

Alexandrova pomsta
Verze 1.7

Alexandrova pomsta

(verze 1.7)

Autor: Lečo

Úprava: Gandalf, John Jarik, Max a Wulf

Soutěžní dobrodružství pro GameCon 2003

HISTORIE PŘED QUESTEM

Alexandr a Dulindar

Alexandr byl vévoda greenwoodský v dobách inkvizice. Byl jediným potomkem vévody Alberta Greenwoodského. Po smrti Alexandrové matky si jeho otec našel družku z prostého lidu. Hospodyně z Idoru. S ní zplodil levobočka Dulindara. Dulindar vyrůstal u matky a před okolním světem byl jeho původ utajován, jeho otec se jej zřekl. Po smrti Alexandrova otce přešel titul vévody na Alexandra. Dulindar záviděl svému nevlastnímu bratrovi bohatství, moc a slávu. Závist zasela časem do srdcí obou bratrů nenávist. I když ta Dulindarova byla větší. Alexandr, aby si alespoň Dulindara naklonil a dosáhl jeho odpuštění, začal mu dávat pravidelné renty, a dokonce mu nabídl i práci na svém dvoře. Dulindar se stal Alexandrovým komorníkem. V té chvíli pocítil Dulindar moc a peníze.

Již za života Alexandrova otce a jeho otce a otce jeho otce, se po Greenwoodu pohybovali mniši Zlatého rohu (viz níže), kteří od lidí kupovali jídlo a suroviny pro výrobu knih výměnou za své řemeslné výrobky, nebo pracovali v Idorské knihovně jako pomocná síla za peníze. Alexandr si s nimi rozuměl pro jejich moudrost a přístup k historii. I lidé se s nimi naučili žít.

Když jednou při obřadu uctění boha moudrosti Enila explodovala Ďáblova hora (v té době se nazývala jinak) a pohřbila pod vrstvou popela a lávy město Idor, Dulindar se pomátl, neboť v Idoru žila jeho matka. Zacloumala s ním tak silná zloba vůči mnichům, že vyburcoval davy a vytáhl proti mnichům. Alexandr ho zrazoval od takové pomsty. Dulindar byl však zaslepen pomstou a neposlech ho. Alexandr tak vyslal posla, aby mnichy varoval, co se proti nim chystá. Dulindar za to Alexandra zabil a před lidem to omluvil napomáháním d'áblům. I přesto, že všechen lid v Greenwoodu věděl o přátelství mezi Alexandrem a mnichy, uvěřili Dulindarovým lžím. Alexandr těsně před svou smrtí vykřikl kletbu: „Já se za ně pomstím, ať už v tomto životě nebo příštím.“

Od zavraždění Alexandra si Dulindar sliboval, že získá moc a peníze, o které jej vlastně Alexandrův otec připravil. Zapomněl však, že do jeho plánů může zasáhnout král. Tomu se dostaly zprávy o inkvizici se značným zpožděním. Když byl o všem srozuměn, vyslal své lidi, aby Dulindara zadrželi nebo v nutném případě i eliminovali. Skupina agentů (sicců) zcela bez problémů pronikla do Dulindarova sídla, ve kterém se Dulindar oddával studiu a částečně z něj i vládl a které se nacházelo ve Stoupově. Po jejich prozrazení nastal krutý boj, ve kterém byl Dulindar zabit. (Takových sídel měl v panství několik, ale to ve Stoupově bylo jeho nejosamělejší, tudíž zde trávil nejvíce času.)

Nicméně jako pomstu, těsně před svou „smrtí“, proměnil První mnich Řádu zlatého rohu duše obou bratrů v esence, které jsou vázány na místo smrti jejich tělesných schránek. Alexandr je vázán na svůj hrad a Dulindar na svůj dům ve Stoupově. Dulindar měl to štěstí, že se dokázal vtělit do těla jednoho z mrtvých králových agentů (elfa).

Po Alexandrově smrti bylo Greenwoodské panství svěřeno rodu Val Noble. To vše se stalo před 70 lety.

Řád zlatého rohu

Řád zlatého rohu vznikl kdysi dávno na začátku našich věků. Říká se, že jej stvořil samotný bůh moudrosti – Enil. Bytosti hrozivého vzezření, které samy sebe nazývají Sawaty, střeží a shromažďují moudrost předchozích generací. Sawati vyplňují veškerý svůj čas sbíráním informací z minulosti a jejich evidováním. Pro tyto účely mají v podzemí své věže

zbudovanou obrovskou knihovnu, kde je také skryto před všemi zraky **Oracleum**. Mocný nástroj pro objevování dějin.

Sawati konají každý rok na posvátném místě, kde se objevili první z nich, obřad (oslava sestupu z hvězd) k uctění boha moudrosti Enila.

Lidé byli zvyklí každoročně vídat skupiny Sawatů v Kohoutích horách. Sawati výměnným obchodem s obyvateli Greenwoodu nakupovali suroviny potřebné pro výrobu knih a jídlo. Nabízeli především mapy, různé knihy a také informace a rady. Často spolupracovali s Idorskou knihovnou. Lidé je brali jako běžnou součást života, a i když se občas objevily potyčky s obyvateli, byly z malicherných důvodů.

Jednou však hora, u jejíhož úpatí Sawati zahajovali svůj obřad, explodovala a stala se z ní sopka. Sopka zničila město Idor a zabila jeho obyvatele i skupinu asi dvaceti mnichů přítomných obřadu. Zanedlouho poté, jistý mladičkový člověk jménem Dulindar vyburcoval davy na tažení proti mnichům. Tak začala Greenwoodská inkvizice. Když bylo několik Sawatů za živa upáleno ve městech, inkvizitoři vytáhli proti věži. Sawati, aby předešli krveprolití a hlavně znehodnocení knihovny v podzemí, umístili ke vstupu do podzemí neprostopnou bariéru a všichni, až na dvě výjimky, vyšli ven, aby se pokusili zastavit dav pomocí rozumného slova. Všichni Sawati byli pobiti a věž zbořena.. Není Sawatů filozofií páchat fyzické násilí na jiných bytostech. Jejich hlavní starostí ale bylo, aby se zburcované davy nezačaly dobývat do věže. Těmi výjimkami byli První a Druhý mnich. První mnich se kouzlem proměnil ve fexta, aby jako poslední linie obrany zůstal u Oraclea a Druhý mnich, jen na výslovné přání Prvního, utekl s klíčem od bariéry, aby jej ukryl pro správný čas. Vše měl pak předat svému potomkovi, aby tak vše bylo na správný čas připraveno.

Druhý mnich (Grenor) jako jediný Sawat utekl před inkvizicí. Učinil vše, co mu nařídil První a zplodil potomka. Ten žije v bezpečí daleko od Greenwoodu a Grenor je s ním v kontaktu. Když se Dulindar před rokem dozvěděl, že jeden z mnichů žije, rozhodl se jej vypátrat a za každou cenu jej zprovodit ze světa.

Pozn. Výbuch sopky neměl nic společného s obřadem, byla to hříčka přírody.

Sawat

Sawat je svou výškou, tělesnou konstitucí, inteligenčním potenciálem podoben člověku. Jeho kůže je uhlově černá. V mládí je lesklá a s postupem věku přechází do matu (Grenor je tak mezi). Jejich těla pozbývají jakéhokoliv ochlupení. Uprostřed čela jim vyrůstá roh o délce kolem 10 coulů, který se ohýbá k nebi. Jeho barva je šedá. Také jejich oči vypadají zvláště. Mají žlutou až temně rudou barvu a nemají nic, co by připomínalo duhovky či zornice. Jejich periferní vidění je větší než 180°. Z těchto důvodů chodívali zahalení v pláštích, dlouhých hábitech s kápí, aby spořádaný lid greenwoodský nebyl ještě více pohoršován jejich vzhledem.

Jsou to hermafroditní bytosti, které jsou schopny zplodit jen jediného potomka za život.

Timeline

- 70 let

- Vévodství greenwoodské patří do království Andorského.
- Po vévodství se po staletí potulovali Sawati, mniši Řádu zlatého rohu. Žili v symbióze s lidmi.

- Vévodovi Albertu Greenwoodskému se narodil syn Alexandr.
- Vévodovi Albertovi umírá jeho žena.
- Vévoda Albert Greenwoodský se zamiloval do hospodyně z Idoru a počal s ní nemanželské dítě - Dulindara.
- Alexandr a Dulindar se poznávají, ale nemají se příliš v lásce.
- Alexandr se začíná přátelit se sawaty.
- Vévoda Albert Greenwoodský umírá, titul a vládu získává jeho syn Alexandr. Dulindar se cítí ošizen a svého bratra začíná nenávidět.
- Alexandr, protože se cítí být svému bratrovi něco dlužen, mu posílá rentu a nabízí mu místo komořího na svém dvoře. Dulindar nabídku přijímá.
- Dulindar zjišťuje, jak chutná moc a peníze, začíná se mu to líbit, a první vděčnost se spolu s nenávisť mění na závist.
- Dulindar si staví ve všech vesnicích své rezidence, nejvíc však pobývá ve Stoupově.
- Sawati provádí neškodný rituál na Ďáblově hoře, která souhrou náhod zrovna exploduje a pohřbí Idor pod horou lávy a sopečného popela, přičemž zabije i Dulindarovu matku. Lidé si později zakládají „Nový Idor“ opodál.
- Dulindar šílí, zahajuje tažení proti Sawatům.
- Dulindar přesvědčí lid, že za tu explozi a tisíce mrtvých jsou zodpovědní „ti ďáblové“. Zfanatizovaný dav upaluje několik Sabatů, kteří se zrovna nacházeli ve vesnicích.
- Alexandr zrazuje svého bratra od jeho úmyslů, když nic nezmůže, alespoň varuje mnichy. Mniši ve věži vytvářejí a aktivují bariéru - ale ne, aby ochránili sebe, nýbrž své knihy a Oracleum.
- Dulindar se o varování mnichů svým bratrem dozvěděl a Alexandra za to v zuřivosti zabil. Před lidmi to omlouvá tím, že se Alexandr spolčil s ďábly.
- Alexandr těsně před smrtí Dulindara prokleje. První mnich to sleduje v Oracleu, rozhodne se to Alexandrovi umožnit, a tak zakouzlí kouzlo a promění Alexandra v esenci, vázanou na místo své smrti (hrad), podobně to bude i s Dulindarem jakmile zemře.
- Všichni Sawati se uchylují nahoru do věže. Dole zůstává jen První mnich, který spáchá rituální sebevraždu a mění se na fexta.
- Grenor aktivuje bariéru a odjíždí s klíčem na sever. Má se vrátit v době, když už bude na všechno zapomenuto.
- Sawati zůstávají nahoře ve věži, aby se pokusili rozvášněnému davu vysvětlit situaci.
- Dulindar organizuje velké tažení proti Sawatům, lidé dorazí až k jejich věži. Mniši se pokusí je přesvědčit o své nevině. Dav je pobije do posledního. V domnění, že jsou všichni Sawati po smrti, rozboří věž dříve, než objeví vchod do podzemí, o kterém nikdo z davu nevěděl.
- Král andorský se toto (hon na „ďábly“ a vražda) se zpožděním dozvídá. Vypravuje své agenty s úkolem zadržet, případně i zabít Dulindara.
- Agenti nachází Dulindara ve Stoupově a tam ho zabijí. Několik z nich však také zemřelo.
- Dulindar se vtěluje do elfího těla jednoho ze zabitých agentů (což První mnich neví).
- Tím vymírá celý rod Greenwoodských, a vévodství je králem Andoru svěřeno do péče rodu Val Noble. Oni si staví nový hrad na opačném konci vévodství. Alexandrův hrad pustne a je opuštěn, protože „tam straší“.
- Grenor ukrývá klíč v opuštěném a zemětřesením zničeném sklepe v sudu s vínem poblíž vesnice Zelené. Zároveň tam vytváří Stín. Magická moc klíče způsobila enormní zvětšení všech přítomných pavouků.
- Alexandr pomocí kouzla „Chřadni“ začíná přinášet trápení Dulindarovi v elfím těle. Postupem času se Alexandrova moc nad Dulindarem stupňuje.

- 55 let

- Grenor zplodil potomka. Žijí odloučeně a setkávají se jen výjimečně.

- 5 let – současnost

- Grenor poznává, že lidé už jsou blízko zapomnění a usidluje se v horách poblíž Zelené, aby nebyl daleko od domova, od klíče, ale také od lidských obydlí, odkud mu dcera hostinského ze Zelené Julie nosí potraviny.
- Pod věží se začíná objevovat magické vřídlo. Likviduje také floru na povrchu v blízkosti věže.
- Před dvěma roky skončila ve zdejším království válka. Ještě je to trochu znát, na druhou stranu, v sousední Coalestii zuří dosud.
- Před rokem byl náhodou Grenor někým spatřen v horách a dotyčný to roztroubil v hospodě. Jeden z Dulindarových špiónů se to dozvěděl a podal mu informaci. Dulindar začíná po Grenorovi pátrat, nedobírá se však k žádným výsledkům. Spojuje tedy příjemné s užitečným - najímá postavy s tím, že hledá někoho, kdo by mu přinesl lék.

Popis mapy greenwoodského panství

Idor – Sopkou zničené město, jeho rozvaliny jsou dračákovskou obdobou Pompejí. Některé domy, co se nacházely od sopky nejdál, jsou zachovány, jiné pohřbeny pod silnou vrstvou sopečné krusty a popela. V den kdy sopka explodovala, bylo zmařeno mnoho životů. V Idoru přišlo o život na 2 000 lidí.

Nový Idor – Město ležící na obchodní trase Chýnov – Runor. Město bylo postaveno potomky lidí, kteří zahynuli v Idoru, je tudíž mladé v porovnání s vesnicí Zelená. Nový Idor je asi dvoutisícové město, které má vše, co má mít. Hradby byly postaveny v dobách války a stále jsou udržovány. Je tu množství různých obchodů s rozličným zbožím. Je tu alchymista, věštec (podvodník), pevnůstka vojáků kněžny Du Val Noble a mnoho dalšího. Nicméně jsou to osoby, které nemají o místní minulosti nejmenší potuchy, neboť se jedná o přistěhovalce a obchodníky. Zde postavy žádné informace od osob nezískají s výjimkou knihovny, kde jsou spíše kusé informace a pro samotný quest nepodstatné.

Zelená – Vesnice asi o 500 obyvatel, která je starší než Nový Idor. Je tu více pamětníků, takže i informací. Je tu prakticky vše, co si každý od obyčejné vesnice slibuje. Kovárna, hospoda, malý hampejz, místní mudrc a pamětník. Dále taky starosta a nějaké to místní tajemství. Zde bych vložil VYMYŠLENOU a zcela NEPRAVDIVOU historiku s názvem Slavomír. Většina obyvatel Zelené se živí řemeslnou výrobou, těžbou dřeva, chovem domácích zvířat a pěstěním vína. Zelená leží na obchodní cestě mezi Runorem a přímořským Chýnovem.

Jezeří – Přístavní město (spíše vesnice kolem 300 obyvatel), které poskytuje rychlou dopravu na trase Jezeří – Bakaresh v Coalestii přes jezero Aquon. Je to mladší obchodní cesta využívána v současné době uprchlíky z válkou zmínané Coalestie. V dobách míru obchodníci směřovali buď do Chýnova přes Lesov, nebo do Runoru přes Nový Idor. Mimo lodní dopravy zde funguje zaběhaný rybolov, uhlířství a výměnný obchod. Je tu také několik zájezdních hostinců. Válka většiny lidí z Jezeří vzala obživu, a tak se většina odstěhovala do Nového Idoru, Zelené, nebo Lesova.

Lesov – Vesničané se v této nepočetné vesničce (asi 100 obyvatel) zabývají chovem dobytka v Aquonských kopcích, zemědělstvím a těžbou dřeva a žuly v nedalekém lomu. Je to nejmladší z vesnic v Greenwoodu. Lidé o historii tohoto kraje nemají potuchy, neboť jim ji nemá kdo předávat. Nicméně zde kolují povídky o temném místě v Aquonských kopcích (viz níže).

Stoupov – Zde postavy začínají s questem. Městečko čítající 400 obyvatel v Greenwoodu. Lidé zde chovají dobytek a obdělávají půdu, ale také se zde rozvíjí obchod a různé služby. Kovář, nějaký ten hostinec, správce města. Je tu klasická řemeslná výroba (kovář, tesař, hospodský atd.) a hostinec s dobrou, ale také mizernou nabídkou. Je tu také velký dům, kde žije pan Nulid - je to pro nás nejdůležitější stavba ve Stoupově. Pan Nulid není ve městě oblíben, protože ekonomicky ovládá větší část města a tak přiškrcuje obchodníky regulací cen. Pod palcem má hostinského i všechny řemeslníky ve městě.

Zelený bor – Hvozd o velké rozloze. Je to obyčejný hvozd s velice náročným terénem. Protéká jím Štičí řeka, která je plná peřejí, a proto se nepoužívá k lodní dopravě. Uvnitř Zeleného boru je Alexandrův hrad, ale postavy nemají šanci se k němu (v první části) dostat. V lese žijí dva druidi. Elf Silhan má rajón v okolí Jezeří a člověk Dalibor se zdržuje blízko Kohoutích skal. Kde druidi žijí vědí jen v Zelené (Klušina, Paldur a Hloušek). Hvozd je na druhém stupni probuzenosti. Druidové občas navštěvují výše zmíněné osoby v Zelené, asi dvakrát do roka (únor, srpen). Postavám mohou prozradit kde přesně se nachází Alexandrův hrad. Oni sami tam nechodí. Přesto by se postavy s druidy neměly setkat.

Legenda k mapě okolí Grenorova obydlí

Symboly:

První symbol stop (u zelené plné čáry) značí místo, kde postavy naleznou stopy, pokud Grenora osloví hned u dutiny v dubu. Druhý symbol stop (u modré plné čáry) značí místo, kde postavy naleznou stopy, pokud Grenora budou sledovat a osloví jej až u něj doma.

Žluté křížky - měřítko, vzdálenost mezi nimi se rovná cca 3 hodinám cesty.

Sklepy (ty dva napravo jsou Hlouškovy, ten úplně v rohu je ten zasypaný s prstenem) - ty obdélníčky.

Zelená - ty domečky. Strom s dutinou, ve kterém nechává Grenor peníze a Julie jídlo - ten strom.

Grenorova "chatrč" - ten srub

Terén:

Bílá značí údolí, kterým protékají potoky (ty nejsou zakreslené, aby to v ČB provedení nemátlo). Údolí jsou hustě zalesněná smrky. Sledování havranem seshora prakticky nemožné, havran by musel vletět přímo mezi stromy a zde moc velký manévrovací prostor mít nebude. Šeda značí prudké stráně. Rostou zde také stromy, ale většinou nižší, a většinou netvoří souvislý porost. Je zde hlavně spousta keřů a vysoká tráva a plevel. Značně nepřehledný terén při pohledu ze země.

Tmavošedá jsou kopce, resp. vrcholky. Sem tam keře, především tráva, která už ani zde není až tak moc vysoká. Občas nějaká nižší skála.

Trasy:

Zeleně je zakreslená trasa, po které chodí Julie.

Modře je zakreslená čára, po které chodí Grenor. Aby trochu zmátl případné stopaře, přichází jiným údolím, než kterým odchází (kudy přichází - přerušovaná čára, kudy odchází - plná čára).

Červeně je pak vyznačena trasa únosců, kteří jdou záměrně jinudy, aby se vyhnuli setkání s postavami, aby neprocházeli tak těsně kolem Zelené, a také aby ta trasa jejich pronásledování byla delší a postavy tam musely přespát. Červené tečky vedle zelené trasy je místo, kde

postavy naleznou jejich stopy. Červené tečky odbočující z červené plné, je to místo, kde, pokud budou mít štěstí, naleznou rozdělující se stopy. Vedou do údolí a chvíli jím pokračují, ale pak se ztrácejí (tečky začínají být rozostřené). Když si dají tu práci, budou odměněni tím, že je po chvíli znova najdou (aby byli ujištěni, že únosci pokračovali tím údolím dál), ale prakticky hned je zase ztratí. Ve skutečnosti siccové tím údolím už nepokračovali, ale hned zabočili nahoru na stráň, na vrcholku ve skalách zalehli a začali sledovat stráň protější, na které za několik hodin spatří postavy. Začnou je sledovat, a později v noci je napadnou.

Báchorky

aneb co všechno se povídá o Dulindarovi a Alexandrovi

Není to popisováno nijak zvlášť barvitě, sdělují pouze obsah „poselství“ té které báchorky a PJ si ji musí zahrát a převést na přímou řeč sám. Vzpomeňte na Kelišovou! Jejich přiřazení konkrétním postavám lze buď provést náhodně, nebo je to opět na uvážení PJ.

Čísla udávají číslo z k%, při oslovení obyčejného obyvatele. Číslo v závorce je odkaz z textu o postavách.

01 -20 (1) Dulindar byl spratek! Dostal se do Alexandrovy rodiny, a pak je všechny zabil. Pro peníze, samozřejmě!

21 – 40 (2) Dulindar sice dokázal naši zemi zbavit ďáblů, ale tím, že zabil vlastního bratra, se stal jedním z nich.

41 – 60 (3) Alexandr byl dobrý vládce.

61 – 80 (4) Ďáblové už dlouho žili v jakési věži, a když zničili Idor, jen Dulindar se svými lidmi se jim dokázal postavit.

81 – 00 (5) Na Alexandrově hradě po jeho smrti začalo strašit. Všichni odtamtud utekli, hrad zarostl hvozdem, a dnes si už nikdo nepamatuje, kde vlastně stál. Zřídka slyším od dobrodruhů, jako jste vy, že zahlédli jakousi zříceninu (za / před) Štičí řekou.

Poznámky: Většina lidí v Zelené, mimo pamětníků, si myslí, že věž byla na místě Temné Hory. Je to jen název, o hoře samotné se vypráví další báchorky – od pohádek po horory.

Temnou horu, pokud na ni dojde, prosím urychlete. Má pouze být rozptýlením a ne pastí na dobrodruhy. Hora samotná je jen kus skály z čediče.

ČÁST PRVÁ

Quest se odehrává v knížectví Greenwood v království Andora. Je to přibližně v polovině dubna, kdy stále bývá poměrně chladno a v současnosti je počasí poměrně ošklivé. Bývá zamračeno a často bouřky. V současnosti panství spravuje kněžna Du Val Noble, která disponuje asi pěti sty vojáky rozmístěnými po celém knížectví. Dvě stovky z nich jsou na výcviku v okolí hradu. Je to rozumná žena zničená životem a flegmatismem. Po válce těžce onemocněla a nemoc, i když je již vyléčena, ji velice oslabila. Při putování po kraji je 15% šance potkat hlídkující skupinu asi deseti vojáků za den.

Pro postavy: *Před dvěma dny jste přepřeluli lodí jezero Aquon, abyste unikli válce v Coalestii. Válka v Andoře skončila již před dvěma lety, a tak si myslíte, že hlavní město Andory - Runor vám poskytne víc pracovních příležitostí a svobody než Coalestie.*

Právě jste seděli u stolu v hospodě U Zeleného boru v městečku Stouпов a odpočívali po celodenní cestě z Jezeří, když vás oslovil dobře oděný a na první pohled neozbrojený elf. Představil se jako Jusúf.

„Jsem komorníkem pana Nulida. Vypadáte jako lidé, které můj pán potřebuje. Není ale času nazbyt. Můj pán je velmi nemocen a potřebuje někoho, kdo pro něj nalezne lék.

Následuje volnější konverzace roleplayingu. Jusúf prozradí postavám o pánově nemoci, a že nikdo není schopen nalézt lék. Odpoví na běžné otázky: co jeho pán dělá, jak je starý atd.

„Pokud jste ochotni přijmout nabídku, přijďte ráno k tomu velkému domu na náměstí a zaklepejte.“ Útratu uhradí Jusúf v plné výši za všechny bez toho, aby o tom postavám řekl. Ráno dojdete k velkému bílému domu z hrázděného zdiva. Zaklepete a zanedlouho otevře Jusúf. Beze slova vás dovede do obrovského hodovního sálu osvětleného desítkami velkých svící, kde ve velkém dubovém křesle sedí starý elf, který vypadá velmi nemocně. Jusúf poklekl a představil vás svému pánovi.

Roztřeseným hlasem začne Nulid vyprávět.

„Vy musíte být ti, o kterých mi říkal Jusúf. Před mnoha lety, v dobách po inkvizici, mě můj nepřítel [síp, síp] Conrad proklel. Důvodem byla závist. Protože jsem byl úspěšný obchodník, podařilo se mi nashromáždit obrovské bohatství a oženil jsem se s jeho dívkou. Při souboji o její přízeň jsem ho zmrzačil. Raději jsme se odstěhovali daleko od Conrada, ale přesto mne nějak našel a povolal na mne síly pekelné. Jsem elf a [síp, síp] tušíte, že takto bych neměl vypadat. Vždyť je mi teprve 90. Celou tu dobu se snažím [síp, síp], hledám způsob, jak kletbu zlomit. A nedaří se mi to. Ani zemřít takto nemohu. Spousta učěných mužů i žen se mi snažila pomoci ale bezvýsledně. Kletba je příliš mocná. A teď mne ta kletba začíná zmáhat více a více. Nemohu si dovolit čekat na nějaké felčary. Studiuji knihy a svitky Jusúf objevil možnost jak mi pomoci.

V tomto kraji existoval Řád zlatého rohu. Byli to vzdělaní lidé, zběhlí v magii i alchymii, i když vzhledem odpudiví. Ti by věděli jak mi pomoci. Věže ale již několik desetiletí nikdo neviděl, ale prý byla někde na kraji Zeleného boru. Doslechl jsem se, že tady v kraji žije poslední z mnichů řádu. Prý někde v Zelených horách. Může to být pouhá fáma. Někdo mohl být opilý a vymyslet si, že spatřil rohatého ďábla nebo cokoliv jiného, a proto si nemohu dovolit poslat na to své lidi, kteří pro mne hledají lék na jiných místech.

Jen nikomu neříkejte, že je to lék pro mne. Conrad, je to také elf, stále někde žije, alespoň mne o tom stále přesvědčuje ve zlých snech. Nevím, kde žije a obávám se, že kdyby se dozvěděl, že hledám pomoc tímto způsobem, mohlo by to věci ještě zhoršit.

Za vaše služby se vám bohatě odměním a jsem ochoten vám poskytnout zálohu.“ Základní záloha, kterou jim nabídne je 100 zlatých a maximální výše je 300 zl, které si ale budou muset postavy usmlouvat roleplayingem. Jako odměnu jim nabídne 1 000 zlatých a

maximálně se nechá usmlouvat na 1 500. Postavy se mohou zeptat na místní informace, neboť nejsou místní a nic o tomto kraji nevědí. V případě, že se budou ptát na jeho ženu (kterou přebral Conradovi), tak jim řekne, že před pár lety onemocněla a zemřela.

Následuje volná konverzace. Není možné čtením myšlenek odhalit pravé myšlenky. Může jim povědět historii kraje z vlastního pohledu (Dulindarova, ve třetí osobě), ale ne příliš živě. U Dulindara přizná, že byl levoboček a když se o něm Alexandr dověděl, okamžitě jej zaměstnal jako svého komorníka, aby Dulindara měl neustále pod dohledem, protože se obával o ztrátu svého postavení. Potom se Dulindarovi podařilo objevit spiknutí, které organizoval Alexandr vůči králi, vzal spravedlnost do vlastních rukou, zlikvidoval spiklence včetně Alexandra. Alexandra vylicí jako toho špatného. O hradu ví, že byl někde u řeky. Pová postávám, že pobyt na denním světle mu způsobuje velké bolesti. A zdají se mu každou noc zlé sny.

Když se ho postavy zeptají na podobnost jmen Nulid a Dulindar, odpoví: „*Máme podobné jméno, spousta lidí mi to říká*).

Zde kladu důraz na roleplaying. Postavy jdou do questu s minimálními informacemi- musí si je zjistit sami.

Ve Stoupově se před setkáním s Nulidem či jeho pomocníkem k postavám chovali poměrně vstřícně, avšak po jejich návratu od Nulida se k postavám budou lidé chovat velice odměřeně, protože byly spatřeny s jeho poskokem. Výjimkou je hostinský, který je naprosto spokojen, protože je tu jen jeden hostinec, a placením jistého procenta Nulidovi to tak zůstane. Hostinský zná báchorku 2.

Pan Nulid je prý černou ovčí Stoupova, nikdo ho však ještě nikdy nespatriil. Občas se objeví i parta jeho lidí a řeší problémy s nezvanými hosty a s těmi co dělají problémy. A místní lenní panička s tím nic nedělá. Tak se zdá být asi logické, že mu hostinský platí za ochranu.

Nulid má pod palcem většinu obchodníků, drží je tak v šachu a určuje zde ceny. Jeho dům tam stojí už od dob inkvizice.

Postavy nejspíše pojedou druhý den ráno do Zelené aby získali od tamějších obyvatel více informací.

Žádná mapa není nikde ve Stoupově k dispozici. Jediné místo, kde lze mapu sehnat je knihovna v Novém Idoru, kde však stojí 50 zlatých.

Vesnice Zelená

Oproti Stoupovu je Zelená Las Vegas. Je tu prakticky vše, co si každý od obyčejného města slibuje. Kovárna, hospoda, malý hamejz, místní mudrc a pamětník. Dále taky starosta a nějaké to místní tajemství.

Většina obyvatel Zelené se živí řemeslnou výrobou, těžbou dřeva, chovem domácích zvířat a pěstěním vína. Zelená leží na obchodní cestě mezi Runorem a přímořským Chýnovem. Proto je tu více hostinců (5), které patří jediné osobě – starostovi Hlouškovi. Ty menší (4) jsou určeny pro projíždějící a velký je pro místní.

Většina obyvatel Zelené nemá o existenci mnicha potuchy. Jen asi 10 % z nich o něm kdy slyšela, ale víc neví. Informace se různí. Spíše desinformace (ponechám na domluvě s PJ). Informace týkající se Alexandra a Dulindara viz Báchorka.

Seznam osob v Zelené:

Hostinský Klušina (hobit) – Pracuje v největším hostinci v Zelené. Je to hobit, který má pověst zpovědníka, takže toho dost slyší a ví. Je to ale zase obchodník. Tzn. že nesnáší lidi, co jen kecají a neplatí. Za velký zisk je ochoten komukoliv vyjít vstříc, pokud by mu to ovšem neublížilo (jak finančně tak fyzicky). Postavám se bude snažit mnicha celou dobu zapírat.

Dobrovolně: Zná minulost jak byla, prý byl Dulindar nevlastní bratr Alexandra. O bratrech nic bližšího neví. Báchorka 3. Klušinu musí postavy opít, utratit spoustu peněz (20 zl) a ještě ho přesvědčit o svých počestných úmyslech. Pije medovinu (pochopitelně tu nejlepší jakou má).

Žije se svou adoptivní dcerou (člověk) Julií, kterou vychovával jak nejlépe dovedl. Julie pomáhá svému otci, kde jen může a nosí jídlo mnichovi do hor. S mnichem jednal pouze Klušina a Julie o pravém důvodu **nic neví**.

Kovář Paldur (barbar) – Pracuje v místní kovárně U dvou koní. Je to mladý kovář zamilovaný do Julie. Bylo mu divné, že Julie každý týden ráno odjíždí sama do hor a vrací se až večer (cesta k dutině stromu trvá 7 hodin a je to přibližně polovina cesty ke Grenorově domu). Několikrát ji do hor sledoval. Viděl, jak Julie schovává koš do dutiny stromu, a pak z něj vytahuje měšec. Postavám to řekne dobrovolně, když mu poradí jak na Julii. Potom postavám vyklopí všechno, co ví a ještě si přidá. Je to velkej žárlivec. Může postavám říci příběh **Temná hora**. Báchorka 4.

Julie (lidská žena) – Adoptivní dcera hostinského Klušiny. Ujal se jí poté, co její rodiče uhořeli ve svém domě. Mnichovi nosí pravidelně jednou týdně jídlo v koši a schovává ho do dutiny stromu, odkud si vyzvedne peníze a seznam věcí, co má donést příště. Sama neví, proč jídlo nosí do hor. Otec si myslí, že by to někomu vyzvonila. Je to svobodomyšlná dívka, která má ráda hezké věci a zatím neprojevuje dostatečný zájem o muže (k Paldurově smůle).

Dobrovolně (zadara) o mnichovi nic neřekne. Šlo by ji uplatit zlatem nebo i okouzlit něčím originálním (ne černým bleskem). Při zmínce o Paldurovi prohlásí: „Zase vykládal ten příběh? Vy věříte na ďábly?“

Starosta Hloušek (člověk) – Velkostatkář, případně továrník v jedné osobě. Chová se velmi majetnický a povýšeně (řezník Krkovička – viz večerníček Jája a Pája). Nezahazuje se s chudáky. Nicméně je to dobrý starosta. Starosta také vlastní několik vinic v okolí a dva vinné sklepy. Jeden z nich již dlouho není používán. Nikdo nemá odvahu do něj vstoupit už 65 let. Je prý plný nebezpečné havěti a několik místností se sesunulo. Víno v sudech sklízěl jeho otec s praotcem.

Poví báchorku 1 a 3. Jako jedna z mála osob v Zelené ví o mnichovi, i kde žije. To on domluvil Klušinovi. Nejdříve bude zapírat stejně jako Klušina, ale potom bude za informaci něco chtít. Pokud postavy starostovi slíbí deratizaci sklepa, dostanou informace, které je zajímají (je tu možnost záruky) (deratizaci sklepa nebude požadovat ihned, stačí se dohodnout, že až skončí tohle, tak se vrátí a vyčistí to. Je třeba, aby deratizace proběhla až ve druhém kole (opět z důvodu případné časové nenáročnosti druhé části). Nebude postavám lhát a vyklopí vše, co ví. Ale jen na správné otázky. Neřekne víc, než musí. Poví postavám, že je Grenor – mnich filozof a nežije pro hmotné statky. Pracuje na historii tohoto kraje a píše své paměti. On sám mu již několikrát dodával informace. Taky je upozorní na jeho vzhled.

Také ví, kdo je Dulindar a zná část příběhu o konci řádu Zlatého rohu (viz první strana), ale Dulindar je přece už 70 let po smrti.

Písař Ivan (člověk) – Jediný, kdo zná úplnou pravdu, co se týče příběhu z pohledu obyvatel Greenwoodu (viz strana jedna), je to starý písař starosty Hlouška. Jako jediný si pamatuje, kde býval Alexandrův hrad (někde podél řeky uprostřed lesa). Je mu asi 90 let.

Postavám řekne vše, co ví, ale bude chtít vědět proč a za jistý obnos (potřebuje zaopatřit svou vnučku asi 50 zl).

Grenor (Sawat) – Je to tichý a vyrovnaný starý Sawat. Nežije pro hmotné statky (ostatně jako všichni Sawati) s výjimkou potravy, styk s okolním světem omezil na cestu k dutině stromu, který se nachází přibližně sedm hodin cesty od jeho obydlí (viz Julie). Grenor má schopnost empatie. To znamená, že instinktivně a s jistotou pozná, zda mluví někdo pravdu, či ne. Tuto schopnost mají jen někteří ze Sawatů. **Rozhodně zde nezabere čtení myšlenek ze strany družiny a podobné hovadiny.**

Grenorova chatrč je ze dřeva a je velká asi jako obývací pokoj. Jedna místnost. Je tam truhla a v ní všechny Grenorovy poznámky a hotovost (200 zl). K hotovosti přichází od svého syna, který pracuje jako utajený „zpravodajský důstojník“ v sousedním království, kde je Grenor mladší pod ochranou krále. Grenor starší zůstává v Greenwoodu spíše ze sentimentálních důvodů.

Pro informaci, v době questu svítá přibližně v 6:00 a slunce zapadá kolem 19:00. A ten den, kdy chtějí vyrazit za Grenorem, je škaredě a možná bude pršet.

Ještě v hospodě v Zelené (bude-li nějaká taková příležitost), postavy zaslechnou, jak se dva muži baví, že ten jeden zahlédl toulat se někde v okolí Zelené nějakého chlapa. Když se za ním vydal, že by mu pomohl, tak ve chvíli, kdy ten chlap zmerčil, že jde za ním, tak zmizel. Nic víc se k tomu postavy nedozví a samy, budou-li pátrat, nikoho dalšího nenajdou.

Grenor bude docela šokován, že za ním přijdou postavy. Bude se snažit nejdříve skrýt mimo svou chatrč, popřípadě, potkaly-li ho postavy u stromu, pokusí se jim utéct a schovat (je docela paranoidní), ale když na to postavy půjdou dostatečně diplomaticky (roleplaying), alespoň si je vyslechne.

Vyslechne si problém postav a poté jim s lítostí oznámí, že bohužel lék na žádnou takovou chorobu či kletbu nezná. Pokud budou postavy naléhat na téma typu, ale co když ve své věži máte takový recept, tak bude trvat na tom, že věž byla zničena a pokud se mu postav prostě nepodaří zbavit jakýmkoliv způsobem, tak jim nabulíkuje nějakou cestu k věži a pošle je do pryč. Jak již bylo uvedeno dosud, čtení myšlenek ani podobné věci na něj neplatí, je možné, že mu z nějakého důvodu postavy neuvěří a za použití násilí se ho pokusí táhnout s sebou. Dále bude popsána i takováto situace.

Vše co Grenor o Alexandrovi a Dulindarovi ví, je to, co se stalo před tím, než uprchl. Neví, že z obou bratrů jsou esence a tudíž neví, že Dulindar ještě žije. Proto se Grenor zatím skrývá, protože neví, jestli už by pro něj bylo bezpečné vyjít a začít s obnovou řádu. Je přesvědčen, že ta vražedná a pomstychtivá nálada z lidí ještě nevyprchala.

Cílem tohoto rozhovoru je, aby se postavy vydaly pryč od Grenora. Ať už za účelem vymyslet něco, co ho přesvědčí či protože je Grenor někam falešně poslal a nebo z jakéhokoliv jiného důvodu o kterém je dokáže Grenor (PJ) přesvědčit.

Po 3 hodinách na cestě zpět (přesné místo je zaznačeno na mapě) objeví stopy. Hraničář či jiná postava v případě, že jsou bez hraničáře, si náhodou povšimne, že je na „stezce“ (spíše zvířecí pěšina) najednou nějak příliš mnoho stop. Stopy postavám prozradí, že byli sledováni 5 lidmi. Okolí je tady totiž příliš zarostlé ostružiním, a tak pronásledovatelé šli chvíli přímo v jejich stopách. V téhle chvíli by se měli rozhodnout vydat zpět ke Grenorovi, aby zjistili, kdo a proč je sledoval. V případě, že postavy nebudou chtít se vydat zpět, nechť se je PJ k tomu pokusí nějak nasměrovat (třeba, si vzpomene, že někoho po cestě ke Grenorovi zahlédli nebo že přesně v místě, kde si postavy daly na chvíli pauzu, sledovatelé zastavili taky a pozorovali je, může hraničář poslat papírek, že si teď vzpomněl, že zahlédl i na stezce

kousek od Grenora nějaké stopy, kterým předtím nepřikládal váhu a vypadly mu z mysli, ale teď mu připadá, jako by je někdo obešel a šel po Grenorovi...). Nebudou-li postavy mít s sebou hraničáče, či pokud ten neuspěje ve stopování, nebudou postavy znát přesný počet pronásledovatelů, ale vědět pouze přibližně, že jich bylo asi 4-10.

Totíž ihned po najmutí postav Dulindar zaúkoloval své vrahouny. Ti družinu sledují, podávají o jejím postupu zprávy a čekají na okamžik, kdy je postavy zavedou ke Grenorovi aby Grenora unesli. V případě, že se postavy potkaly s Grenorem u stromu budou siccové následovat Grenora až domů a přepadnou ho až tam v domnění, že by třeba mohl mít doma nějakou stopu nebo něco, co by neradi přehlédli. Jelikož je Grenor schopen jít poměrně svižným tempem, postavám se nepodaří náskok nijak zkrátit. U Grenora doma postavy naleznou stopy po krátkém a jednoznačném souboji a podaří se jim nalézt stopy únosců a vydat se po nich.

V případě, že je v družince někdo, kdo umí stopovat, a podaří se mu úspěšně jít po stopách únosce, zjistí, že přibližně po 6 hodinách cesty se od skupiny 2-3 postavy oddělily, jejich stopy ale ztratí. Budou-li hledat, podaří se jim stopy ještě nějakou dobu sledovat údolím, ale nakonec je ztratí úplně. V případě, že stopaře nemají a nebo tento neuspěje, o tomto oddělení neví, stopovat únosce se jim přesto bude dařit, ale ať si hodí. Není těžké sledovat skupinu, která má náskok jen pár hodin a vláčí s sebou zajatce.

Ty tři postavy, které se oddělily, tvoří zadní stráž právě pro případ, že by je postavy sledovaly. Asi po hodině a půl cesty údolím se vyškrábou na stráň, skryjí se a budou čekat a sledovat postavy. Vyčkají si na noc, kdy se pokusí postavy ze zálohy přepadnout. Postavy se budou muset dříve či později utábořit, v noci nebudou prostě schopni bez rizika jít po stopách. V případě, že se přesto rozhodnou netábořit a jít i v noci, je siccové přepadnou někdy v průběhu noci. Pokud postavy budou mít nějaký opravdu dobrý nápad, jak ty dva siccy, jejichž stopy se jim ztratily, hledat, necht' jsou odměněni a mohou je přepadnout oni.

Družina bude napadena v noci trojicí sicců (elfové, viz bestiář), kteří na ně zaútočí z dálky pomocí dlouhých luků s otrávenými šípy. Bude se jednat o naředený jed Mamby černé past odl $\sim 4 \sim 2k6 + 3 (5 - 15) / 3k6 + 15 (18 - 33)$. Napřed zaútočí samozřejmě na ty, co drží hlídku, potom na spící postavy. Využijí přitom svou schopnost 'střelba ze zálohy'. Siccové buď vybijí družinu nebo zemřou, ale utíkat nebudou. Také se je postavám nepodaří chytit živé – raději se zabijí – dýkou si podříznou hrdlo. Pokud budou hráči dostatečně rafinovaní a podaří se jim útočníky znehybnit/omráčit, mohou se pokusit vyslechnout je (hypnóza, telepatie, čtení myšlenek, obzvláště rafinované mučení, ...). Rozhodně nestačí útočit naplocho (ledaže by kroll někoho již prvním úderem poslal do bezvědomí). Rozhodně u jednoho z nich najdou listinu s tímto textem:

Jakmile sledované osoby naleznou, po čem pátrají, vaším hlavním úkolem je dopravit sledovaný objekt ke mně a osoby zlikvidovat. Tato akce je velice důležitá a není přípustné, aby se osoby dozvěděly, kdo vás poslal. Zajistě víte, co to znamená. Platba byla provedena jako obvykle, a pokud vše dopadne dle plánu, můžete očekávat vysokou prémii.

Pokud si (nevyřazené) postavy budou hrát na mrtvé, siccové se je pokusí dorazit, stejně jako všechny pod mezí vyřazení.

V případě, že postavy zvolí onu nepravděpodobnou možnost spočívající v tom, že si potáhnou Grenora s sebou, v průběhu noci, která je jistě na cestě zpět zastihne, ve chvíli, kdy se spustí bouře, budou přepadeni těmi 5 siccy. Je nutné, aby PJ směřoval boj k tomu, aby 2

siccové unesli Grenora a 3 se pokusili zlikvidovat postavy. S největší pravděpodobností při tom bez problémů padnou. A postavy u jednoho z nich najdou výše zmiňovaný vzkaz.

Nechť má však každý PJ na paměti, že během tohoto nočního přepadu nechceme postavy vyvraždit.

V případě, že postavy nějakým zázračným způsobem vymyslí nějakou možnost, díky níž se jim podaří cestovat velmi rychle a logicky únosce dohnat, musí mít každý PJ na paměti, že je třeba dobrodružství upravit tak, aby postavy únosce dohnaly nejdříve u Nulidova domu, jelikož musí dojít ke střetnutí s Nulidem.

První část končí po tomto přepadu, kdy by si postavy měly uvědomovat, kdo únosce poslal, a měly by být rozhodnuty o dalším postupu.

Postupová kritéria první části:

- 1) Nalezení Grenora (první – kdy po něm pátrají a vedou k němu Nulida)
- 2) Uvědomění si, kdo za tím stojí a rozhodnutí jít zachránit Grenora (je třeba zjistit, co mají postavy dále v plánu)
- 3) Jak si poradí s přepadením (příprava na noc a jednání v akci)
- 4) Případně nakonec vyjednávací schopnost s Grenorem, i když to v každém případě pro postavy dopadne neúspěšně

Kritéria jsou seřazena sestupně podle důležitosti.

ČÁST DRUHÁ

Souboj s Dulindarem

Druhá část začíná ráno po přepadu, kdy jsou postavy již rozhodnuty, že zachrání Grenora. Jelikož ví, že za tím stojí Nulid a stopy únosců vedou do Stoupova, vydají se tam.

Protože se ti dva siccové nevrátili, je Nulidovi jasné, že postavy nejspíš ví, o co jde. Je několik možností, jak mohou postavy zareagovat.

Mohou se za prvé rozhodnout, že prostě mírumilovně za Nulidem zajdou (nemusí být přesvědčeni, že za jejich přepadem stojí Nulid). Nulid ví, že na něj jdou (trvá jim to dlouho a Nulidovi se nevrátili všichni siccové) a že zjistili co a jak. Nulid jim navykládá báchorku na téma, že nějací jeho lidé náhodou Grenora vypátrali a přivedli mu ho. Sice byli možná trošku hrubější, což je mu líto, ale jinak to jsou dobráci od kosti a on s Grenorem zachází slušně, je to jeho host. Samozřejmě, že jelikož Grenor nezná lék, tak bude propuštěn. Na přepadení Nulid zareaguje nějak jako: „*Vás přepadli? Sakra, to musel být ten Conrad! Zjistil, že pátrám po léku a dozvěděl se o tom mnichovi taky.*“ Poté se pokusí postavy přemluvit, aby mu Conrada vypátrali a klidně jim zvedne honorář. V případě, že se postavy budou mít k tomu, aby mu jeho povídačku uvěřily, nechť jim PJ dá náповědu v podobě toho, že na zemi spatřili krev a na zdi velkou rýhu a pod ní v rohu místnosti ulomený Grenorův roh (Nulid se hned, jak mu jej přivedli do obývacího, nechal trošku unést)...

Za druhé se může stát, že Nulid bude postavami špehován a nebude o tom vědět. Například se může stát, že postavy budou chtít vysvobodit Grenora bez konfrontace s Nulidem (hyperprostor...) V takovém případě nechť postavy dojdou zrovna v situaci, kdy Nulid vyslychá Grenora. Často jej mlátí a nadává do d'ábla. Zdůrazňuje, že je to poslední d'ábel, kterého celý život hledal a který unikal spravedlnosti. Že světu jediné pomohl, když zničil jejich věž a vyvraždil jejich rasu... Pak se otočí na nějakého svého pochopa a vytýká mu, že nechali ty ... utéct, a že tu bandu dobrodruhů najde a zlikviduje. Je totiž třeba postavy motivovat k tomu, aby šly po Nulidovi a neotočili se a nešly místo toho domů.

No a poslední možnost (a také podle mého nejpravděpodobnější) je, že prostě na Nulida naběhnou. V domě je bude očekávat osm pochopů, včetně Jusúfa (viz bestiář). Dojde k boji, v němž by postavy měly všechny pozabíjet (včetně Dulindara alias Nulida, který se do boje sám zapojí).

Bude-li Nulid cítit, že v boji prohrává, křikne na Jusúfa (nebo na někoho jiného, je-li Jusúf mrtev), ať zavraždí toho mnicha. Ve druhém kole Jusúf tasí (bude buď střílet a nebo vrhne dýku, nebude-li moci vystřelit) a ve třetím kole zaútočí. Postavy mohou nějak reagovat a boj nechme klasicky na náhodě. Má-li být však Grenor zabit, bude žít dostatečně dlouho alespoň na to, aby postavám po boji vysvětlil vše, co je třeba!

Poté, co si to se všemi vyřídí a zabijí i Nulida, si užijí zajímavé podívání, kdy spatří Nulidovu esenci, která je teď nezranitelná, jak se uhnízdí v těle někoho mrtvého (klidně i jejich mrtvého spolubojovníka ☺) a jelikož v esenciálním stavu dotyčný vypadá tak, jako původně když kdysi žil, Grenorovi „docvakne“, co to znamená, a vzpomene si, že opat mu říkal, že za trest na Dulindara sešle kletbu. Díky tomu si také vzpomene na jistou kletbu z knihy Finlandium, kterou kdysi četl v knihovně, a zastaví postavy ve chvíli, kdy budou chtít rozsekát i druhé Nulidovo tělo, protože mu dojde, že Nulid může být zničen jen speciálním lektvarem, o němž ví, kde ho hledat, ale nepamatuje si ho. Pová jim o jejich věži (v případě, že jim dříve lhal, že je celá zničena, teď se jim omluví (věž zničena je, ale podzemí nikoliv ☺)

a o knize Finlandium a řekne jim taky o tom, že k tomu, aby se dostali skrz bariéru chránící vstup, budou potřebovat speciální rubínový klíč v podobě prstenu.

Rubínový klíč je ukryt v sudu s vínem ve sklepe starosty Hlouška, kam ho Grenor ukryl před inkvizitory před 70 lety. Schoval jej do největšího sudu s vínem a na prsten uvalil kletbu podle svitku, který poté zničil. O kletbě postavám řekne, že pokud prsten drží jiná osoba než sawat, objeví se ochránce prstenu, kterého budou muset porazit. Grenor je tedy pošle získat klíč a pak do jejich bývalé věže odhalit tajemství zničení Dulindarovy esence. Aby mohli nalézt recept, půjčí jim svou čelenku s démonem jazyků, neboť všechny knihy v knihovně jsou v sawatštině.

Sám totiž v průběhu boje utrpěl vážné zranění (nechť to tak PJ odehraje i v případě, že by se Jusúfovi nepodařilo Grenora zabít) a nemůže s nimi jít dál, bude tedy hlídat Nulida, který bude pár dní po přestěhování do nového těla dezorientovaný, aby nikam neutekl. Ihned po přestěhování do nového těla není Nulid schopen nějaké významnější akce, a je proto možné ho například svázat a takto ho nechat v Grenorově péči. Grenor však nabádá postavy ke spěchu, protože Nulid nebude dezorientovaný dlouho a v terénu by se mohli vyskytovat ještě nějakí pochopové, kteří by se mohli chtít pro Nulida vrátit. V případě, že se postavy rozhodnou s Nulidem nechat nějakou svou postavu (ať už i s Grenorem či bez), ve třetí části se ještě před postavami k Nulidovi vrátí jeho dva siccové a pokusí se ho zachránit. Tzn. zabít postavu. Nechť je toto rozhodnuto normálně bojem, na výsledku dobrodružství to mění jen to, že to postavy budou mít ve třetí části jednodušší.

Popis sklepního dungeonu

Opět upozornění, je nutné, aby se postavy do sklepa dostaly až teď ve druhé části.

Starosta Hloušek bude nadšen představou, že bude mít možnost opět vlastnit své víno, které za ten čas muselo řádně vyžrát. Ale rozhodně nebude posléze nadšen, že mu postavy vypustily nebo jinak zlikvidovaly největší sud ve sklepe. Snad budou mít postavy čas včas uprchnout ze Zelené, než se starosta vydá na inspekci svého sklepa. V případě, že se postavy v Zelené zbytečně zdržují a starosta se dozví, že mu vypustily onen sud, pokusí se je zadržet a bude po nich chtít náhradu. Pokud mu nezaplatí, pokusí se je zavržit, ale PJ nechť nechá postavám příležitost uprchnout.

Do vinného sklepa vedou dva vchody. Jeden do pijárny (A) a druhý do bednářské dílny (D). přístup je však možný pouze do (A), protože dílna je z větší části zavalená. Ale postavy jsou šikovné, na něco přijdou. Zával způsobily otřesy půdy během sopečné aktivity Dáblovy hory, které také narušily klenbu sklepa. Pak následovalo několik vydatných dešťů a příroda se postarala o zbytek. Ke všemu se tam usídlili křižáci.

A – pijárna: Zde dříve bohatí páni ze Zelené hodovali a pili velice kvalitní víno, dělané podle starých receptur. Nyní je tu jen samá pavučina, vybavení místnosti s výjimkou krby ve vrchní části je na kusy. V rohu horní místnosti (A₁) je skříň s nepoškozenými, ale zaprášenými košťými a džbány. Po zemi se válí mrtvá tělíčka pavouků a hlodavců a nějak podivně to tu zapáchá. Ve spodní místnosti (A₂) jsou 4 křižáci.

B – zavalená místnost: Zde je zavalena celá místnost. Z pod sutě a hlíny je vidět několik objemných sudů. Celá místnost je pokrytá pavučinami a v nich se pohybují 3 křižáci.

C – vinný sklep č.1: Obrovskou místnost na několika místech protínají stejně velké pavučiny. Jejich vlákna jsou lepkavá a silná jako mužské stehno. Mezery mezi nimi jsou příliš malé, než aby se jimi mohl člověk protáhnout. Místnost je plná sudů od 10čtvrtkových po dvě 100čtvrtkové. Je tu 8 křížáků.

D – bednářská dílna: Zde mistři bednáři dělali svoje řemeslo tak, jak nejlépe uměli. Velké sudy se vyráběly přímo zde. Půlka místnosti je zavalena, a také je tu asi tuna shnilého dřeva a desítky rozměrných rezavých železných obručí a nepoužitelných nástrojů. Je tu opuštěné pavoučí hnízdo „malých“ rozměrů (koule o průměru asi 1 metr). Za závalem jsou schody na povrch.

E – vinný sklep č. 2: Zde si hoví *Pavoučí mamina* na troskách obrovitých sudů. Je tu velká spousta oslzlých pavoučích vajíček. Okolo se pohybuje 8 křížáků. Matku je třeba zabít pro další postup. V jižní stěně je vyhloubená nová chodba pro rozšíření sklepa.

F – vinný sklep č.3: Tato část sklepa postrádá oproti ostatním pavoučí výzdobu. Je tu jen silná vrstva prachu a desítky rozložených zvířátek i křížáků. Je tu pětice dvoutunových sudů. Do jednoho z nich ukryl Grenor Rubínový klíč. Alchymista se může pokusit jej najít pomocí vidění magenergie, případně zloděj může odhalit tajnou značku na sudu (nápadnost 0 %).

Pozn. Pokud napadne alchymistu hledat prsten pomocí hledání magenergie, bude mu přáno. Stačí nasimulovat hod kostkou. Postavy musí vymyslet způsob, jak ho dostat ven. Musejí ale počítat s tím, že starosta nebude nadšen, když zjistí, že mu vypustily víno, které v sudu zrlo 70 let.

V okamžiku, kdy se první postava dotkne prstenu, zjeví se v místnosti *Stínový bojovník* a napadne postavu s prstenem. Dokud je *Stínový bojovník* naživu, prsten ani postavy nemohou **žádným** způsobem opustit místnost. Jedná se o vytvoření neprostupné bariéry kolem místnosti.

Obecné mínění lidí z knížectví o Minas Targul (adresně ze Zelené, Jezeří a Lesova) je, že se jedná o dávné sídlo d'áblů. Nikdo ale už neví, kde se věž nacházela nebo jak vypadala. Ti co o ní vědí, říkají, že se z věže šíří Zlo, a obloukem se jí vyhýbají. Vše v jejím okolí usychá a vadne.

Samotná cesta k Minas Targul bude dlouhá a vyčerpávající pro koně. Věž se nachází v údolí Aquonských kopců. Nejsou tu žádné cesty ani stezky. Je to krásná alpská krajina na jejíchž okrajích se nacházejí pastevci dobytka.

Okolí věže je porostlé uschlými stromy a seschlou trávou v okruhu asi stovky sáhů. Po celé této ploše může alchymista vidět magenergií (asi 5 mg./sáh²). Po celém okolí se vyskytují potvůrky, co vysávají magenergií. Je 40% pravděpodobnost, že postavy narazí na houf Piščíků nebo Nafouků v množství 1k10 za hodinu.

Věž samotná vypadá jako po demoličním zásahu. Je to je hromada suti a stojí jen jedna stěna, která kdysi byla podstavou věže samotné. Pod hromadou sutě (asi 6 tun) jsou schody do sklepení. Suť leží na bariéře, která je v těchto místech prakticky vodorovná. Kameny se musí odházet ručně nebo kouzlem. Bariéra má tvar koule o průměru 100 sáhů s vrcholem těsně pod sutí. Funguje jako silové pole ve Star Treku. Postavy tak mohou zkusit svoje dveřníky a podobně, ale stejně dříve nebo později narazí na bariéru, za kterou se **nedá žádným způsobem** dostat.

Pozn. Pro perfekcionisty: Bariéra byla posílena Prvním mnichem. Nyní má bariéra asi 10násobnou účinnost než tehdy. Kdyby se tenkrát dav do bariéry navezl pořádně, podařilo by se mu ji po čase prolomit a bylo by to celý v ... a my bychom neměli quest na GC 2003.

Druhá část končí příchodem postav k věži.

Postupová kritéria druhé části:

- 1) Způsob záchrany Grenora (taktika)
- 2) Získání prstenu
- 3) Předpokládal bych i počet přeživších členů
- 4) Nalezení věže
- 5) Čas který uběhl od boje s Nulidem

Kritéria jsou seřazena sestupně podle důležitosti

ČÁST TŘETÍ

Za bariéru se nedá dostat jiným způsobem než použitím Rubínového klíče. Pokud se chce družina dostat s prstenem za bariéru, bude se muset dotýkat holou kůží (prostě se chytí za ruce). Po nedlouhém točitém schodišti se dostanou do první místnosti.

Popis dungeonu Minas Targul

V podzemí Minas Targul se bez Grenorova vědomí vytvořilo vřídlo magenergie, o intenzitě III. stupně. Vřídlo vzniklo uvolněním mocné síly Oraclea. Intenzita magenergie v podzemí věže vzrůstá na 15 mg/m^3 . Alchymista tak může v podzemí věže vnímat rozdíly v intenzitě bodové magenergie (tzn. že alchymista uvidí svitek o jakékoliv magické hodnotě bez toho, aby se musel pokoušet o vidění magenergie), pokud uspěl při vidění magenergie při vstupu do podzemí.

V celém podzemí jsou rozmístěny louče. Stačí je jen po cestě zapalovat. Podlaha, stěny i strop jsou z leštěné žuly pokryté vrstvou prachu. Strop je vysoký 4 sáhy. Pokud se budou tyto údaje měnit, bude jejich popis u jednotlivých místností.

A – vstupní místnost: Uprostřed je malá kašnička (1 metr v průměru, výška půl metru) s rudou tekutinou. Nad chodbou na sever je nápis v sawatích runách.

Její účel je stejný jako v kostele – slouží k něčemu jako svěcená voda před mší (nejedná se o svěcenou vodu podle pravidel DrD). Kapalina se stane čirou v okamžiku, kdy se jí dotkne živá ruka. Funguje na principu Vitality shrine z Diabla II. Zbaví to postavy únavy, ale **nelze** to aplikovat stylem: Napít se, meditovat, vypráskat magy, znovu se napít atd.

Nápis v sawatích runách zní: „Pravda je jako trojhranný meč, naše strana, jejich strana a pravda.“

B – cely pro mnichy: V každé cele jsou dvě lůžka ze dřeva a pokrývek v rozkladu. Dva noční stolky a skříň, ve které jsou rozloženy mnišské šaty. Vše je uloženo tak, jak to mniši před 70 lety opustili. V jedné z cel je i osobní deník jednoho z mnichů psaný sawatštinou. Není v něm nic důležitého. Jedná se o běžné zápisky.

C – spojovací chodba: Na severní stěně je několik velkých obrazů. Na nich poznáváte Idor a zřejmě i onen slavný rituál. Jsou tu výjevy z mnišského života a něco, co připomíná mramorovou pamětní desku. Na ní jsou seřazena krátká slova v sawatštině. Jsou tu dvojice obrovská zdobená vrata a na nich je obrovské zlaté sawatí písmeno. Jedná se o čísla 1 a 2 (viz mapa). Všude je vrstva prachu a v ní stopy, jejichž stáří odhadujete na léta.

Slova na desce jsou jména všech mnichů, kteří zde kdy pracovali. Obsahuje také jména mnichů, kteří spáchali sebevraždu onen osudný den. Jejich jména tam vyryl První mnich. Stopy jsou od Prvního (vedou do D).

Pokud postavy budou bedlivě zkoumat obraz z výjevem rituálu, mohou si všimnout podivných stromů. Jedná se o tzv. Kohoutí stromy (viz níže).

D – komnata Prvního mnicha: Je tu velký rudý běhoun, velký pracovní stůl a zlatý znak řádu. Je tu velký nepořádek, jako by tu někdo narychlo něco hledal. Na pracovním stole leží otevřená obrovská kniha psaná sawatštinou. Stopy, které vedou do této místnosti, se ztrácejí v severní stěně.

Kniha je deník nejvyššího. Nejsou na ní skoro žádné stopy prachu. Kniha není magická. Prach z ní otřel před deseti lety První mnich. Postavy se kouzlem se mohou dočíst o zkáze Idoru, názvu rituálu v den zkázy Idoru, inkvizici, a že nadešla poslední hodina řádu

Zlatého rohu. Na konci je věta: „Snad se G podařilo uniknout a schovat jeden z klíčů. Až se věci opět uklidní, musí se vrátit a pokračovat v našem díle. Možná to bude on sám nebo jeho potomek nebo potomek jeho potomka. Kdo ví, ale do té doby budou knihy čekat.“

G je pochopitelně Grenor.

Pokud postavy budou prohledávat pracovnu, mohou najít tajnou schránku ve stěně (objekt nápadnost 5 %) v níž je truhlice, která obsahuje 2000 zl.

Je tu také tajný vstup do Oraclea. Má nápadnost – 20 % a jedná se o mechanismus.

E – Grenorova komnata: Je tu velký rudý běhoun, velký pracovní stůl a zlatý znak řádu. Tato komnata je uklizená. Vše jen kazí vrstva prachu. U východní stěny je truhlice.

Truhlice obsahuje: 3x svitek proti: démonům, neviděným, d'áblům a nemrtvým. Také obsahuje tzv. freeze scroll. Je to svitek na jedno požití a umožňuje zmrazit hmotu do celkové váhy 1000 mn. Pokud se použije na živou bytost, je tu past odl+roz ~ 6 ~ nic/zmrazení. Bytost je v hibernaci. Pokud opatrně rozmrzne, bude žít dál.

Grenor těsně před příchodem inkvizitorů narychlo s Rubínovým klíčem opustil věž. Ostatní prsteny mniši zničili, poté odešli do vršku věže, kde spáchali hromadnou sebevraždu.

F – studna: Zde byl kdysi zdroj pitné vody pro celou věž. Voda ve studni stále je. Je vhodná i pro kojence. Než ale bych tu vodu začal pít, zbavil bych rumpál a vědro prachu.

G – Oracleum: Je to místnost ve tvaru kulového vrchlíku s výškou klenby 5 sáhů. Uprostřed stojí na mramorovém podstavci koule o průměru 3 stop, celá jakoby z křišťálu. Kolem ní se pohybuje postava v mnišském oděvu. Okolo stěn jsou naskládány desítky knih.

Tou postavou je První mnich, který se z vlastní vůle změnil ve fexta, aby zde zůstal jako poslední linie obrany, kdyby se inkvizitorům podařilo dostat dovnitř. I když je to fext, má původní mysl. Nezačne s postavami bojovat jako první, ale jako první je osloví. „Kdo jste lidé?“

Jakmile ukáží Rubínový klíč, První řekne: „Setkali jste se s Grenorem? Jak se mu vede?“

Může jim poradit ve spoustě věcí a odpovědět na spoustu otázek. První mnich jako jediný z celého questu ví všechno do doby, než se stal fextem. První mnich sám už nemůže použít Oracleum, ale postavám posléze poradí, jak na to. První mnich neví, co se ve světě děje od doby, co je z něj fext. Bude se postav vyptávat, zda ještě žije Dulindar.

V této situaci postavy Prvnímu vyklopí vše, co se děje, a budou ho muset přesvědčit, že nelžou a prsten nikde neukradly a podobně. V případě, že si Grenorem nechaly napsat nějaký průvodní dopis, budou mít snazší přesvědčit ho. Poté je nechá použít Oracleum, aby si prokázal, že mluví pravdu. Podezřívavý bude i v případě, že budou mít ten průvodní dopis, ale poté, co sám uvidí události v Oracleu, uvěří a bude nápomocen. Sám postavám povypráví příběh, jak jej zná a jak Dulindara proklel a že jeho esenci provázal s esencí jeho bratra Alexandra, který jej teď může trestat za to, co spáchal.

Oracleum je bez pochyb nejdůležitější místnost z celé věže. Je to vlastně takový projektor. Umožňuje nahlédnout do sfér Toho co bylo, Toho co je, Vidění napsaného a Vidění mluveného. Celý systém funguje následovně: postava se postaví ☺ před Oracleum (tu kouli na podstavci), položí ruce na mramorový podstavec a začne se soustředit. Bude myslet na událost, kterou chce spatřit. Jedná se o past int – 5 – vize/nic. Je důležité specifikovat dotaz. Na novou otázku nová past. Požadovaná scéna se promítne na klenbu Oraclea a postavy jsou tak ve středu dění. Ten, kdo se soustředí, vidí obraz přímo ve své hlavě, ostatní mají nevšední vizuální zážitek.

Oracleum mohou použít pouze kouzelníci nebo hraničáři. Zde se mohou postavy dozvědět vše o questu a měly by se dozvědět, kdo je jejich skutečný zaměstnavatel. První

mnich také poví, že to on proměnil oba bratry v esence a také zná přesné určení hradu, kde pobývá Alexandrova esence.

Všechny vstupy do Oraclea mají nápadnost – 20 % a jsou to objekty.

H – sklad: Jedná se o sklad materiálu pro výrobu vázaných knih. Jsou tu pergameny, desky na knihy, spousta prachu a asi tuna ztvrdlého klišu. Vše je pečlivě srovnáno v regálech.

I – spisovna: Celá místnost je rozdělena dřevěnými přepážkami na kóje. V každé kóji je stůl, židle, svícen, několik pergamenů a vyschlý inkoust. Zde mniši zaznamenávali moudrost a dějiny. Některé svitky zůstaly nedokončeny.

J – vazovna: Zde mistři knihovníci dávali knihám tu správnou podobu. Jsou tu police, stoly, židle a zase ztvrdlý klíž.

K – knihovna: U vstupní chodby z vazovny je registr knih. Strop v knihovně je vysoký 10 sáhů. Regály s knihami jsou až do stropu. Vše je pokryto bílým popraškem (surová magenergie), který vyvěrá z trhliny v podlaze v západní části knihovny. Koncentrace magenergie stoupá na 200 mg/m² a asi 50 mg/m³. když bude alchymista dostatečně šikovný může si ji i nasbírat.

Registr knihovny je pochopitelně v sawatštině. Nalezení knihy Finlandium bude trvat asi 4 hodiny. Bude to asi magicky náročné, neboť je tu 25 pištíků. Díky vřídлу magenergie je asi čtvrtina knih trvale znehodnocena.

Knihá Finlandium: Jedná se asi o 5kilovou knihu, která obsahuje návody na známé i neznámé lektvary, různé magické formule atd. Imaginární lektvary ponechávám na fantazii jednotlivých PJ. **Nesmí** ale dopustit vyrobení některého z imaginárních lektvarů!! Většinou je to pro postavy prakticky nerozluštitelné, nebo jsou případné suroviny do těchto lektvarů velmi těžko k sehnání.

V knize je také popsán postup, jakým kouzlem proměnit duši člověka v okamžiku jeho smrti na esenci. Je tu také upozornění, že pokud se do 20 sáhů vyskytuje jiné mrtvé tělo, může se do něj esence vtělit. Tělo, ve kterém esence přebývala do doby, než bylo tělo zabito, je pro ni již NEPŘÍSTUPNÉ. A jistě je tu recept na lektvar, kterým lze jinak nezranitelnou esenci zabít. K tomu, aby byla esence zabita, se musí lektvar rozstříknout na esenci. Pokud se esence nachází v těle, musí se nejdříve zabít obyčejným způsobem tělo a pak použít lektvar. Knihu si nemůžou odnést, První mnich jim to nedovolí.

Výroba lektvaru

Nyní je třeba podle návodu z Finlandia vyrobit lektvar na zabití esence. K výrobě lektvaru je zapotřebí těchto ingrediencí:

- 200 alchymistových magů
- trs elfích vlasů (asi 1 mn)
- 1 čtvrtka velice tvrdé pálenky
- oheň
- led (asi 5 mn)
- 1 list kohoutího stromu
- 1 léčivý lektvar

Pro výrobu tohoto lektvaru je alchymistova pravděpodobnost úspěchu při prvním pokusu snížena o 10 %, při druhém je neupravována a při případném třetím pokusu má bonus 10 %.

Navíc jim první mnich řekne, že jelikož toto kouzlo seslal na dvě osoby, jsou tyto spolu provázané a k tomu, aby zničili Dulindara, budou potřebovat, aby samotný Alexandr vložil svou esenci do tohoto lektvaru (stal se jeho součástí) a mohl tak konečně dojít pokoje pomstou na bratrově. Vysvětlením pro rejvapce budiž, že Alexandr se stal více méně pouhou energií. Je-li možné, aby se lektvaru dodávala energie v podobě magenergie, proč by nemohlo být třeba, aby se mu dodala Alexandrova životní energie jakožto protipól k tomu, co chtějí zničit.

Eventuality:

Nedostatek magů: Jelikož si surovou magenergií z věže nemůže alchymista zdestilovat sám, musí využít alchymisty z Greenwoodu. Buď, aby vyměnil v nepoměru surovou magenergií za zdestilovanou, v poměru 1:5, nebo je přímo využít na výrobu lektvaru. Jeden z alchymistů je v Novém Idoru (kudůk, theurg Golovko) a druhý na hradě kněžny Du Val Noble (člověk, pyrofor George). V obou případech je cena za výrobu lektvaru 4500 zl. Pokud postavy dodají některé suroviny samy, bude cena snížena dle následujícího schématu:

200 alchymistových magů (2000zl)–Platí za velké množství surové asi 1000mg
trs elfích vlasů (asi 1 mn) (500zl)
1 čtvrtka velice tvrdé pálenky (100zl)
oheň (děláte si srandu?)
led (asi 5 mn) (200zl)
1 list kohoutího stromu (500zl)
1 léčivý lektvar (500zl)

Pozn. Golovko ve válce utrpěl poranění hlavy a od té doby mu trochu kape na maják. Je paranoidní, za vším vidí spiknutí proti jeho vlasti. Pokud za ním postavy přijdou s podivnou historkou, proč zrovna po něm chtějí něco tajného vyrobit, pojme podezření, že jsou nepřátelští agenti a bude chtít vidět papíry, které by dokázaly to, že postavy mluví pravdu. Pro větší obraznost si jej představte jako typického komunistického byrokrata posedlého stihomamem (o názornou ukázkou požádejmež Melkora ☺)

Kde vzít led: Pokud nemají Freeze scroll ani nějaké vlastní ledové kouzlo, vše vyřeší ledárna v Novém Idoru, která nabízí svým odběratelům led i v takto horkých letních dnech.

List kohoutího stromu: Tyto stromy rostou v okolí rituálního místa sawatů. V blízkosti Dáblovy hory. Tyto stromy byly vidět na obrazech v podzemí věže. Mají charakteristický tvar listu ve tvaru kohoutího hřebínku. Pokud si jich postavy nevšimly, stačí se zeptat Greenwoodanů. Vědí o nich všichni. List sám o sobě nemá žádnou magickou hodnotu.

Alexandrův hrad

Alexandrův hrad je chátrající, ale zatím ještě relativně zachovalá zřícenina (70 let). (Vzpomínáte si na film „Robin Hood – Král zbojníků“? Na začátku přijde k vlastnímu vypálenému hradu... V podstatě obvodové zdi bez střech a oken).

Nejsou zde žádné stopy a nikdo tu nebyl vskutku 70 let. Alexandrova esence je nehmotná a neviditelná. Pokud však chce být viděn, může se postavám zjevit a vypadá tak, jako vypadal před svou smrtí.

Alexandr, i když se svou podstatou podobá neviděným, může slyšet a dokonce komunikovat s postavami pomocí (jednostranné) telepatie. Postavy slyší, ačkoliv nemůže přímo číst jejich myšlenky, a jeho řeč se všem „ozývá“ uvnitř hlavy.

K navázání komunikace mezi postavami a Alexandrem stačí nahlas vyslovit jeho jméno. Alexandr ze začátku nebude příliš vstřícný, jsou prvními lidmi po 70 letech, které zde vidí, a tak napřed bude chtít vědět, kdo jsou a proč sem přišly. Postavy si opět musí získat jeho důvěru. Zná pravdu o celém příběhu (do své smrti), ale neví, jak se stalo, že po smrti povstal jako esence. Ví, že jeho bratr je také esencí, a sužuje jej pomocí kouzla „Chřadní“, čímž Dulindarovi způsobuje ošklivé sny, bolesti hlavy, a při „příznivé konstelaci hvězd“ i výčitky svědomí. Alexandr si je vědom toho, že pokud postavy nelžou, mohl by konečně dojít pokoje a pomstít se bratrovi, avšak pro postavy nebude jednoduché jej přesvědčit, že mu říkají skutečnou pravdu, jelikož sám riskuje to, že se stane součástí jejich lektvaru. Avšak ve chvíli, kdy jej postavy přesvědčí, nebude váhat. Nejlépe ho přesvědčí něco jako vzkaz od Grenora, jakožto druhého mnicha. Mohou mu vyličít detaily událostí, jak se odehrály, které spatřily v oracleu (nikdo by si to příliš detailně po 70 letech nepamatoval), mohou zjistit v oracleu nějaká tajemství, která by jen tak někdo neznal (pouze ptají-li se sami), ale především to bude o roleplayingu. Nejhorší bude dávat si pozor na to, aby spíš nedokazovaly, že je to nějaká Dulindarova léčka. V tomto dobrodružství tedy finálovou část rozhoduje ze všeho nejvíce roleplaying.

Dulindarova druhá smrt

Blížíme se k závěru celého dobrodružství, ke kterému se neodvratně schyluje vlastně od samotného počátku. Tímto celé dobrodružství končí. Postavy musí opět jít a zlikvidovat tentokrát již definitivně Dulindarovu esenci.

Dulindar se již jakž takž vzpamatoval a vrátili se k němu dva jeho siccové, kteří předtím nebyli doma. Grenora chytli (není-li již mrtvý) a zavřeli do sklepa, čekají, až bude Nulidovi lépe a bude schopen z Grenora dostat, co se děje a tak... V případě, že s Nulidem zůstala nějaká postava, pokusí se ji Nulid zabít.

Nulid očekává, že se možná postavy vrátí, ale nebyl schopen se připravit lépe, než že u sebe má své dva siccy. V případě, že to bude postavám trvat extrémně dlouho, může jich za trest být více.

Ve chvíli, kdy Nulida „opět zabijí“, jeho esence se pokusí najít si jiné tělo, ale postavy na něj rozstříknou lektvar, ze kterého vykrytalizuje zářící esence Alexandrova a za divadelního souboje Dulindara usmrtí.

Grenora mohou postavy nalézt ve sklepě Dulindarova domu.

A to je KONEC.

BESTIÁŘ**Pavoučí mamina**

| | |
|-----------------|---------------------------------------|
| Životaschopnost | 12 |
| Počet životů | 72 |
| ÚČ | 11 / +1 (kusadla, jen zepředu) |
| OČ | 0 |
| Odolnost | 14 |
| Zranitelnost | zvíře |

Křížák

| | |
|-----------------|-------------------------------|
| Životaschopnost | 2 + 1 |
| Počet životů | 15 |
| ÚČ | 5 + zvl (kusadla, jed) |
| OČ | 4 |
| Odolnost | 13 |
| Zranitelnost | zvíře |

Zvláštní útok: Jed odl ~ 3 ~ 1 – 3/2 – 12 Působí za dvě kola

Stínový bojovník⁺

| | |
|-----------------|--------------|
| Životaschopnost | 7 |
| Počet životů | 40 |
| ÚČ | 10 |
| OČ | 7 |
| Odolnost | 21 |
| Zranitelnost | neviděný + E |

Siccové (přepad družiny)

| | |
|-----------------|--|
| Životaschopnost | 8 |
| Počet životů | 30 |
| ÚČ | (0 + 4 / -1 (krátký meč)) = 4 / -1 (+4 +1 (rodová zbraň) + 5 / +1 (dlouhý luk)) = 10 / +1 + zvl. (jed) |
| OČ | (+ 4 + 3 (kožené brnění)) = 7 |
| Odolnost | 10 |
| Zranitelnost | humanoid |

Jusúf

| | |
|-----------------|--|
| Životaschopnost | 9 |
| Počet životů | 36 |
| ÚČ | (0 + 4 / -1 (krátký meč)) = 4 / -1 (+4 +1 (rodová zbraň) + 5 / +1 (dlouhý luk)) = 10 / +1 + zvl. (jed) |
| OČ | (+ 4 + 3 (kožené brnění)) = 7 |
| Odolnost | 10 |
| Zranitelnost | humanoid |

Bude stát v rohu místnosti a střílet lukem se šípy namáčenými v jedu (tak jako siccové, kteří přepadnou družinu).

Dulindarovi pochopové

| | |
|-----------------|---|
| Životaschopnost | 1 |
|-----------------|---|

| | |
|--------------|--|
| Počet životů | 12 |
| ÚČ | (+2 + 1 (rodová zbraň) + 5 / 0 (široký meč)) = 8 / 0 |
| OČ | (0 + 5 (kroužkové brnění)) = 5 |
| Odolnost | 18 |
| Zranitelnost | humanoid |

Dulindarovo elfí tělo

| | |
|-----------------|---|
| Životaschopnost | 10 |
| Počet životů | 55 |
| ÚČ | (0 + 8 / 0 (kouzelný široký meč)) = 8 / 0 |
| OČ | (+ 3 + 3 (kožené brnění)) = 6 |
| Odolnost | 10 |
| Zranitelnost | humanoid |
| Intelligence | 17 |

Má schopnosti sicca na 10. úrovni

Dulindar⁺ & Alexandr⁺

| | |
|-----------------|--|
| Životaschopnost | 20 |
| Počet životů | 150 |
| ÚČ | 15 / 0 |
| OČ | 14 |
| SM | 33 |
| SOM | 35 |
| Zranitelnost | ¼ C, ¼ I, ¼ J, ¼ N, ¼ P + lektvar z knihy Finlandium |
| Intelligence | 17 |

Grenor

| | |
|-----------------|------------------------------|
| Životaschopnost | 15 |
| Počet životů | 90 |
| ÚČ | Grenor bojovat nebude |
| OČ | 2 |
| SM | 30 |
| Zranitelnost | humanoid |
| Intelligence | 17 |

BÁCHORKA O TEMNÉ HOŘE

Nejlépe, kdyby to družině někdo vyprávěl. Mělo by to být asi takto, ale můžeš to změnit třeba do nějaké kroniky. To je na tobě.

Vy jste to ještě neslyšeli? Na Dáblově hoře se usadil sám Pán pekelný. Hora tam dříve nestála. Kdysi hodně, hodně dávno tam žil samotářský mnich. Hodně lidí jej navštěvovalo, protože se říkalo, že dokázal vyléčit jakoukoliv nemoc, zranění a podobné hrůzy. Takhle to fungovalo spoustu let. Pak se ale najednou stalo že se pár lidí, co za ním šli pro pomoc, už nikdy od toho samotáře nevrátilo. Jejich rodiny se je vydaly hledat, ale dopadly úplně stejně. Nejprve jsme si mysleli, že je sežral drak, který se údajně v těchto místech usadil, ale jednoho večera dorazil do hostince, zrovna když byla zábava v nejlepším, malý chlapec. Byl ve strašně zbídačeném stavu, tělo měl pokryto popáleninami a četnými šrámy. Byl vyčerpán téměř k smrti. Sebral ovšem poslední zbytky sil k tomu, aby povyprávěl úděsný příběh o tom, že mnich je pozavíral v tajné kobce a postupně je obětoval samotnému Satanovi. Po dovyprávění tohoto příběhu chlapec zemřel.

Lidé se rozhodli tomuto řádění učinit přítrž, a tak se sebralo dohromady pár dobrodruhů a společně se vydali zabít tuto bestii v lidské podobě. Po náročném putování se jim podařilo najít mnicha a zabít jej. Byl to ovšem strašný souboj, a nakonec přežil jej jeden z dobrodruhů. Byl to můj praděd. Podařilo se mu osvobodit zbylé vězně. Ti rychle opustili podzemí, jenž se skrývalo pod domem mnicha, a zamířili k městu. Když děd odcházel jako poslední, zjevil se mu sám Pán pekelný a řekl mu, že za svou opovážlivost zaplatí celý svět a že do 666 dní přijde na tento svět i se svými bratry Luciferem, Baalem a Leviatanem a zničí všechny, kdo se mu postaví do cesty. Časem na to lidi zapomněli a nikdo tomu nevěřil, ale 666 den všechny probudila ohromná exploze. Země se chvěla. Pak to všichni spatřili. Ze země začala růst ohromná hora, která nabyla podob samotné Satanovy tlamy. Od té doby tady stojí jako obrovské prokletí a každý se bojí. Pár hrdinů se tam vydalo, ale už se nikdy nevrátilo. V noci se nám zjevují duchové mrtvých a prosí nás o pomoc, ale my se nedokážeme postavit samotným princům pekelným.









