníze a za to chce, aby odešly a nechaly vyšetřování vraždy být. Ta z postav, která byla žákem mistra Puvy, by měla ihned odmítnout. Když tak neučiní, měla by za to mít nějaký postih. Např. se nebude moci koncentrovat a odpočívat, protože ji bude strašit mistrův duch. Pokud postavy odmítnou, tak je starosta nechá zavřít do vězení. Jana by jim měla pomoci k útěku. Když však starostovu nabídku přijmou, je konec dobrodružství a město zmizí jednou pro vždy ze světa.

Vězení: Postavy budou po jedné hrubě hozeny do malé klece, která je doveze až dolů, do jámy, která je 100 metrů hluboká. Tam je klec vyklopí a zase vyjede nahoru.

V jámě to smrdí po rybách, budou tam mrtvolky opírající se o stěny apod. Bližší popis nechť si určí PJ.

Jana si zavolá jeskyňáře (viz Jeskyňáři), kteří se prokopou až k postavám. Strážě ani nikdo jiný na to nepřijdou.

Jakmile budou dobrodruzi opět na svobodě, dozví se od Jany, že o nich starosta říká, že utekly, že prý zabily mistra Puvu apod. Po útěku Jana družině navrhne, aby rychle opustila město, kde není bezpečno, a ukryla se raději někde v horách. Jane tam má pár známých hraničářů a uprchlíků.

Přepadení: Jakmile zajde poslední paprsek slunce, zjeví se okolo tábora několik kostlivců s meči a štíty (mělo by být v silách družiny je porazit). Z ničeho nic, jako lusknutím prstů. Ihned zaútočí na tábor. Po bitvě už nikdo nebude moci usnout. Postavy vyslechnou pověsti o Poustevníkovi, který žije kdesi v horách. Prý umí dělat zázraky. Toto to je zakončení II. náročného dne.

Den III.

Počasí: Tento den bude velice „hnusný“. Bude zataženo a pořád hustě sněžit. Do města postavy zatím nemůžou, protože přes noc strážce zjistily, že utekly. Tentokrát se družina bude muset připravit na hodně mrazivý den.

Cesta k Poustevníkovi: Jana postavám poradí, aby se pokusily dostat k Poustevníkovi:
„Jo, ten Poustevník tu žije už nejmíň sto let. Nikdo přesně neví, kolik mu je a jak se sem vůbec dostal. Ale když potřebujete pomoc, tak nevím, kam jinam vás mám poslat.“

Cesta k Poustevníkovi by měla být co nejdelší a nejtěžší. Po cestě mohou potkávat dravou zvěř, gobliny apod. Celou dobu by se mělo chumelit. Záleží na PJ, jakou sílu nepřátel určí za vhodnou. Jakmile se družina dostane do Poustevníkovy zahrady, oteplí se tak o 30 stupňů. Nikde už nebude žádný sníh.

Legenda: Poustevník (viz Důležité postavy) řekne družině úryvek legendy o starodávném lektvaru:

„Bitva byla krutá, ale jeden z nich přežil. Teda myslím. Paměť mi už neslouží dobře.“

Má to samozřejmě jeden háček. Poustevníkovi už paměť tak dobře neslouží, a tak budou postavy muset dojít pro ingredience na Lektvar rozpomenutí (sám jim to poradí). Ten by Poustevníkovi pomohl vzpomenout si. Když bude postavy obtěžovat pro něj dojít, tak si budou muset vyslechnout legendu po kouskách.

Hledání lektvaru: Družinu čeká zdoluhavá cesta, protože si Poustevník vymýšlí. Chce jen vyzkoušet odhodlanost postav. Takže tuto kapitolu rozdělíme do podkapitol:

Moč medvěda: Jako první, co Poustevník potřebuje pro tvorbu Lektvaru rozpomenutí, je moč medvěda z horského údolí na jihu. Žije v něm medvěd zvláštního druhu, tzv. dvouocasák. Postavy budou muset přinést jeho moč, což je však obtížný úkol. Pokud nechtějí bojovat s tímto silným zvířetem, budou muset medvěda odlákat pryč z jeho doupěte. Poté budou muset vzít hlínu z místa, kde ze vymočil. Jakmile ji Poustevníkovi přinesou, bude ten dělat, jako by je neznal. Chvilí potrvá, než si opět vzpomene, co jsou zač.

Blázniví goblini: Poté, co si Poustevník na postavy opět vzpomene, řekne jim, že přinesly něco špatně, že žádnou medvědí moč nechtěl. Postavy budou nyní muset zajít do jedné jeskyně v horách, ve které žijí gobliní obchodníci. Mají po nich chtít bonžu. Bonža je popravdě zvláštní gobliní pivo. A také to nejsou obchodníci, ale pašeráci. Postavy dostanou pivo až po dlouhém přesvědčování a goblini za něj budou chtít zaplatit.

Poté, co mu přinesou pivo, se Poustevník napije a lehne si. Bude spát tak deset minut, ale pro postavy to bude trvat celou věčnost. Po tuto dobu si budou prohlížet knížku, kterou jim Poustevník dal. Jeho spánek potrvá, dokud ji nedočtou. Knižka je

zpomalovací past, postavy od ní nedokáží odtrhnout zrak. Hráči musí házet kostkami, dokud alespoň dva nehodí v jednom kole současně 3 nebo 6. Poté se Poustevník vzbudí a řekne:

„A jooo. Vždyť já to mám tady v placatce. Je to štáva.“

Tehdy skončí celá Poustevníková hra.

Celá legenda: Jakmile se Poustevník napije, „vzpomene“ si na vše. I na celou legendu:

„Stalo se to hodně, hodně dávno. Jeden válečník se chtěl stát nepřemožitelným. Ten válečník přežil bitvu s jedním černokněžníkem. On a černokněžník se svými bojovníky svedli boj o jeskyni čarodějky Ramtidy. Válečník během bitvy do jeskyně utekl a požádal Ramtidu, aby mu jeho síla zůstala na věky. Čarodějka z něj však vysála duši a tu dala do lektvaru. Postava, která se tohoto lektvaru napije, se stane napůl démonem a napůl člověkem. Tato postava se bude nekontrolovaně přeměňovat. Jedna polovina bude jako normální, ale ta druhá získá tělo démona se strašlivou silou.

Čarodějka Ramtida je moje matka. Jenom já dokážu zničit prokletí toho lektvaru. A já jediný vím, kde je uschován. Ten zlý černokněžník se stal starostou a čas od času mi sem od něj chodí výhružky. On však nemůže vstoupit na můj pozemek. Ten je posvěcený a jeho moc na něm neúčinkuje.“

Nějak podobně by to mělo vypadat. Po vyslechnutí legendy by si měly postavy povídat i z Poustevníkem o mistru Puvovi. Začít by to měl sám Poustevník. O čem si budou povídat, bude záležet pouze na PJ. Jakmile budou unavené, pošle je Poustevník na zahradu. Tam se postavy uvelebí a usnou. Budou mít špatné sny, ale ty je neprobudí.

Noční přepadení: Večer postavy vzbudí kroky a skřípání kostí. Když se kolem sebe rozhlédnou, neuvidí nic zvláštního. Avšak když vyjdou ven z Poustevníkovy pozemku zjistit, co se děje, přepadnou je opět kostlivci. Tentokrát jich však bude víc a společně s nimi se objeví i Vongrynkovi učedníci - nekromanti (sílu nepřátel nechť určí PJ). Postavy by neměly tuto situaci zvládat lehce. Až to pro ně bude hodně špatné, zavolá na ně Poustevník a řekne jim, ať se schovají na jeho pozemek, že tam nemrtví se svými pány nemohou. Jakmile poslední postava vstoupí na Poustevníkův pozemek, vytvoří se kolem něj průhledná bublina. Tehdy se objeví sám Vongrynk. Dříve, než něco stačí říct, pronese Poustevník podivným hlasem zaklínadlo. V tu chvíli postavy ulehnu do těžkého spánku.

Den IV.

Počasí: Nejhorší, jaké kdy bylo. V poledne se bude zdát, že je pořád večer. Všude po okolí budou chodit nemrtví a zabíjet vše živé.

Po přepadení: Postavy se probudí v nějaké jeskyni, stále se však budou nacházet na Poustevníkově pozemku. Poustevník jim vysvětlí, že je sem teleportoval, aby zde získaly Elixír dvojího muže. Je to malá lahvička uprostřed jeskyně. Jakmile jej Poustevník vezme, bude ho muset jedna z postav vypít. Správně by ho měl dát Poustevník vypít té nejslabší postavě, aby se stala mnohokrát silnější. Pak řekne toto:

„Pamatujte si tato slova: Zlo, to nikdy nezničíte. Zlo je prostě všude a bude všude. Vy tu jste od toho, abyste chránili dobro a odráželi síly zla. Jinak to nepůjde. Takhle to chodí už mnoho staletí.“

Potom družině vysvětlí, že budou muset provést probuzení slunce - tzv. „obřad slunce“, pomocí oltáře ve starém Aurionově chrámu, který leží na hoře, na kterou ukazuje stín věže radnice přesně odpoledne.

Poustevník postavám ještě poví:

„Slunce nikdy neuhasíná. Nikdy.“

Hledání stínu: Jelikož bude po celý den zataženo, měla by tato část dobrodružství být pro postavy nejobtížnější, ale také zkouškou jejich chytrosti. Najít stín, když je zataženo, to zkrátka nejde. A tak musí postavy hledat chrám samy a jen s radami ostatních obyvatel města Hompus. Celou dobu by se měly po cestě setkávat s nemrtvými. Tato cesta bude na delší dobu, protože hledat chrám v horách není jen tak. Navíc, když nemají žádnou stopu, kde hledat. Zde máte schéma, jak by mělo postupovat hledání postav:

Chrám slunce: Jakmile postavy naleznou vchod do chrámu, spatří uvnitř oltář, kterým lze probudit slunce. Oltář je kulatý sloup ve výšce ramen. Uprostřed oltáře se nachází otvor pro amulet. O něm se zatím PJ nesmí zmínit - jakmile se amulet vloží do žlábků, vysvitne slunce a všechny mraky se rozeženou. Bude slunečno až do doby, kdy se amulet vyjme z podstavce. K ničemu z toho však nedojde. Hned, ještě než začnou postavy pátrat po způsobu, jak probudit slunce, je zajme přesila nemrtvých se starostou v čele. Ten bude mít k postavám tento proslov:

„Vy jste si mysleli, že mne opravdu zastavíte? Tak to jste se skutečně spletli. Ale po pravdě. Vy jste mě také dost překvapili. Netušil jsem, že se dostanete tak daleko. Ale abyste probudili slunce, museli byste mít tenhle amulet. Díky němu jsem stvořil svou armádu nemrtvých. Jediná nevýhoda ze začátku byla ta, že se mohli zjevit jen tehdy, když zapadlo slunce. Ale teď jim to už nevádí. Asi vás zajímá, proč vám to všechno říkám, co? Je to prosté. Když budete mrtví, tak to nebudete moct nikomu povědět.“

To vše se odehraje stále ještě před chrámem. Po proslovu starosty se ve dveřích chrámu zjeví starý Poustevník, který mávne rukou a amulet mu vletne do ruky. Něco zvolá a zmizí všichni nemrtví, kteří postavy drží. Ostatní na ně zaútočí.

Poustevník odhodí amulet směrem k postavám. Nyní započne velká bitva mezi Poustevníkem a Vongrynkem. Družina bude bojovat s nemrtvými.

Ze začátku bude Poustevník vítězit, ale po několika minutách se to obrátí. Poustevník je na tuto bitvu příliš starý. Jakmile bude zcela bezmocný, probudí se duch bojovníka v té z postav, která vypila Lektvar dvojího muže. Duch vyjde z postavy a začne bojovat ze starostou (rozpomene se na svého dávného nepřítele). Mezitím Poustevník vybidne družinu, aby vzala amulet a dala jej na podstavec uprostřed chrámu. Místnost s oltářem je dost (až podivně) velká - 100 m². Je zde jen obří okno s výhledem na město a podstavec uprostřed, nic víc. Bitva Poustevníka se starostou probíhá v jiné, malé místnosti (nachází se před hlavní síní). Aby se postavy dostaly k oltáři, musí vejít do hlavní síně. U vchodu jsou dva strážní - sluneční rytíři, kteří na ně zaútočí. Cesta k podstavci bude těžká. Čím blíže budou postavy podstavci, tím silnější budou sluneční rytíři (viz Doplnky). Těsně před podstavcem na ně zaútočí sluneční generál. Nyní nastane závod o čas. Postavy musí vložit amulet do podstavce dřív, než se k nim dostane sluneční generál. Ten by je jinak zabil. Jakmile se podstavec spojí s amuletem, rozpadnou se všichni nemrtví. Zmizí také sluneční rytíři a jejich generál, s omluvou za útok. Vongrynk bude uvězněn v tzv. „Nejsvětějším vězení“, které se nachází uvnitř chrámu. To má podobu zářící koule a nachází se mimo prostor a čas, takže jej není možné spatřit ani do něj vstoupit.

Duch bojovníka všem poděkuje a té postavě, ve které byl, dá svou zbraň - Bonixův meč. Pak zmizí v záblesku slunce. Když začnou postavy hledat Poustevníka, nenajdou po něm ani stopy. Zmizel.

Oslavování: Jakmile postavy vyjdou z chrámu, uvítá je bouřlivý potlesk, hromada růží a děků. Lidé z města Hompus je odvedou na náměstí, kde se už peče vepřové a víno o pivo teče proudem. Tady budou postavy vítězi. Mohou vyprávět své zážitky nebo se nechat podarovat. To záleží na nich. Po oslavě dostanou darem koně. Při posledním zamávání či ohlédnutí

k městu uvidí stát na hradbách Poustevníka s úsměvem na rtech. Jakmile ho zbystří, začne jim v uších znít:

„Takto odjždí hrdinové. To, co se stalo, se neudálo náhodou ani nadarmo. Všechno má svůj účel. Naši hrdinové odjždí někam jinam, pomoci lidem v nesnázích. To už je ale jiný příběh...“

Doplňky:

O městě Hompus: Město bylo postaveno špatně. V rozvržení jeho ulic, umístění náměstí a důležitých budov chybí jakýkoliv systém. Za to nese vinu starosta (nekromant Vongrynk). Doslova „kašlal“ na to, co se ve městě děje, a neustále bádá po elixíru. Těm, co se tu chtěli usadit, říkal:

„Kdy si postavíš barák, tak si žij. Mně to je jedno.“

Nikomu, kromě mistra Puvy, to nevadilo. Mistr Puva bojoval (slovně a přesvědčováním) za změnu ve vedení města. Také kvůli tomu byl zabit.

„Tak, a teď jsem se zbavil toho, co odporoval mé vůli.“

Jediná věc, na které si dal starosta záležet, byla věznice. Vězení je totiž obří labyrint, že i stráže s sebou musí nosit mapu, aby se v něm neztratily.

Věznice: Věznice byla vybudována na pozůstatcích staré skřetí věznice. Má nejméně 10 podzemních pater. Postavy budou uvězněny v tom nejhlubším. PJ si může domyslet, kolik v něm bude žalářů a jak budou veliké. Z věznice jim pomůžou Jeskyňáři, viz níže.

Parametry: Město není příliš veliké. Má kolem 200 obyvatel a z toho 75 % jsou chudáci, kteří tady našli ve starých troskách svůj domov. Město bylo postaveno na troskách nějakého dávného opevnění. Sestává z padesáti domů a dvou velkých ubytoven.

Jeskyňáři: Jsou to bytosti podobné žízalám, které dorůstají velikosti až 1,5 metru a rády vrtají díry. Také se jim někdy říká Tuneláři. Na čele mají zelený světélkující kámen. Mají vlastní města (velké „bubliny“ v podzemí). Jeskyňáři jsou mírní a rádi pomohou, protože to pro ně znamená další tunel a tedy i další práci. A také delší cesty na lezení, díky kterým se mohou vymlouvat u starších na to, že jim cesta trvala déle, a proto přišli později, než bylo domluveno.

Elixír:

Vznik: Jeden válečník bojoval s velmi silným mágem Vongrynkem o jeskyni, ve které žila stará a moudrá čarodějka. Ta podle legendy měla moc splnit jedno jakékoliv přání. Vongrynk byl mocný a ihned by jej zabil. Avšak válečník si na Vongrynka zavolal posily. Ty ho zdržely a on mezitím vběhl do jeskyně. Válečník sdělil čarodějce, že chce, aby byla jeho síla věčná. Čarodějka to však vzala doslova. Proměnila ho v lektvar. Každý, který tento lektvar vypije, bude napůl sebou a napůl démonem, který má sílu válečníka, ale postrádá inteligenci. Po splnění válečnickova přání se čarodějka teleportovala na jiné místo Nekonečných hor. V současnosti, kdy starosta hledá lektvar, již nežije. Sama sobě si splnila poslední přání:

„Dej mi syna a ať toto je poslední přání ze všech, které jsem kdy plnila.“

Ten syn je Poustevník.

Bonixův meč: Jedná se o obouruční meč. Rukojeť má vykládanou zlatem a jedním drahokamem. Tento meč má nesmírnou cenu, avšak ten, kdo s ním zabije, ho nedokáže dát z ruky a bude muset zabíjet dál, dokud nezhyne nebo pokud nebude od meče odloučen na 24 hodin. Jakmile se od něj jeho majitel jen na chvíli vzdálí, bude šílet a hledat ho. Po jednom dni však na vše zapomene. Je to meč s démonem.

Sluneční rytíři: Jejich tělo je průhledné, jsou něco jako duchové. Mají na sobě silnou, neprůhlednou a pozlacenou zbroj, meč a štít. Jsou na straně dobra, ale nemyslí apouze plní zadaný úkol. Sami nerozeznají dobro od zla, takže mohou zabít i toho nejsvatějšího mnicha.

Poustevníkův posvěcený pozemek: Je to místo, kde tráva roste celý rok, i v zimě, a žádné zlo ji nemůže zničit. Rostou zde stromy, co nikdy nepadnou a budou tu stát celé věky. Bytosti jako nemrtví se tu začnou ihned rozpadat a Vongrynkova nekromancie zde nepůsobí. Ochranná moc Poustevníkova pozemku se ukrývá v magickém kameni. Kdyby se tento kámen dostal Vongrynkovi do rukou, dal by mu takovou sílu, že by s ní zlikvidoval celé město a z obyvatel si udělal armádu nemrtvých.

Důležité postavy:

Vongrynk: Je to starý nekromant, který našel zříceniny skřetí pevnosti po prohrané bitvě o jeskyni s čarodějkou. V ruinách našel zachovalé kostry a kámen, který mu dal sílu na to, aby z mrtvých těl vytvořil několik nemrtvých. Toužil získat Elixír dvojího muže, ve který se proměnil jeho nepřítel. Díky tomuto lektvaru by byl schopen získat mnohem silnější magický kámen, který chrání Poustevníkův pozemek. Mohl by si tak vytvořit mnohem větší armádu nemrtvých.

Mistra Puvu zabil nejen pro to, aby se ho zbavil, ale udělal z něj svého nemrtvého generála. Vongrynk považuje sebe za toho nejlepšího ze všech a všechno se musí točit kolem něj.

Má dlouhé šedé vlasy a oči trochu jako šelma, zabarvené do modra. Stále nosí černý dlouhý plášť z kapucou a na ruce prsten ve tvaru lebky. Malinko kulhá na levou nohu, protože ji má kratší. Když proměňoval Puvu na nemrtvého, vložil do něj kus své vlastní kosti.

Poustevník: Je to starý muž, celý zarostlý šedivými vlasy a vousy. Neustále chodí s podivně zaobleným klackem, který využívá jako hůl. Postavám nikdy nepoví, že svou zapomnětlivost jen hrál (viz zkouška oddanosti postav při hledání přísad na výrobu Lektvaru rozpomenutí).

Má milý hlas a pořád chodí v šedém obleku a plášti z medvědí kožešiny.

Ukázka jeho způsobu mluvy:

„Takže skupino. Dokázali jste mi, že překonáte vše. Teď vám tedy mohu pomoci s tím vaším problémem. Jelikož jste mi ten lektvar donesli, nebrání mi nic, abych šel někam s vámi. Jenom nevím, co jste vlastně potřebovali.“

Neustále u sebe nosí placatku od mistra Puvy, ve které má nějakou šťávu. Vždy, když bude přemýšlet, tak si sedne a bude z ní popíjet. Placatka je očarovaná a nikdy z ní neubude, ať liješ a piješ.

Jana: Je mladá hezká hraničářka, která nenávidí starostu Vongrynka. Když byla malá a její rodina žila ve městě Hompus, které ještě bylo nedodělané, Vongrynk potřeboval nemrtvé k nějakému průzkumu, tak zabil její rodiče. Ona se schovala pod postel a všechno to viděla. Nikomu o tom nikdy neřekne, ale bude se chtít pomstít. A jak mluví?:

„Jo, pánové. Já být tady starostou, to by byly celý den samé lovy a hony na zvířata. Ale co dělá ten pabl na radnici, to pořád sama nevím, ale já na to přijdu. Já ho dostanu. Jednou jo, ale sama nevím, proč bych ho měla sesadit, mám jen takové tušení, že není žádný dobrák.“

Může udělat výjimku a jedné postavě (té, která měla ráda mistra Puvu) řekne, proč ho nemá ráda a proč ho chce zabít.

Orčí obchodník: Malý ork jménem Bak se živí pašováním, překupnictvím a obchodováním s různým zbožím. Družina ho může potkat ve špinavých uličkách, kde prolézá odpadky a hledá v nich věci, které by se ještě daly prodat.

Jakmile jej postavy potkají, tak spustí:

„Zdravím pán. Koupit pytel pěkný, starý? Za levná peněz? Dnes Bak mít dobrá nálada a to znamenat velká sleva. Koupit?“

Nebo pokud se s ním budou znát již déle:

„Ahoj! Tady Bak. Mít nové informace. Za dva měsíce a slunce Bak dostat velká zboží. Pro vás sleva. Koupit čapku? Můj bratranec sehnat orčí klobouk. Vy mít palici jako mi. Haha.“

Bak je obchodník se vším možným a také s informacemi.