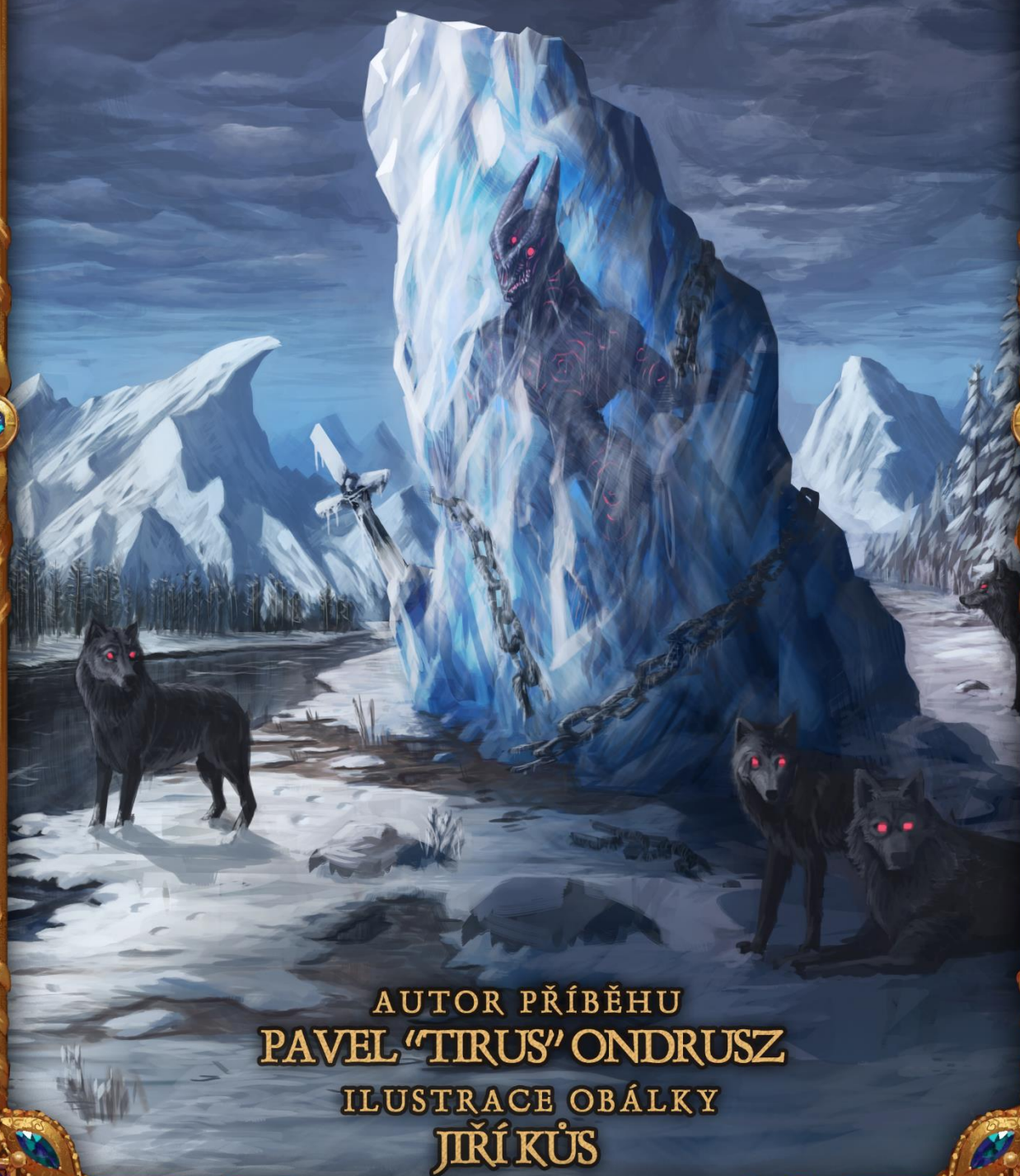


**Dračí Hlidka**

hra na hrdiny

DOBRODRUŽSTVÍ  
**ZLEDUVSTÁNÍ**



AUTOR PŘÍBĚHU  
**PAVEL "TIRUS" ONDRUSZ**

ILUSTRACE OBÁLKY  
**JIŘÍ KŮS**





## Žánr a náročnost

Toto dobrodružství, jehož autory jsou Pavel Ondrusz a Filip Goldman, bylo vytvořeno pro ukázkové hraní Dračí Hlídky ve Frýdku-Místku (29.12.2018 – areál Sokolík). Bylo navrženo tak, aby ho mohlo odehrát několik PJů s více družinami velmi podobným způsobem. Je proto lehce „předskriptováno“ a připraveno s ohledem na gradování napětí směrem k velkému finále. Na druhou stranu, jde o pouhou „berličku“ vypravěče. Ani Pjové Hlídky ho nemusí slepě následovat a mají prostor vést hru podle sebe.

Záleží tedy jen na tobě, jak tedy celou hru uchopíš. Pokud chceš, můžeš se samozřejmě inspirovat pouze hlavní myšlenkou a nechat hru běžet vlastní cestou a tempem. Stejně tak jí můžeš naroubovat na předchozí události ve tvém vlastním světě.

Toto dobrodružství lze použít nejen pro Dračí Hlídku, ale také pro DrD, D&D a další RPG hry.

**Pozn.:** Tento příběh obsahuje mnoho textu. Je to shrnutí událostí minulých, aktuální situace a popis jedné z mnoha možných variant řešení. Pro snadné vedení hry ti však postačí stručné shrnutí, které najdeš na straně 13 („*Celé vyšetřování a možný průběh událostí....*“)

**Herní žánr:** Akční detektivka – pátrání po příčinách tajemného zla a boj s mnoha protivníky

**Obtížnost:** Příběh je navržen pro družinu mírně pokročilých hráčů s postavami do 3 úrovně.

Toto dobrodružství je navrženo tak, aby se dalo úspěšně vyřešit během jediného herního setkání. Zabere zhruba pět hodin čistého času. V případě potřeby je možné ho dále rozvinout dobrovolným pokračováním. To může navazovat na hlavní zápletku. Náznak je ostatně uveden i na konci tohoto dokumentu.

<b>Celková herní doba</b>	4,5 - 5 hodin
<b>Očekávaná sestava</b>	3-5 postav (1.-3. úroveň)
<b>Lokace</b>	lesy a hory
<b>Roční období</b>	jaro (květen)

<b>Tajemno, horor a drama</b>	■ ■ ■ ■ □
<b>Akce a bojové situace</b>	■ ■ ■ ■ ■
<b>Vyšetřování a sběr informací</b>	■ ■ ■ □ □
<b>Roleplay a komunikace</b>	■ ■ □ □ □
<b>Humor a veselé scény</b>	□ □ □ □ □
<b>Hádanky a hlavolamy</b>	□ □ □ □ □

Pozn.: Čím větší počet symbolů ■ tím větší důraz na danou oblast

Verze : 31122018





Tato příručka je psána výhradně jako průvodce Pána Jeskyně (vypravěče).

Pokud jsi hráč, prosím, nečti dál!

## Obsah

1. Příběh v kostce
2. Pozadí dobrodružství (*proč k němu vlastně došlo*)
3. Aktuální situace
4. Úvod do hry (*k přečtení hráčům*)
5. Předpokládaný (*detaillní*) průběh dobrodružství
6. Časová osa a (*stručný*) sled událostí
7. Užitečné info
8. Cizí postavy (NPC) a nestvůry
9. Popis lokací
10. Slovo závěrem
11. Mapy

### 1. Příběh v kostce

V tomto příběhu se postavy ocitnou daleko na severu. V lesích poblíž vesnice Hrůzov. Poměrně záhy zjistí, že zvířata i lidé zde propadají podivnému šílenství. Vyšetřování je brzy zavede do hor, k démonické bytosti uvězněné v kusu ledu. Aby si s ní dokázali poradit, budou potřebovat pomoc. Někoho, kdo zná síly zla a ví jak s nimi bojovat. Tou by mohli být kněží z nedalekého kláštera. Proti družině však bude hrát čas, hordy zběsilých tvorů a stará tajemství.

**Možný průběh událostí:** Postavy budou hned na začátku hry napadeny smečkou divokých vlků. Poté dorazí k vesnici Hrůzov, kde narazí na čerstvé hroby. Od místních se doví o tajemné nákaze, která způsobuje vraždící šílenství. Do vesnice ji prý zavlkl místní lovec. Nezbude proto nic jiného, než se vydat po jeho stopách. Cesta postavy zavede hlouběji do hor. Zde naleznou velký ledový monolit se spoutaným děblem. Je zde uvězněn už poměrně dlouho. Led však každým rokem slábne. Z bloku už dokonce trčí ven některé části jeho těla. Zdá se navíc, že se roztápí zevnitř. Postavy se budou muset vydat zpět do vesnice. Doví se historky o děblech, kteří před desítkami let vylezli z pekel a zabili mnoho místních. Stejně tak se doví o existenci nedalekého chrámu. Jakmile k němu dorazí, přijme je starý opat. Družinu vyslechne a rozhodne se spolu s desítkou kněží vydat na místo nálezů. To už je ale prázdné. Démon se dostal ven a začal terorizovat okolí. V noci napadne družinu a ta musí zachránit mladého klerika. Opat po útoku umírá a zanechává po sobě klíč (*případně deník, pokud ho postavy prohledají*). Ve vesnici jsou mezi tím zavraždění lidé. U jejich těl je ve sněhu krví napsáno „Marbok“. Nikdo však přesně neví, co to znamená. Následuje tak cesta zpět do chrámu. Pátrání v knihovně a v opatových komnatách. Je jen na družině, aby získala potřebné informace a použila je. Může pak následovat ještě cesta k horské bráně, kde je kaple.

Následují dvě možná řešení. Démona lze buďto ulovit, nebo zrušit ochrannou auru u brány. Tím by získal možnost vrátit se zpět do pekla (*nebo něco horšího*). To vše pod neustálými útoky lidí, zvířat i děblů.





## 2. Pozadí příběhu

(jen pro PJ!)

Kraj na severu Othionu měl vždy tajemnou a děsivou pověst. Pod horami v divokých lesích dlouho nikdo nebydlel. Teprve před dvěma staletími zde byla vévodou Arlandem Sternem založena dřevorubecká a lovecká vesnice Zátor. Toto jméno jí však dlouho nevydrželo. Díky podivným nehodám a jevům jí nikdo brzy neřekl jinak než Hrůzov. O tři roky později, byla takto přejmenována oficiálně. Poté, co zde vévoda Stern při své návštěvě tragicky zahynul.

Jak je zjevné, v tomto kraji se odjakživa děly podivné a tajemné události. Příčinou toho všeho je zvláštní poloha tohoto místa. Z nějakého důvodu se zde kříží dvě sféry existence. Jednou z nich je náš svět a druhou z nich „peklo“. Domov démonů, d'áblů, utrpení a zla.

Časoprostorová trhlina, která zde existuje, umožňuje za jistých podmínek přeskočit z jednoho světa do toho druhého. Konkrétně z naší existence do sféry d'áblů. Pokud k tomu dojde, trhlina se dočasně otevře i na opačnou stranu. D'áblové pak skrz ni mohou vstoupit do našeho světa. Tomuto místu říkají démoni „Marbok“ – brána pekla.

Jak už asi tušíš, čas od času k tomu skutečně došlo. Lovci kožešin, stejně jako ztracení vesničané se prostě zatoulali do míst, kam neměli. K mohutné skále, pod jejímž převisem našli úkryt před deštěm či sněhem. Vše bylo o to zrádnější, že existence brány nebyla na první pohled znatelná. Snad jen podivný lom světla při západu slunce mohl prozradit, že je zde něco špatně. Případně mrazivý a děsivý pocit s tohoto místa celkově.

Jakmile někdo prostoupil bránou, nebylo už žádné cesty zpět. Okolí se pro něj ponořilo do šedavého oparu. Terén i okolí zůstaly na první pohled stejné, avšak bylo to jen zdání. Šlo už o jinou sféru existence. Přítomnost živých tvorů brzy přilákala d'ábly i všemožné bezejmenné hrůzy a utrpení nešťastníků nebralo konce.

Energie v trhlíně se tímto průchodem navíc vychýlila z rovnováhy. „Brána“ zůstala otevřená tak dlouho, dokud jí někdo z démonů nevyrazil do světa lidí. A ti se na tuto cestu rádi vydávali. Vstup smrtelníků do svého světa brali jako narušení odvěké neutrality vyšší moci. Bylo to pro ně zvrácená urážka, za kterou musel někdo zaplatit. A tím „někdo“ byli myšleni lidé. Byla to pozvánka na zběsilý lov duší v našem světě. Zběsilý, hrůzný a krvelačný.

Není proto žádným překvapením, že zde jednou za pár let docházelo k podivným „nehodám“, záhadným úmrtím a dalším děsivým událostem.

Vzhledem ke špatné reputaci celého kraje se vládnoucí vévoda Petyr Stern rozhodl roku 570 rázně zakročit. Aby vymítil pověřivost místního lidu a pozdvihl morálku i mravy, nechal postavit na úpatí hor opatství. To nese název Arland. Na počest jeho slavného děda. Opatství je dokončeno v rekordním čase deseti let. Už roku 580 v něm proto slouží bohu desítka řádových bratří. Převorem opatství se stává Sigfried z Belterenu. Kněz známý svým zápalem a fanatickým odhodláním. Pod jeho vedením a s pomocí peněz Sternů opatství dále roste. Roku 590 v něm žije už dobrá stovka kněží a místo se stává centrem vědění celého severu.

Roku 592 dochází po mnoha letech k další nepříjemné události. Jakýsi dobrodruh zabloudil pod hory směrem k trhlíně a vstoupil na „druhou stranu“. Ještě téhož dne přešel do našeho světa jeden z démonů. V dalších dnech pak v lesích zabil dvě místní děti. Jejich těla byla znesvěcena a z chrámu jsou neprodleně vysláni řádoví bratři. Ti mají spolu s lovci a vojáky najít příčinu toho všeho.

A skutečně. Kněží démona polapili a mučením z něj dokázali získat informace. Tím se jim odkrylo tajemství tohoto kraje. Bohužel, démon dokázal později uniknout a než ho zdolali, zabil několik kleriků.





Rozzuřený převor strávil dlouhé dny v modlitbách. Když nakonec vyšel ze své cely, oznámil, že měl zjevení. Bůh mu v něm přikázal, aby udeřil. Už nestrpí, aby se ďábel roztahoval ve světě smrtelných a bral si duše nevinných. Jeho přítomnost zde je urážkou samotného božího plánu! Je na čase rozrazit brány pekel a vysmýčít bezbožná monstra z jejich nor. Světlo mělo jednou a pro vždy porazit temnotu. Vládce démonů měl být spoután, vláčen, zostuzen a souzen.

S tímto poselstvím připravil Sigfried mohutnou trestnou výpravu. Stovka odhodlaných kněží, vybavených posvěcenými zbraněmi a svatou relikvií (*srdce sv. Jalma*) měla proniknout na území nepřítele. Jediný, kdo se výpravy nezúčastnil, byl starý knihovník Ramius. A to jen proto, že už nebyl schopen chůze.

Tehdy, 6. května roku 592, pronikla svatá výprava trhlinou do jiného světa. Nikdo přesně neví, co se na druhé straně odehrálo. Jisté však je, že jejich akce přinesla drtivou odplatu do světa živých. Dalšího dne vstoupila na náš svět stovka ďáblů a započala děsivé dílo zkázy a zmaru.

Zhruba ve stejné době se u Hrůzova objevila skupina dobrodruhů. Šlo o legendární „Beringerovu pětku“. Elitní skupinu žoldáků, kteří si již dříve vysloužili ostruhy v bojích na jihu a zabitím dvou bazilišků. Nyní však měli jiný úkol, zadaný zástupci samotného krále. Měli se pokusit prozkoumat hory na severu a najít novou cestu. Takovou, která by zkrátila spojení mezi přímořskými oblastmi a vnitrozemím. V Hrůzově se ubytovali na dva dny. Během nich počkali na lepší počasí a doplnili si zásoby na cestu. Teprve třetího dne vyrazili na sever.

Dvě hodiny chůze od Hrůzové narazili na prvního z ďáblů. Bylo to děsivé a zničující setkání. Stálo je to vážně raněného válečníka a také stopaře. Teprve všemi silami magie, jimiž vládli, dokázali netvora zastavit. Nedařilo se jim ho totiž zranit, natož zabít. Ledová magie dokázala jeho žhnoucí tělo pouze ochromit. Vzali řetězy, které měli na voze a vložili do nich mrazivou sílu. Teprve ta tvora definitivně znehybnila. Poryvy mrazivých kouzel bičovaly démona tak dlouho, až se jeho tělo proměnilo v ledovec.

Poté se vydali zpět k Hrůzovu. Vysílené a nepřipravené je však brzy napadl další z ďáblů. Tomu se už ale nedokázali ubránit. To byl konec Beringerovy pětky.

O pár hodin později dorazila monstra do Hrůzové a dalších severských vesnic. Započaly týdny teroru a šílenství. Celé panství Sternů bylo téměř kompletně vyhlazeno. Jen několik lidí mělo to štěstí a dokázalo uprchnout na jih. Mimo jiné několik obyvatel Hrůzové. Když se jich později ptali, co se stalo, zmínili se o projíždějících dobrodruzích. Od těch času se traduje, že za příchod zla mohla právě Beringerova pětku.

Mezi těmi, kteří dokázali uniknout, byl i vévoda Petyr Stern. Netušil, co se vlastně stalo a proč nezasáhli kněží z Arlandského opatství, avšak věděl, že potřebuje pomoc. Proti silám temnot byly běžné zbraně krátké. Vyžádal si proto pomoc templářů Belterenské kapituly. Ti se okamžitě vydali na sever a začal hon.

Trvalo týdny, než se podařilo ulovit všechny ďábly. Ti poslední se navíc šikovně skrývali a útočili ze zálohy. Bylo potřeba na ně líčit rafinované pasti a lákat je na různé druhy obětí. Jen tak je bylo možné obklíčit, znehybnit a vymítit. Mnoho kněží při tomto děsivém a náročném úkolu zahynulo.

V těch časech rovněž kněží narazili na těla mrtvých dobrodruhů Beringerovy pětky a pohřbili je na pláních. Mladý templář Ergyl, který celému lovu velel, se pak přesunul do Arlandského opatství. Od starého knihovníka se dověděl, co se vlastně stalo. Zjistil, že existuje brána do pekla a rozhodl se ji jednou pro vždy uzavřít, aby zabránil další apokalypse. Kolem skály nechal provést posvátné obřady a zajistil, aby se žádná bytost temnoty nemohla dostat dovnitř ani ven. Aby se k místu nedostali ani smrtelníci, nechal nakonec skálu vyhodit do povětří. Zasypal tím bránu a nedaleko nechal vybudovat kapli. V té žije jeden z kleriků a během roční služby udržuje modlitbami sílu aury. Z opatství mu dovážejí každý měsíc zásoby.

Když bylo po všem, templáři opustili kraj. Ergyl byl za zásluhy jmenován novým opatem a stal se strážcem tajemství. To, k čemu došlo a hrůzná role kněží, měly zůstat navždy utajeny. Stejně tak bylo potřeba někoho, kdo by dohlédl na bránu. Desítky let zde pak vládl klid a mír. Z Arlandského opatství se stalo polozapomenuté místo. Jen tři desítky noviců zde žily v rozjímaní a nevěděly nic o věcech minulých.







### 3. Aktuální situace

Je rok 672, osmdesát let po temných událostech. Ve vsi Hrůzov se mezitím život vrátil do starých kolejí. Už třetí generace vesničanů zde žije v klidu a míru a děsivé události byly téměř zapomenuty. Přežívají pouze v nejasných historkách a příbězích z minulosti, vyprávěných za dlouhých nocí u planoucích ohňů. Zlo bylo navždy vymáceno, aspoň zdánlivě.

Jak už víte, jeden z ďáblů se kdysi střetl s Beringerovou družinou. Nedokázali ho však zabít ani vymítit. Zvládli ho ale spoutat do mohutného ledového bloku. Bohužel, zemřeli dřív, než se o tom mohli vůbec někomu zmínit. Tento jediný ďábel tak díky úkrytu v ledovém bloku unikl tehdejší výpravě templářů.

Kouzla a mana, kterou Beringer a jeho lidé použili, byly velmi silné. Démon zde byl uvězněn po desítky let. Pravdou však je, že nikdy nezemřel. Žár temnoty v něm stále slabě žhnul a tak pomalu, celé dekády, roztápěl své vězení. Proti němu však stála i síla přírody. Posledních padesát let přineslo velmi chladné počasí. Léta byla jen velmi krátká a mráz setrval na celé vysočině po většinu roku. Až loni se věci změnily. Do kraje zavítalo velmi horké léto, jaké nikdo nepamatoval. To pak urychlilo démonovu snahu o vysvobození.

Vysočina, kraj nad Hrůzovem, byla místem, kam se kromě lovců nikdo nevydával. Nebyl pro to důvod. V lesích se hemžily smečky vlků a svázení dřeva komplikoval velmi obtížný terén. Není proto divu, že si tajícího monolitu nikdo nevšiml. A to ani poté, kdy přestal vypadat jako dvacet sáhů vysoká zasněžená skála.

Před sedmi dny dorazila k ledovému bloku smečka vlků. V křišťálově čirém ledovém bloku zde stál uvězněn šest sáhů vysoký démon. Kolem monolitu se slabě tetelil vzduch a po jeho stěnách pomalu stékaly kapky rozpuštěného ledu. V jednom místě u samých nohou démona pak chyběl docela.

Vlčí smečce se podařilo kus kůže a masa z démona odtrhnout a sníst. A tím to celé začalo. Krev démona v sobě měla zničující nákazu hladu a zuřivosti. Vlci se stali zběsilými monstry, a celá smečka vyrazila do kraje. S krvavě rudýma očima, vyceněnými tesáky a slinami odlétajícími z jejich tlam všude kolem napadali vše, co potkali. Tak došlo i na lovce Fina, který se pokusil před hordou ukrýt na stromě. Bohužel ho v poslední chvíli kousli a nákaza v něm zapustila kořeny. Během jednoho dne se sám proměnil v podobné monstrum. Poté se vydal k Hrůzovu, kde pokousal několik lidí. Zhruba ve stejné chvíli zaútočila na vesnici i vlčí horda. Lidé se stihli sotva ukrýt ve svých domovech. Ranění zůstali venku. Někteří z nich byli sežráni, jiní „jen“ ošklivě pokousáni a nakaženi.

Uhlíř Hart, který se vracel do vesnice, zaslechl zoufalý křik a vytí vlků. Sledoval, jak smečka roztrhala jednoho z jeho sousedů, který se pokusil utéct. Sám se proto pokusil doběhnout pro pomoc na jih do krčmy. Bohužel byl cestou sám pokousán a nakažen vzteklinou. Když tam nakonec dorazí, už to není on a napadne osazenstvo hospody. Tím začíná příběh naší družiny.

### 4. Úvod do hry





Píše se rok 672 svaté vlády Freyovy. Krajina je ještě pokrytá sněhem a družina se nachází na severu Othionu. Přesněji řečeno, v krčmě „U Křížku“. Jde o známé místo odpočinku všech severských obchodníků. Zaujímá totiž strategické místo na křižovatce čtyř cest. Ty spojují všechny zdejší vesnice a zároveň slouží jako nejsevernější dopravní tepna celého království. Pokud není zima příliš krutá, je sjízdná téměř po celý rok.

Směrem na jih od „Křížku“ se táhne cesta kopcovitou krajinou až do samého srdce království, k jeho hlavnímu městu. Na východě má pak svůj začátek daleko na hranicích, až u města Drinad. Táhne se přes sto mil na západ k městu Nordstorm, které je správním centrem celého podhůří a náleží rodu Sternů. Tam však nekončí a pokračuje ještě mnohem dál, až k západní hranici a městu Milfordu. Na sever se pak klikatí lesy k zapadlé dřevorubecké a uhlířské vesnici Hrůzov.

Je 7. března, když se postavy ubytují „U Křížku“. Končí zde jejich předchozí úkol, kterým byla ochrana karavany s kořením a truhlami neznámého obsahu. Obchodník Jarwe, který družinu najal, vyplatil všem slibovaných 15 zlatých. Útok vlků na jeho koně, kterého se tolik obával, naštěstí nenastal. Jedinou opravdovou starostí družiny tak bylo vyprošťování vozů z bahnité cesty.

Postavy sedí u stolu blízko mohutnému krbu. Jde o nejlepší místa v celé krčmě. Daleko od průvanu dveří a blízko roštu a výčepu. Na ohni se připravuje skvělá vepřový kýta a družina si užívá zaslouženého odpočinku po desetidenní cestě.

Ještě téhož večera je však klid hospody narušen podivnou událostí. Do krčmy dorazí další obchodníci, kteří oznámí lidem, že měli odsud našli na cestě mrtvého muže. Ten měl na ruce hlubokou ránu a zdá se, že kvůli ní vykrvácel. Místní hostinský v zabitém pozná svého švagra uhlíře Harta z Hrůzova. Je zjevné, že je něco špatně.

Hostinský Krejzek má strach o svou sestru Bělu a její děti. Chce proto okamžitě zjistit, co se to vlastně děje a co se stalo Hartovi. Plánuje okamžitě vyrazit do Hrůzova a nabízí odměnu těm, kteří se k němu přidají. Tři týdny ubytování zdarma a odměnu dvacet zlatých. Důležité je vyrazit hned...

## ZAHÁJENÍ HRY:

- přečti družině text, který je uveden níže.
- Poté nech postavy chvíli rozhazovat peníze a užívat si atmosféry krčmy a odpočinku.
- **Nech postavy zjistit:**
  - o od někoho z obchodníků, že veze uzené maso do Arlandského opatství .
  - o od někoho z obchodníků, že je tu nahnané stádo 500 kusů krav.
- Případně jim můžeš pustit nějaké obecné info, které nemá s příběhem nic společného .
  - o Možnost zajímavého úkolu kdesi daleko, drby o smrti nějakého šlechtice atd.
- Poté už dojde k rozražení dveří a dovnitř vejdou tři obchodníci.
- Oznámí, že na cestě jednu míli na východ našli raněného muže, který později zemřel. Když ho objevili, ještě žil. Třásl se však v horečce, byl promrzlý a poslední slovo, které pronesl bylo „Běla“.
- U sebe měl pouze zakrvácený nůž (*tím smrtelně pobodal lovce Fina, který ho pokousal*).
- Vzali proto mrtvého sebou a dovezli ho ke krčmě.
- Hostinský v něm pozná svého švagra a zbledne hrůzou. Tiše pronese jméno „Hart“.
- Jen co se vzpomátuje, rozhodne se vydat na sever do Hrůzova. Hledá proto samozřejmě i nějakou pomoc a nabízí odměnu.





**Přečíst hráčům (pokud nechceš začít příběh sám a jinak):**

*„Na zdraví a na další cesty!“ zakřičel hlasitě růžolící muž u protějšího stolu.*

*Má na sobě bohatě zdobený kožich a modrou tuniku prošivanou zlatou niti. Nohy mu zdobí prvotřídní boty a na korbenu, který zvedá je vidět masivní prsten s rubínem. Usmál se na vás, pozdvihl džbán a aniž by čekal na vaši odpověď, obrátil ho do sebe.*

*„To určitě“ procedil někdo z vás mezi zuby.*

*Chopili jste se korbenu a připili si mezi sebou.*

*„Už nikdy víc!“*

*„Nikdy víc“ odvětili jste jako jeden muž.*

*Vzpomínka na posledních deset dnů, vás zastudila jako sníh, když se ti dostane za límec. Sníh, déšť a bláto. Sníh, déšť a moře bláta. A v něm vy, zapadlí po kolena a s vámi vozy těžké jako skála. Trvalo hodiny, než jste zapadlý vůz dostali do pohybu, aby se pak o půl míle dál propadl do ještě horší jámy. Bylo to učiněné peklo, které nemělo nic společného s tím, co jste původně čekali. Z ochránců karavany, kterými jste původně byli, jste se nakonec stali závozníky a čeledíny. Úmorná, špinavá a odporná práce! Za těch patnáct zlatých na hlavu to nestálo. Už nikdy nic pro Jarweho!*

*Vzduchem zavoněla pečeně. Sliny se vám draly do úst a raději jste je rychle zahnali zaplašili pivem. To bylo skvěle vychlazené a opravdu prvotřídní. Ostatně jako vše tady v krčmě „U Křížku“.*

*Šlo o nejlepší hospodu na celém zatraceném severu. Po tom martýriu to byla konečně zasloužená odměna. O chvíli později vám na stole přistál dřevěný talíř s kusem pečeně a chlebem.*

*„Nechte si chutnat pánové!“ pronesl zvesela prošedivělý hostinský.*

*„A tady ještě malá pozornost“ a přihodil na stůl velkou karafu s medovinou.*

*Jarwe od vedlejšího stolu na vás lišácký mrknul. Pak se spokojeně usmál a zakousl se do pečinky, kterou měl před sebou.*

*Hluk v krčmě zesílil. Kdosi vytáhl citeru a za bušení pohárů o stůl spustil oblíbenou odrhovačku.*

*Jak večer pokračoval, přišlo i na další písně. Mnoho z nich jste znali a po pár pivech jste se rádi přidali ke zpěvu. Konečně trocha pohody a dobré nálady! Nejvyšší čas užít si trochu odpočinku a zábavy. A že sakra zasloužené!*







## 5. Předpokládáný (možný) průběh dobrodružství

Níže uvedený postup napříč dobrodružstvím je jen jedním z možných. U her na hrdiny je velký prostor pro fantazii hráčů a zvláštní schopnosti jejich postav. Není tak nutné tlačit hráče právě do této varianty. Pokud rozehráli jiné řešení, dej jim prostor. Tento scénář je pouhá ukázka toho, jak lze hru odehrát a gradovat.

### ÚVOD V KRČMĚ

**18:00** - Postavy dorazí spolu se zbytkem karavany, kterou ochraňovaly, kolem poledne do krčmy „U Křížku“. Karavana čítala deset vozů, které převážely vzácné koření a truhly neznámého obsahu. Kromě postav samotných, které měly zajišťovat ochranu, jí provázeli čeledín a samozřejmě sám obchodník Jarwe.

Ten má v plánu pokračovat dále na jih a tam už pomoc družiny nebude potřebovat. Vyplatí proto postavám dohodnutou odměnu a zajistí jim navíc ubytování na dvě noci, oběd i večeři.

Večer bude v krčmě poměrně veselo. Pokud se postavy budou doptávat po další práci, doslechnou se samé neurčité historky. Mohou se dovědět o smrti šlechtice Gorsta Van Elek, kdesi u Střilhormi, také o jakési výpravě, která se chystá v Torenu, ale nikdo neví nic přesně a podobně.

Rozhodně se k nim však dostane info o tom, že je zde vůz s vínem, mířící do Arlandského opatství. Obchodník rád najme postavy (2 zl za dva dny), pokud mu pomohou s vozem na sever (*dají se čekat bahnité cesty – něco, čeho se postavy právě zhostily a co fakt nesnáší*).

Stejně tak by se měli doslechnout o možnosti hnát dobytek směrem na jihozápad. Půl dne cesty na jih jsou velké stáje a chlévy bohatého sedláka Dracha. Ten potřebuje obě stáda dostat daleko na jihozápad, (*pět dnů cesty*) na Slunečné pastviny. Jde o celkem pět stovek kusů krav i býků. Vyrazilo by se však až za týden.

**22:00** - Zhruba kolem desáté se dveře krčmy rozrazí a dovnitř vpadnou tři pocestní. Jistý Arnošt Jizva a jeho dva synové. Ti převáželi z východu na západ sůl a cukr. Před hodinou narazili na cestě na umírajícího muže. Byl promrzlý ve sněhu, mrtvolně bledý a všude kolem byla krev. Ještě než zemřel, stihl v horečce zachroptět „Běla“.

Nevěděli, co udělat a nechtěli ho nechat ležet v lese, napospas vlkům. Nabrali ho tedy na vozík a dovezli až do krčmy.

Pokud si postavy mrtvolu prohlédnou, všimnou si podivné potřhané rány na jeho předloktí. Nezasáhla přímo tepnu, ale i tak velmi krvácela. Dotyčný nešťastník zřejmě ztratil mnoho sil a nakonec zemřel v mrazu. Dá se také zjistit, že dotyčný je poměrně špinavý (*černé saze*) a jeho oblečení smrdí po kouři.

V mrtvém muži následně hostinský Krejzek pozná svého švagra Harta. Jakmile k tomu dojde, zbledne a upustí na zem keramický džbán. Něco si pro sebe zamumlá a okamžitě vyrazí zpět do lokálu. Chvatně pronáší nějaké instrukce své ženě, která se ho snaží odradit. Rozhodl se okamžitě vydat do Hrůzova a zjistit, zda je jeho sestra a její děti v pořádku. Bere si oblečení, nůž, hůl a vybavení na cestu (*lucerna, oleje atd*) a chce ihned vyrazit na cestu.

Pokud se mu postavy nabídnou, rád jejich pomoc přijme (*nabídne jako odměnu ubytování na dva týdny zdarma a 20 zl celkem pro všechny, kteří půjdou s ním*).

V zájmu postav je, aby se na výpravu vydali až ráno. Stačí trocha argumentování a s pomocí hostinské nakonec Krejzek poslechne. Pokud vyrazí v noci, bude to pro postavy složitější (*boj v lesích s vlky v noci je děsivý*).





## CESTA K HRŮZOVU

**7:00** - Postavy se vydají k Hrůzovu. Je chladné počasí, nebe je temně a občas z něj krátce sněží.

**11:30** - V pravou chvíli dojde k tomu, že družinu napadne vlčí smečka 5-10 vlků (*podle síly družiny*).

Vlci jsou od pohledu jiní, než je běžné. Všichni mají kreví podlité rudé oči, vztekly vrčí a z tlam jim stříkají sliny. Necítí bolest a jsou hnáni touhou po krvi a bolesti. Bojují do posledního a nedají se zahnat ani ohněm.

Pokud je některá z postav pokousaná, pak se u ní začne v dalších 24 hodinách projevovat nákaza. Pokud by nebyla léčená, promění se. Způsoby léčby jsou uvedeny v dalších kapitolách.

**15:00** - Když je družina asi míli nebo dvě od Hrůzova, může narazit na mrtvé a částečně zasněžené tělo lovce Fina. Má na sobě mnoho stop po bodnutí nožem a zjevně vykrvácel. Jeho oči jsou stejné rudé, jako oči vlků a mezi zuby má ještě kusy kůže a vlasů. Na noze má zranění po vlčím kousnutí. Rána byla celá fialová a táhnou se od ní pročernalé žíly až k rozkroku.

Pokud by postavy poměřovaly nůž, který mohli vzít Hartovi, zjistí, že velikost ostří sedí.

**16:00** – Poté následuje další chůze a kolem čtvrté hodiny by měly postavy dorazit do vesnice.

## SBĚR INFORMACÍ VE VSI

**16:10** - Ve vesnici je hrobové ticho. Lidé jsou zabeďněni doma a mají strach. Na sněhu ve vesnici jsou občas stopy krve a na návsi jsou ostatky dvou lidí potrhaných vlky. Pokud bude hostinský nebo postavy volat Bělu nebo jiné vesničany, zaslechnou hysterický pláč a zoufalé volání lidí o pomoc. To přivolá útok 2-3 proměněných obyvatel (*těch, kteří pomohli kováři a jeho ženě a byli také pokousáni*).

**17:00** – Místní pustí družinu domů až poté, co je problém vyřešen. Družina se pak může dovědět, že celé šílenství začalo před dvěma dny. Z lesů na severu se vrátil lovec Fin a napadl místního kováře Tjorna a jeho ženu. Pak vesnici napadli podivní vlci a potrhali dva dřevorubce. Lovce Fina si však vůbec nevšimli. Vesničanům se podařilo dostat raněného kováře a jeho ženu Hilge dovnitř.

Zběsilý lovec se mezi tím snažil dostat do domu své ženy. Škrábal na dveře, až se mu lámaly nehty, mlátil hlavou do okenic i dveří a prskal kolem sebe krev. Poté se ztratil v lesích. Jeho žena se z toho všeho zhroutila.

Kovář Tjorn i jeho žena Hilge trpěli vysokou horečkou. Rány měli celé fialové. Snažili se je léčit, ale upadli do bezvědomí a horečka jim stoupala. Další den, když přišli k sobě, otevřeli oči zarudlé kreví. Začaly další jatka a šílenství. Tentokrát, když pokousali své zachránce. Ti zůstali zranění ve svém domě a Hilge s Tjornem začali pobíhat po vesnici a šílet. Od té doby nikdo z vesničanů ze strachu nevylezl z domů.

Zhruba v té chvíli lze postavy vylekat nějakou ránou do dřevěné stěny, okenice nebo dveří. Kovář a jeho žena se courají po vsi a vydávají děsivé skřeky. Je potřeba je zabít.

Ve vesnici lze ještě najít ženu lovce Fina – Lucindu. Ta je zhroucená a v šoku, ale postavy z ní mohou získat informace o tom, že měl v plánu vyrazit ke Stříbrné řece. Místo několik hodin dál na severu. Je tam spousta strží a skal a proto tam nikdo nechodí. Pro dřevorubce by bylo moc náročné svázat dřevo s takového terénu. On tam ale chodil rád lovit zvěř a klást pasti. Tak tomu mělo být i před čtyřmi dny, kdy odešel.

Ve vsi je malá kaple vystavěná na malé skalce. Z ní vyvěrá pramen, který je svěcený. Lze se toho dovědět pohledem na Freyovu runu a svíčky kolem žlábků. V tuto chvíli teče jen slabá stružka a okolí je zamrzlé. Jednou týdně chodí do vsi klerik z Arlandského opatství. Měl by se tu ukázat za dva dny.

Bylo by vhodné, aby se postavy vydaly po stopách lovce ke Stříbrné řece. Hostinský zůstane ve vsi!!





## PUTOVÁNÍ KE STŘÍBRNÉ ŘECE (*nalezení bloku*)

**7:00** - Postavy by měly postupovat na sever. Cestou mohou narazit na nějaké stopy vlčí smečky a případně i na nějakou past (nebo odhozená zvířata – králíky, které lovec pochytil, ale když byl napaden, pohodil). Je tedy zjevné, že jsou na správné stopě.

**10:00** - Kolem desáté ráno pak objeví v oslnivém slunce, které se odráží od sněhu, mohutný ledový blok. V něm je uvězněn asi šest sáhů vysoký démonický tvor s rohy a mohutnými drápy. Nemůže se hýbat, ale přesto je vidět, že jeho oči i ústa žhnou. Nad ledovým blokem se tetelí vzduch a lze si všimnout, že led taje.

Je otázka, jak se družina zachová. Pokud se pokusí démona osvobodit (*zabít, upálit atd.*), pak mu určitě pomůže ven. Snaha ho dále zmrazit a podobně asi nebude fungovat (*už je téměř osvobozený a je otázkou hodin, než bude pryč – to však nikdo nedokáže odhadnout, protože nikdo neví, jak vypadal led před dnem nebo dvěma a jak moc ho ubylo*).

**10:30** - Družinu by mělo napadnout jít vyhledat pomoc. Pokud se budou rozhlížet, mohou si všimnout v dálce v horách jakési velké stavby. Leskne se v paprscích slunce a vypadá jako pevnost (*Arlandské opatství*). Odhad vzdálenosti ke 6-8 hodin chůze. Další kroky družiny by proto měly vést právě sem.

## CESTA PRO POMOC (*k Arlandským klerikům*)

Cesta se táhne na východ směrem k horám. Lze předpokládat, že se může náhle zhoršit počasí. Může také přijít útok další vlčí smečky nebo mohou objevit jednoho z vesničanů (*těch, kteří se snažili zachránit kováře a jeho ženu*). Rozhodně nebude na škodu družinu pořádně poděsit (*pokud je k tomu příležitost*).

**18:00** - Opatství je mohutná budova (*něco jako hrad*), která stojí na úpatí skály. Jeho zdi jsou strmé a na hladkém povrchu se občas zatřpytí led. Vysoko na hradbách se tyčí čtyři sáhy vysoké sochy andělů. Vyzbrojeni meči hledí na planiny, odkud se právě blíží temná mračna sněhové bouře. Brána chránící opatství je vyrobena z těžkého dubového dřeva. Je pobita masivním železným kovářím. U malé fortny visí provaz, který vede kamsi dovnitř opevnění. Ke zvonu, jímž na sebe mohou případní hosté upozornit. Cesta z údolí směrem k chrámu byla kdysi zjevně vykládána dlažbou. Ta už však dávno zmizela v trsech zažloutlé trávy. Po zatahání za provaz se ozve vzdálený hlas zvonu a po chvíli přijde k bráně někdo z kněží. Pokud se postavy nebudou chovat vyloženě hloupě nebo agresivně, měly by získat přístřeší. Zvláště když je zjevné, že se blíží pořádná vánice a vítr roztáčí modlitební „mlýnky“, lemující cestu.

## ARLANDSKÉ OPATSTVÍ

Jakmile postavy vejdou do opatství, jsou uvedeny skrz mohutné nádvoří do hlavní budovy. V jejím patře je jídelna, kde dostanou všichni lehké občerstvení a trochu vody nebo vína. Starý opat Ergyl se objeví o deset minut později. K chůzi používá prostou dřevěnou hůl a je zjevné, že je už velmi starý.

Když mu postavy popíší, na co narazili, viditelně zbledne. Zahledí se do zdi a v místnosti zavládne ticho. Poté chraplavě zašeptá: „Dábel nás zkouší bratři. Nemůžeme zůstat slepí k hrozbě. Prosím, deset z vás, kteří se nebojí temnoty. Povedu vás! Najdeme to místo a pokud tam démon opravdu je, postaráme se, aby byl jednou pro vždy zničen!“ Poté si povolá kleriky k sobě do soukromých komnat. Pohovoří s nimi o nástrahách ďábla a dá jim rady, jaké modlitby použít k jeho vymícení.

**18:30** - V opatství je ještě možné doplnit zásoby svícených vody, oleje, ale také lektvarů a svatých amuletů. Poté je možné vyrazit na cestu. V mezičase opatství opustí i trojice kleriků (*ti se na rozkaz opata vydávají do staré kaple*). Mají zkontrolovat, zda je mnich, který v ní přebývá v pořádku a varovat ho.

**Pozn.:** Zbývající kněží neznají polohu kaple. Někteří maximálně tuší, že nějaká existuje.







## STŘÍBRNÁ ŘEKA A ROZPUŠTĚNÝ LEDOVEC

**01:30** - Pozdě v noci (*spíše brzy nad ránem*) dorazí postavy na místo, kde byl ledový blok. Ten je však v tuto chvíli už prázdný. Na zemi jsou vidět vypálená kopyta (*jak v bahně, které je spečené na kámen, tak ve sněhu*). Postavy se rozdělí a prohledají okolí.

Dojde k prvnímu útoku a dva z kleriků jsou zabiti. Jejich těla nikde nejsou. Bylo slyšet pouze jejich zoufalé výkřiky a ve sněhu je krev. Kopyta zde však nejsou. Jsou zde jen stopy kněží, které nepokračují dál (*avšak okolo nic není*).

O chvíli později dojde k dalšímu útoku na Jerezima (*mladého kněze*). Útok probíhá poblíž družiny. Vysoké démonické stvoření ho drží pod krkem a oblečení mladého kněze začíná hořet. Pokud postavy démona napadnou, klerika pustí do sněhu a dojde k souboji. Postavy nemohou démona zabít. Mohou ho však zranit. Pokud k tomu dojde, zmizí ďábel v lesích směrem k Hrůzovu (*jsou vidět jeho stopy*).

Starý opat se může (*a zřejmě také pokusí*) zasáhnout do boje. Jisté je, že po něm vypětím umírá na srdeční zástavu. Poslední, co zachroptí je „Věrovít“. Z ruky mu navíc vypadne malý klíček.

## NABÍRÁNÍ SIL (*noční odpočinek*)

**02:00** - Je potřeba ošetřit popáleného Jerezima. Poté je možné se *utábořit* (*je pozdě a všichni jsou unavení*). Pokud k tomu dojde, čeká je velmi pravděpodobně nějaký útok (*vlci*)? Stejně tak je možné, že je nenechá na pokoji ďábel. Děsivá zjevení a strašení jim znemožní spánek. Pokud jsou postavy dostatečně zmasakrované a už se s různými smečkami vypořádali, pak je možné je nechat vydechnout.

Tento čas mohou využít ke studiu opatova deníku (*pokud ho prohledali*). Zjistí tak, jak démona nalákat.

**02:30** - Ze tmy na jihu je slyšet zoufalé volání o pomoc a modlitby. Hlas patří někomu z kleriků, kteří zmizeli ve tmě napadení démonem. Nedá se najít, ale jsou vidět stopy kopyt, které míří k Hrůzovu.

## PO STOPÁCH DÉMONA (*do Hrůzova*)

**06:00** - Družina se ráno (*případně už v noci*) vydá k Hrůzovu po stopách křiku jednoho z kněží

**09:00** - Ve vesnici jí čeká obraz naprosté zkázy. Ve vesnici je velká část vesničanů mrtvých. Postavy narazí také na kleriky, kteří byli démonem uneseni. Jsou nabodaní na uražených větvích stromů a jejich krvi je ve sněhu vyveden nápis „Marbok“.

To samé následuje v domech vesničanů. Někteří z nich jsou povražděni ve svých domech, přibiti na stěnách zevnitř a stěny jsou zmalovány jejich krví se stejným nápisem.

**09:30** - Družinu by mělo napadnout, že tady už víc nezjistí a že pokud nějaké odpovědi existují, pak jsou v opatství. Pokud je to nenapadne, mohl by „pomocť“ Jerezim.

## NÁVRAT DO ARLANDSKÉHO OPATSTVÍ

**16:00** - Ráno by se měla družina pokusit vrátit do opatství. To jí potrvá opět celé hodiny a později odpoledne by se měli dostat na místo.

Některý z kněží si může pamatovat, že sem před půl rokem dorazil neznámý kněz. Mluvil s opatem a další den odcestoval někam pryč. Opat mu říkal Věrovíte. (*odcestoval pak do kaple u Marboku*).

V knihovně dokáží najít kroniku Sigfrieda a zjistit, že něco schází. V opatově pokoji je pak v truhle zamčený zbytek poznámek, který Ergyl odstranil. Je zde vše o historii, poznámky o objevení brány, jejím fungování a také o přípravě trestné výpravy. Mimo jiné je v kronice zmínka o poloze brány (*a tím i kaple*).

Je jen na družině, jakou cestu si zvolí. Zda lov na démona nebo uvolnění brány, aby mohl pryč.





## ŘEŠENÍ #1 – PAST A LOV NA DÉMONA

Pokud se postavy rozhodnou ulovit démona, potrvá to několik dní. Budou k tomu zjevně potřebovat stádo dobytka. Aspoň třicet kusů krav či býků z chlévů, které se nacházejí na jih od krčmy „U Křížku“. Jde o soukromé stádo (*jsou hlídaná*). Je proto na družině, jakým způsobem je získá. Stačí je vyhnat na sever a obětovat kdekoliv kolem Hružova. Démon se brzy objeví a začne se krmit. Nedokáže si prostě pomoci.

Je pak jen na klericích, zda ho dokáží svými prosbami spoutat a vymítit. Na postavách zatím bude, aby se pokusily kněze ochránit. Čeká je totiž útok ožvlých mrtvol těch, které démon ve vesnici *zabil (a také zabitých bratrů)*. Vymítání zabere zhruba půl hodiny a na jeho konci démon s řevem padne k zemi.

Jerezim poprosí družinu, aby si družina nechala pro sebe vše, co se dověděla o temné minulosti. Za to jim slíbí pomoc kdykoliv budou potřebovat a boží požehnání.

**Pozn.:** Družina může také využít pomoc Věrovíta. Klerika, který žije v kapli u Marboku a také dvou kněží, které za nim o den dříve poslal opat Ergyl. V tom případě získají velkou výhodu. Věrovít je totiž exorcista, který má výcvik prastaré školy.

## ŘEŠENÍ #2 – ZRUŠENÍ AURY

Postavy mohou pochopit, že démon chce jít zpět do své existence. Brání mu v tom však ochranná aura. V takovém případě se musí vydat k místu brány. Čeká je cesta na sever (podle informací v kronice o umístění brány). Tam najdou kamenné stély, které jsou popsány modlitbami a obrázky spoutaných démonů. Jsou chráněny aurou, takže si s nimi démon sám neporadí, ale smrtelníci je svrhnout mohou.

Pokud by se o to postavy pokusily, klerik Věrovít z kaple se je určitě pokusí zastavit. Jeho jediný úkol je totiž držet bránu zavřenou za každou cenu. Bude pak bojovat do poslední kapky krve.

**Pozn.:** Věrovít má speciální výcvik a dokáže si tak poradit nejen s démony. I kdyby ho přesila přemohla, někdo z družiny za to jistě zaplatí svým životem.

Pokud by se však přeci jen podařilo kameny vyvrátit, aura se zruší. Démon po čase dorazí k bráně (*vycítí, že je narušená*) a začne mohutnou silou odhazovat kameny ze závalu. Po hodině práce dokáže projít do vlastní sféry existence.

To může znamenat buďto konec událostí nebo možnost, že se něco ještě horšího dostane ven (*jeden za jednoho, jako vždy...*). Případně možnost, že sem nažene proměněné vesničany a to pak bude teprve veselo.





## 6. Časová osa příběhu a shrnutí stop i klíčových postav

Tento příběh je psán poměrně jednoduše. Nevyžaduje žádné velké pátrání. Pokud jsou postavy příliš rychlé nebo drzé, je možné je potrápit úrokem tvorů nakažených vzteklinou a jejich postup trochu zpomalit. Důležité je, aby příběh nevyřešili dřív, než za dva dny. Pokud by se tak nestalo, hrozilo by, že klerici dorazí včas na místo, kde je uvězněn ďábel a zlikvidují ho dřív, než rozpoutá opravdové peklo.

**Celé vyšetřování a možný průběh událostí by se dal shrnout do tří zhruba hodinových bloků:**

- |   |               |
|---|---------------|
| 1) <b>Úvod v krčmě</b> – zábava, info o opatství a stádu, ohlášení mrtvoly, úkol                  | 15 min        |
| 2) <b>Cesta na sever</b> - a střet s vlky, pozdější nález lovce Fina                              | 20 min        |
| 3) <b>Návštěva Hrůzova</b> - boj a zjištění info o prvním nakaženém ( <i>lovec a řeka</i> )       | 20 min        |
| 4) <b>Putování do hor</b> - po stopách lovce a objevení ďábla uvězněného v ledu                   | <u>10 min</u> |
| 5) <b>Cesta do opatství</b> - řeč s opatem – doplnění lektvary, amulety atd.                      | 20 min        |
| 6) <b>Výprava zpět do hor</b> - ďábel unikl, napadení kněží, boj a záchrana Jerezima              | 20 min        |
| 7) <b>Smrt opata</b> – zašeptání slova „Věrovít“, získání klíče a možný nález deníku              | 15 min        |
| 8) <b>Cesta k Hrůzovu</b> - nálezy mrtvol a objevení krvavých nápisů „Marbok“                     | <u>20 min</u> |
| 9) <b>Cesta do opatství</b> pro více informací - možný útok                                       | 10 min        |
| 10) <b>Prohledání pokoje a knihovny</b> - odhalení lokace Marboku, tip na Věrovíta                | 30 min        |
| 11) <b>Možná cesta ke kapli</b> - nalezení Věrovíta a získání spojence ( <i>nebo protivníka</i> ) | 10 min        |
| 12) <b>Hon na ďábla nebo uvolnění aury u Marboku</b>  | <u>30 min</u> |
| 13) <b>Závěr</b> – odměna a navázání na další úkol  | 10 min        |

### *Možná časová osa*

#### **Den -6 (1. března 672)**

Vlčí smečka narazila na ďábla v ledovém bloku a okousala ho

#### **Den -5 (2. března 672)**

Smečka onemocněla démonickou vzteklinou a začíná napadat vše kolem sebe

#### **Den -4 (3. března 672)**

Lovec Fin se toulá v oblasti kolem roztopeného monolitu a je napaden vlky. Ukrývá se na stromě, ale než se dostane dost vysoko, utrpí kousnutí

#### **Den -3 (4. března 672)**

Fina ovládla démonická vzteklin a vydává se k vesnici. Cestou se krmí na zbytcích, které po sobě zanechala vlčí smečka

#### **Den -2 (5. března 672)**

Lovec dorazil do vesnice a napadá místního kováře Tjorna a jeho ženu Hilge. Ti jsou pokousaní a v další chvíli útočí na vesnici rozzuření vlci. Lidé se zabarikádují ve svých domovech. Fin se snaží dostat do domů, rve si nehty drápáním na dveře a mlátí hlavou do zdi. Poté se ztrácí v lesích. Smečka vlků zde běhá až do noci.

#### **Den -1 (6. března 672)**

Lidé se snaží pomoci kováři a jeho ženě. Ti jsou ale změněni a masakrují několik zachránců. Poté se toulají mezi domy a snaží se dostat dovnitř. Když se jim to nezdaří děsivě vriskají a courají se kolem. Ohlodávají mrtvé a narážejí do dveří. Nakonec zmizí v lesích na severu. Ve stejné době se uhlíř Hart vrací do vesnice. Uvidí masakr a navíc přijde další útok vlků. Zoufalý prchá na jih pro pomoc. Cestou je však pokousán od lovce Fina, který se courá v lesích. Hart se ubrání a Fina zabije nožem. Utrpí však silně krvácivou ránu a jen těžce se plouží na jih ke krčmě. Je však příliš vyčerpaný a promrzlý a tak nakonec umírá na cestě.







## Den 0 – POČÁTEK HRY (7. března 672)

18:00

Družina je v hospodě a užívá si klidu (hry, pití atd)  
Doslechne o transportu vína do velkého Arlandského opatství, které je den cesty odsud  
Doslechne se o stádech, která se budou za tři týdny hnát na západ

22:00

Oznámení o nálezu mrtvého muže (*měl u sebe zakrvácený nůž*)  
Hostinský Krejzek pozná ve zraněném svého švagra Harta  
Ze strachu o svou sestru Bělu a její děti chce vyrazit do Hrůzova a hledá dobrovolníky  
Postavy se mohou vydat na cestu, nebo ho přemluvit, aby vyrazili za úsvitu (*rozumnější*)

## Den +1 (8. března 672)

7:00 **PRVNÍ BLOK (1 HODINA HRY)**

Družina vyráží k cestě na sever (*je to 8 hodin pěšky*)

11:30

V lesích je družina napadena vlky a dochází k prvnímu střetu  
Vlci vypadají démonicky (krvavě rudé oči, zakrvácené tesáky atd)  
Je důležité, aby postavy nepokousali – pokud ano, postava se nakazí (*blíže popsáno později*)

15:00

Před obědem mohou narazit na mrtvolu lovce Fina – má zranění od nože (*který měl Hart*)

16:00

Družina se dostává do vesnice. Ta je ponořená do ticha a jsou zde nějaké krvavé stopy.  
Jakmile se doklepou na něčí dveře, následuje hysterický pláč a křik místních a poté útok  
2-5 obyvatel vesnice, proměněných a rozběsněných

17:00

Teprve po zabití místních nakažených je možné možné aspoň nějak s přeživšími jednat  
Lze se dovědět o tom, že to začalo před několika dny – do vesnice se vrátil lovec Fin  
Finova žena Lucinda může říct, že se chtěl vydat ke Stříbrné řece sesbírat pasti

- Stříbrná řeka je tři hodiny chůze odsud přímo na sever

Od místních lze zjistit nějaké obecné info :

- Všichni místní jsou novousedlíci – znají jen povídačky
- Název vesnice se vztahuje k nějakým děsivým událostem před desítkami let
- Kraj měl velmi špatnou pověst a ztráceli se zde podle všeho lidé
- Říká se, že za to mohl tajemný vrah a kdo mohl, utekl
- Je zde kaple, ale bez kněze (*ten sem dochází jednou týdně z opatství*)
- Dál na sever už nic není. Přes Hrůzov však vede cesta k Arlandskému opatství
- Opatství je zhruba půl dne chůze daleko

## Den +2 (9. března 672)

7:00

Družina vyráží na sever ke Stříbrné řece

10:00

Objevení d'ábla v ledovém bloku. Pokud se ho pokusí napadnout, mohou ho uvolnit  
V takovém případě čeká družinu boj a d'ábel s nimi udělá hrozné věci

- Pokud nebudou úplně hloupí, dokáží ho aspoň zranit (*je ještě trochu ztuhlý po letech v ledu a nemá plnou sílu*) a uteče do lesů – v tom případě platí v příběhu skok na situaci: „PO STOPÁCH DÉMONA“





## 10:30 DRUHÝ BLOK (2 HODINA HRY)

Za běžných okolností může družině dojít, že slyšela o opatství a mohla by tam najít pomoc. Družina se vydává k opatství (*je vidět v dálce v horách*)

Cestou se může dočkat překvapivého útoku nějakého nakaženého vesničana nebo smečky

18:00

Družina dorazí k opatství a po chvíli je uvedena ke starému opatovi.

Ten postavy vyslechne a zachmuřeně přislíbí svou pomoc. Rychle svolává desítku kleriků a trvá na tom, že bude putovat s nimi. Bohužel je už velmi starý (téměř sto let) a bude muset jen na voze. Postavy mají možnost doplnit zásoby a získat lektvary i posvátné amulety.

Zároveň posílá tři kněze s varováním do kaple u Marboku (*postavy to zřejmě neuvidí*)

01:30

V hluboké noci dorazí postavy na místo, avšak ledový blok je prázdný

Ze tmy však postavy něco napadne a několik kleriků tyto výpady budou stát život.

**Postavy by měly zachránit (a získat vděk) mladého klerika Jerezima**

Společnými silami dokáží nakonec démona zranit a ten poté zmizí v lesích směrem na jih.

Vydešený opat prodělá zástavu srdce a umírá. Ještě předtím však zachroptí „Věrovít“

02:00

Bude zřejmě nutné se utábořit, protože do Hrůzova jsou to další tři hodiny cesty

Lze také prohledat opata a objevit u něho jeho deník.

- Znají pak část historie (*templáři, lov démonů, vystavení aury a kaple neznámo kde*)

- Vědí jak démona nalákat a jak ho ulovit (*stádo na jih od krčmy „U Křížku“*)

Během noci lze samozřejmě čekat další útok na strážné a všemožná děsivá zjevení

Všechny stopy ukazují na jih k Hrůzovu (*ozývá se odtamtud i křik jednoho z kněží*)

## Den +3 (10. března 672)

6:00

Družina se chvatně vydává na cestu k Hrůzovu

9:00

Už před vesnicí je zjevné, že je něco hodně špatně. Krvavé stopy, kusy masa a kůži zabodané na usekaných větvích stromů atd.

V Hrůzově samotném jsou pak k nalezení ostatky lidí a na sněhu i domech nápisy Marbok. Bude zřejmě následovat několik dalších útoků (*spousta vesničanů je proměněna*), ale je zjevné, že k vyšetřování je potřeba více informací.

Jerezim určitě družině naznačí, že by mohlo být něco v knihovně opatství.

## 9:30 TŘETÍ BLOK (3 HODINA HRY)

Družina se zřejmě vydá zpět k opatství

16:00

V opatství se mohou postavy dovědět o klerikovi, jež se zde objevil. Opat mu říkal Věrovíte. Při prohledání knihovny najdou část staré kroniky Sigfrieda. V opatových komnatách je zamčená truhla se zbytkem listů z knihy. Z nich pak lze vyčíst:

- K čemu zde kdysi vlastně došlo (*výprava do pekla, ze které se nikdo nevrátil a která způsobil příchod stovky démonů na svět*)
- Co je to Marbok a kde leží

Podle informací v kronice může družinu napadnout vyrazit k Marboku a najít kapli. Je pak jen na družině, jakou formu konce příběhu zvolí – zda přípravu pasti na démona (*a asi pomoc Věrovítu*), nebo zrušení aury (*boj s Věrovítem*) a odchod démona do jeho světa.

**ZÁVĚR :** V případě zničení démona může dát Věrovít družině doporučení, které jí zajistí další úkol.





## 7. Užitečné info

### Ďábel

- Je vysoký asi 6 sáhů, má mohutné rohy, žhnoucí oči a žár vychází i ze zbytku jeho těla
- Zplihlé a krví pokryté chlupy jsou spletené tak, že na první pohled vypadají jako mastná kůže
- Má mohutné tesáky a místo nohou kopyta (*těmi někdy zanechává stopy, ale spíše pro matení pronásledovatelů nebo když je vážně zraněn*).
- Na jedné noze má žhnoucí ránu ze které občas ukápne černá krev (*pokousán od vlků a nezahojen*)
- Ovládá schopnost teleportace na krátkou vzdálenost a úkrytu před očima
- Pohybuje se velmi rychle (*dvakrát rychleji, než člověk*) a je nebezpečný.
- Na postavy útočí svými drápy. Pokud mají postavy posvátné amulety, působí jim ale slabší zranění (*lze tak vyvážit situaci podle potřeby a úrovně hráčů v družině*)
- Lze ho nalákat na spousty krve a masa. V tom případě nad sebou částečně ztrácí kontrolu. Je pak šance ho polapit. To dokáže několik netrénovaných kněží, nebo Věrovít, Vymítání trvá půl hodiny.
- Démona a jeho "kouzla" ruší kněžské modlitby a nutí ho ke zběsilosti.

### Ďábelská nákaza

Nákaza je vlastně démonickou formou vztekliny. Ten, kdo jí onemocní nad sebou ztrácí kontrolu. Oči mu zalije krev a začne běsnit a toužit po mase, krvi a bolesti.

- Nákaza se šíří krví nebo slinami (*do otevřené rány*).
- Proměna trvá cca 24 hodin – během ní se od rány šíří infekce (*fialové až černé žíly, které prochází celým tělem*). Tělo nemocného je v té době zasaženo silnou horečkou a zimnicí.
- Pokud k proměně dojde, není už zřejmě cesty zpět (*možná by nějaký lék znali v chrámu?*).
- Než však dojde k plnému propuknutí nemoci (*do 24 hodin od nákazy*), mohou pomoci lektvary, protijedy a teoreticky i modlitby. Vše je dostupné v opatství.
- Nakažení se mohou tvářit jako mrtví. Mohou být v podivném stavu podobném smrti, ze kterého se náhle proberou. Stále jsou to však živí tvorové. Jsou zranitelní a lze je zabít. Necítí však bolest. Respektive bolest je posiluje a jejich zuřivost se tím jen násobí.

## Kronika opatství Arlandského

### Sigfried z Belterenu

Jde o objemnou knihu, která je však velmi poškozená. Podle vazby lze navíc rozeznat, že část svazku úplně chybí. Jako by stránky někdo opatrně vyříznul a vazbu pak opravil voskem.

Při letmém prolistování je zjevné, že jde o kroniku. Píše jí zdejší opat a začíná své zápisky v dobách, kdy rod Sternů rozhodl o vybudování tohoto místa. V dalších letech pak popisuje nuzné začátky a problémy s řemeslníky na stavbě.

Teprve později se zde píše o tom, jak se opatství proslavilo díky vzdělanosti místních kněží. Jak se stalo centrem vědění o léčitelství a také o tajích přírody.

Poslední strana popisuje podivné setkání se silami temnoty a vítězství kněží nad nimi...

V opatových komnatách je pak dobře ukryta železná skříňka (*viz klíč od Ergyla*), kde je zbytek kroniky.

**Pozn :** Pozorný čtenář si může všimnout, že poslední zápis vypadá jinak (*jiný autor – jiné písmo.*)







## **12. dubna 592 sv. vlády Freyovy - Kronika opatství Arlandského**

Dnes před polednem dorazila do opatství děsivá zpráva. Dábel se zjevil v lesích u Hrůzova. Zabil zde dítě a stádo ovcí. Ač je pověřivost místních pověstná a vsázel bych spíše na vlky, nemohu jejich prosbu o pomoc ignorovat. Ještě dnes se k vesnici vydají bratři Ignác a Michael.

## **14. dubna 592 sv. vlády Freyovy**

Dobrotivý bože, stůj při nás! Bratra Michaela dovezli dnes večer zpět. Vesničané ho našli v lesích s rukou utrženou od těla a vypálenýma očima. Celou noc se ozýval jeho zoufalý křik, než nad ránem zemřel. Ignác zmizel docela a nikdo neví, co se s ním stalo. Jedno je jisté, čelíme zde opravdovému zlu.

## **16. dubna 592 sv. vlády Freyovy**

Nechal jsem v knihovně vyhledat všechny svitky, které pojednávají o boji s ďáblem. Tolik vzpomínek! Zlaté časy mého mládí! Opět se cítím plný síly a odhodlání! Najdeme zplozence temnoty a jeho utrpení bude převeliké. Je však nutné, aby i bratři prošli výcvikem. Jsem už příliš starý na to, abych s ním dokázal bojovat sám.

## **25. dubna 592 sv. vlády Freyovy**

Z Hrůzova přestaly chodit zprávy. Věřím, že bůh ty nebohé duše ochránil. A že vedl jejich kroky do bezpečí. Já sám jim bohužel pomoci nemohl. Znáám nástrahy pekla a vím, že kdybychom vše uspěli, stálo by nás to život. Ničemu bychom nepomohli a ještě bychom démona posílili. Teď jsme však konečně připravení. Uchystali jsme zásoby svěcené vody a po bohoslužbě konečně vyrazíme.

## **30. dubna 592 sv. vlády Freyovy**

Pochválen buď Nejvyšší a jeho milost! Dokázali jsme toho zplozence pekla chytit. Naše prosby ho spoustaly do pastí, ze které nebylo úniku. Místo vymítání jsem přikázal, aby byl uvězněn. Je polapen hluboko v celách opatství. Než ho odešleme tam, kam patří, chci aby poznal sílu nejsvětější víry. Ocelovou pěst boha, svatou inkvizici. Já sám povedu vyšetřování jako za starých časů. Zjistím co zde pohledával a postarám se, aby trpěl za své bezbožné skutky.

## **3. května 592 sv. vlády Freyovy**

Jsem velmi vyčerpaný, avšak mé srdce se tetelí radostí. Dva dny jsem sice nezamhouřil oka, ale dobral jsem se konečně zjevení vyšší pravdy. Démon skučel a vřískal, ale sílu, kterou nám bůh zapůjčil, prolomit nedokázal. Nakonec se, zmítán bolestí, ke všemu doznal. Tvrdil, že byl poslán, aby ztrestal narušitele pekla. Že prý kdosi prošel do jejich světa. Taková nestoudnost! Nechal jsem ho vypít džber svěcené vody. Teprve pak jsme jeho bídnou existenci ukončili sborovou modlitbou de praevaluerint adversum malum a vyhnáním.

## **10. května 592 sv. vlády Freyovy**

Děkuji bohu za to, jak jsme si s temnými silami poradili. Zdejší kraj si zaslouží klid a mír. Stejně tak si i já přeji odpočinek. Udělal jsem za ta léta vše, o co mě bůh požádal. Nyní si zasloužím dlouhý odpočinek a spravedlivý odpočinek. Tímto tedy končím mé zápisky a vyrazím na jih, dožít své dny v pokoji.

Bůh nechť opatruje Arland i mé bratry.

Sigfried z Belterenu





## ***Deník služebníka božího, Ergyla z Kantu***

### **10. května 592 sv. vlády Freyovy**

*Dobrotivý bože, dnešního dne jsem byl povolán představenými kapituly. Dalí mi za úkol nebezpečnou misi. Severské vesnice, na území rodu Sternů, padly za oběť d'áblu. Slyšel jsem o Hřůzovu, Skalisté, Záhumném, Jeřabínu a také o městu Kanov. Hrozba je skutečná a temnota nezná slitování.*

*Nevím, proč pověřili právě mně. Vím, že Augustus a Frauwald jsou rozrušení. Jsou starší a mnohem zkušenější. Avšak nebyl jsem to já, kdo učinil volbu. Mám podezření, že za to může ta událost u Jarova. Nemohl jsem však přihlížet a nechat otce Peligera zemřít. Obávám se, že mi to př i své dobrotě oplácí. Ví, jak jsem toužil opustit klášterní zdi.*

*Faktem je, že jsem dostal rozkaz vyrazit do akce. Ku pomoci mi dali plně dvě stovky templářů z Belterenu i Argenu a také otce exorcisty z kláštera Manberry.*

*Bůh mi pomáhej v této misi.*

### **19. května 592 sv. vlády Freyovy**

*Předchozí dny jsem neměl čas ani myšlenky psát. Byli jsme neustále v pohybu. Teď je ale všechno jinak. Dnes jsme narazili na první smečku d'áblů. Byli vysocí snad sedm sáhů a napadli nás v Zahumenském úvozu. Dva naši padli. Argenští templáři však prokázali velkou odvahu a dokázali se udržet dost dlouho na to, aby dorazila pomoc.*

*Byl pro mne velký šok vidět, co dokáží ti staří muži z Manberry. Slyšel jsem o exorcistech, ale doposud jsem je nikdy neviděl při jejich svatém díle. Svými modlitbami zasáhli celé bojiště a spoutali demony na místě. Mohutnými hlasy prozpěvovali žalmy, které jsem neznal a po čtvrt hodině se zrudý odebraly na věčnost, zmítané jasně modrým očištěným plamenem.*

### **25. května 592 sv. vlády Freyovy**

*Včerejšek byl strašný. Přišli jsme o čtyři desítky kněží a mého milého bratra Doriana. Něco otráviló vodu a než jsme stihli cokoliv udělat, bylo po nich. Vyčítám si to! Za posledních pět dní jsme vymítli více jak šedesát d'áblů. Doufal jsem, že je po všem. Došli jsme až k Hřůzovu a nikde žádné stopy. A pak tohle... Bůh mi odpusť....*

### **19. června 592 sv. vlády Freyovy**

*Došli jsme až k Arlandskému opatství. Nezůstal v něm nikdo, až na mladého chlapce Lukase a starého knihovníka Ramíuse. Ten mně zavedl do opatovných komnat a ukázal jeho kroniku. Konečně chápu, co se tady vlastně stalo. Také vím, že nám někde zůstalo pět dalších d'áblů a naše mise ještě neskončila.*





## **15. července 592 sv. vlády Freyovy**

Zbývá poslední desítka těch ďasů. Dlouho se skrývali, protože už vědí, proti komu stojí. Zkoušeli jsme je všemožné vylákat, ale nedařilo se. Zkousím najít cestu, jak je dostat z děr.

## **20. července 592 sv. vlády Freyovy**

Rozhodl jsem se vyzkoušet poslední možnost. Než je hledat po celém severu s malou nadějí na úspěch, poslal jsem pro nějaký dobytek. Obětovali jsme třicítku krav a úspěch se dostavil. Krev a smrt přilákala několik běsů. My je tak mohli polapit a zničit. Musíme pokračovat dál. Škoda jen, že síla rituálu obsáhne jen několik míl. Ty, kteří jsou daleko, bohužel neobsáhne.

## **7. srpna 592 sv. vlády Freyovy**

99! Už zbývá jen jeden. Nejsme ale schopní najít žádnou jeho stopu. Jako kdyby se propadl do země. Nevzdáváme se však a pátráme dál.

## **9. srpna 592 sv. vlády Freyovy**

Stále nic. Našli jsme jen těla několika dobrodruhů. Netuším, co jsou zač a co tady dělali. Bohužel jsme jim už nedokázali pomoci. Nedá se ani určit, jak dlouho zde byli. Vlci z nich moc nenechali, takže jsme je aspoň pohřbili na pláních a pokračovali kolem řeky a ledovce dál na východ.

## **6. října 592 sv. vlády Freyovy**

Nerozumím tomu, ale nenašli jsme ho. Poslední ďábel jako by se do země propadl. Už čtvrt roku se však nic nestalo a já nemám žádné dobré zprávy, které bych mohl poslat kapitule.

Rozhodl jsem se proto aspoň uzavřít bránu. Nechal jsem vyzdvihnout stély a provést obřady, které celé místo zajistí proti zlu. O týden později konečně dorazil ten pyrofor a odpálil skálu. Marbok je teď zasypaný a navždy uzavřený.

## **11. dubna 593 sv. vlády Freyovy**

Čas strašně utíká. Díky bohu, k žádným zlým událostem už nedošlo. Templáři se odebrali za novými úkoly a mně zde zbyli jen staří exorcisté z Manberry. Slíbili mi, že sem brzy pošlou novice, aby se kraj i opatství znovu pozdvihlo. To, co se zde stalo má zůstat navždy utajeno. Neřeknu to nikomu.

To, že jeden chybí vědí. Nezdá se však, že by tomu přikládali takovou pozornost. Všichni mi děkují a stal jsem se novým opatem. Je to hořkosladké poďekování. Chtěl jsem pryč z chrámových stěn, dali mi svobodu a teď mně navždy uvěznilí.

Nějak však cítím, že to tak asi mělo být a smírují se s vůlí boží. Rozhodl jsem se využít své nové role a nechal jsem u Marboku vystavět kapli. Pořád mi to nedává spát a rád bych, aby tam někdo zůstal a hlídal.

Kapitula mi přislíbila, že tam každý rok pošle nového exorcistu. Bude to jejich poslední zkouška před nejvyšším svěcením. Jsem za to velmi rád. Snad nám tato hlídka pomůže.

Nezbývá, než se modlit za to, že vše zůstane tak, jak je.

Bůh s námi

*Ergyl z Kantu, opat Arlandský*







## **Chybějící stránky z kroniky Sigfrieda z Belterenu...**

### **4. května 592 sv. vlády Freyovy - Kronika opatství Arlandského**

Mé srdce plane radostí nad tím, jak se mí bratři v boji s ďáblem zocelili. Vidím jim na očích dychtivost a touhu znovu vyrazit proti zlu. Navzdory hrůze, kterou viděli. A nebo právě pro ni.

Strávil jsem poslední dva dny v knihovně. Přemýšlel jsem nad tím, co démon říkal o svém vstupu na svět a vesničanovi, který vešel do jejich světa. Tvrdil, že brána na náš svět se otevírá jen na krátkou chvíli a jen tehdy, když někdo z našeho světa vejde do temnoty. Ďáblové tedy nemohou k nám, pokud jim někdo neotevře cestu. Je to zajímavé, ale podle zápisků, které jsem našel, je to opravdu možné.

Přemyslím, jak s celou věcí naložit. Jisté je, že to místo nemůžeme nechat nehlídané a bez povšimnutí.

### **5. května 592 sv. vlády Freyovy**

Dnes v noci jsem měl zjevení. Anděl v lesklé zbroji na mě ukázal a řekl mi, že si mne bůh vyvolil. Mám se svými bratry vymíit troufalost ďábla. Nemáme více čekat na to, až znovu vyleze z brány, jež říkají Marbok. Máme udeřit sami! V samém srdci jeho říše jako světlohoši ve tmě.

Anděl mi vyjevil, že budeme chránění boží milostí a nemáme se ničeho bát. Ani všechny síly pekla nemohou vzdorovat milosti boha.

Toto volání uposlechnu a věřím, že stejně i mí bratři!

### **6. května 592 sv. vlády Freyovy**

Chvěji se vzrušením! Bratři propukli v nadšený jásot, když jsem jim vyjevil, jaké má s námi bůh plány. A že budeme jeho světlem v tmách. Všichni chvatně připravují věci na cestu. Světlíme vodu, bereme svaté knihy a také mocnou relikvii, srdce svatého Jalma.

Opatství předávám na čas Ramiovi. Mému příteli a knihovníkovi.

Věřím, že brzy budeme zpět a že sláva boží prozáří všechny světy!

### **7. května 592 sv. vlády Freyovy**

Marbok! Brána pekla! Našli jsme ji! Byla tam, kde nám démon řekl. V hlubokém horském sedle mezi vysokými skalami, které vypadaly jako rohy. Na sever je v protější skále podivná trhлина, kterou při západu slunce proniká světlo. To místo se nedá splést. Brána samotná je pod menší skálou uprostřed planiny. Je čas vyrazit dovnitř a smést je z povrchu zemského!

Končím tímto svůj zápis a předávám kroniku Lucasovi. Novici našeho řádu, který by nám byl na druhé straně k ničemu. Vyprovodil nás a pomohl se zásobami, ale platnější bude v opatství.

Je čas vyrazit a jednou provždy srazit zlo na kolena! Bůh s námi!!

### **15. května 592 sv. vlády Freyovy**

Peklo přišlo na zemi. Bůh nás ochraňuje. Je to už deset dní, co Sigfried a devadesát devět bratří vyrazili na východ. Hromy, blesky a mohutná bouře přišly dva dny poté a stále neskončily. Krajem se nese děsivý řev a já mám strach. Rád bych věřil, že jsou všichni v pořádku, ale obávám se nejhoršího.

Bůh nás ochraňuje!

Ramius s Tanvaldu





## 8. Cizí postavy (NPC) a nestvůry

### Krejzka - hostinský (člověk)

- asi 165 cm vysoký, podsaditý a zakulacený muž
- vlasy má krátce střižené a ukryté pod „zmijovkou“
- růžolící, s dobráckýma modrýma očima
- na sobě má vždy čistou zástěru

#### ROLE:

- je švagrem nalezeného uhlíře Harta
- chce se vydat do Hrůzova ověřit, zda je v pořádku jeho sestra Běla a její děti (*Tom a Adél*)

### Hart - uhlíř (člověk)

- asi 180 cm vysoký, dříve statný muž ve věku zhruba 30 let
- jeho mrtvé tělo je zcela bílé, až promodralé (promrzlé a bez krve)
- husté hnědé vlasy jsou ulepené krví, slabé strniště
- na ruce má velkou tržnou ránu, že které nakonec vykrvácel

#### ROLE:

- jeho tělo je přivezeno do hospody
- je to švagr hostinského Krejzka
- u sebe má zakrvácený nůž (*kterým zabil lovce Harta, když jím byl napaden*)

### Fin - lovec (člověk)

- asi 180 cm vysoký, vousatý a šlachovitý muž ve věku zhruba 40 let
- na těle má mnoho bodných ran
- velká tržná rána (*kousnutí*) nad kotníkem. Ta je fialová a táhnou se od ní černé cévy až k rozkroku
- dlouhé černé vlasy a husté vousy

#### ROLE:

- jeho tělo je nalezeno v lese ubodané (*vykrvácel*)
- zahnisaná rána na noze prozrazuje, že trpěl nějakou otravou nebo nemocí

### Ergyl z kantu - opat (člověk)

- asi 160 cm vysoký, velmi starý a vrásčitý muž ve věku zhruba 100 let!!
- kolem tonzury má poslední zbytky prošedivělých vlasů
- husté sněhobílé obočí a světle modré oči ukryté pod přivřenými víčky

#### ROLE:

- chce dokončit své dílo (pomoci ulovit posledního d'ábla). Jeho tělo to však nevydrží, a když umírá, vyřkne jen „Věřovít“
- v ruce má malý klíček (*od truhly ve své cele v opatství*) - v ní je zbytek Sigfriedovy kroniky
- u sebe má navíc svůj deník, který si kdysi vedl





## Jerezim – mladý kněžský novic (člověk)

- asi 175 cm vysoký hubený mladík
- není mu víc než dvacet let, ale vypadá ještě mladší
- má blondáté, krátce střižené vlasy a hnědé oči

### ROLE:

- doprovází družinu na výpravě s opatem a v noci bude napaden démonem (*když se, stejně jako ostatní, vzdálí od ohniště*)
- družina ho musí zachránit a může jim za to pomoci při návratu do opatství = získají si jeho náklonnost a důvěru
- o Věrovítovi nic neví, ale ví, že je v klášteře velká knihovna

## Věrovít – klerik z kaple (člověk)

- asi 170 cm vysoký, překvapivě dobře stavěný klerik ve věku kolem 40 let
- má holou hlavu a na krku kožený řemínek s kamenným přívěškem
- na sobě nosí prostou šedou kněžskou tuniku s kápí

### ROLE:

- může doprovodit družinu na lov démona
- nebude souhlasit s porušením ochrany brány a bude se tomu snažit zabránit

## Další postavy v příběhu

### Běla

- sestra hostinského Krejzky a žena uhlíře Harta (*asi 30 let*)
- zakulacená žena s dlouhými blondátými vlasy spletenými v copu

### Adél a Tom

- synovec a neteř hostinského Krejzky, děti uhlíře Harta
- chlapec 13 a dívka 9 let

### Tjorn a Hilge (*trpaslíci*)

- kovář a jeho žena (*oba cca 50 let*)
- Tjorn je statný trpaslík, proměněný ve vraždící věc
- Hilge, jeho žena, je stejně nebezpečná a statná

### Lucinda (*barbarka*)

- žena lovce Fina
- asi čtyřicet let, černé vlasy, výrazné lící kosti, uplakané zarudlé oči, velmi hubená
- na sobě špinavé hadry – pomáhala lovcům s vyděláváním kůží

## Další užitečná jména, která můžeš použít:

- Henrik, Kazim, Jura, Gilad, Razmir, Erni, Bjorklund, Rymar, Vojtěch, Šarec, Kubisto, Luba
- Arlen, Rosilda, Hanka, Geldûr, Slávka, Jenůfa, Berta, Danuše, Františka, Zojka, Lorina, Měrka







## 9. Popis lokací

### Krčma „U Křížku“

- mohutná dvoupatrová krčma
- kamenná podezdívka a dřevěné patro
- u hospody jsou i velké stáje pro koně a úkryt pro vozy a zásoby
- za hospodou stodola se senem a ve svahu pár metrů za krčmou malý sklep se zásobami a vínem
- na cestě ke krčmě jednu míli každým směrem háky s lucernami upozorňující na její blízkost
- před krčmou rozcestník - k Ithienu (*jih*), Drinadu (*východ*), Milfordu (*západ*) a Hrůzovu (*sever*)
- nad dveřmi krčmy nádherně vyvedený vývěsní štít s korbelem, na kterém je symbol kříže
- uvnitř hospody místo pro víc jak stovku lidí a je zde téměř plno
- nejlepší místa (*kde je družina*) v zadní části místnosti u výčepu a krbu

### Vesnice Hrůzov

- vesnice v lesích rozesetá mezi stromy
- cca 40 domů (*sрубů*)
- jeden hlavní srub (větší, jako stodola), kde se konají společenské události
- na kraji vesnice jednoduchá dřevěná kaple (*cca 3x4 metry*) opřená o skálu
- ze skály v kapli prýští posvěcený pramen

### Arlandské opatství

- mohutná stavba viditelná na míle daleko stojí v podhůří na úpatí skály
- dvacet sáhů vysoké stěny z černého kamene pokryté jemnou krustou ledu, který se třpytí
- na hradbách deset soch andělů (vysoké cca 4 sáhy) s meči, hledící do kraje
- nad branami dva prapory v modré a zlaté s Freyovými symboly
- k opatství vede zarostlá dlažděná cesta lemovaná modlitebními mlýnky
- u brány je lano trčící ze zdi (*hlava démona*), kterým lze zazvonit kdesi v útrobách chrámu
- uvnitř mohutné nádvoří a několik budov (*některé kdysi použity jako hospital a zimní zahrady*)

### Kaple u „Marboku“

- kaple je ukrytá nahoře na vrcholu skály za jejím převisem
- jde o malý domek se sedlovou střechou a zvonící s velkým zvonem
- není snadné ji na první pohled objevit
- pokud postavy mají informace od kněží, kteří zde nosili zásoby, bude to pro ně snazší
- v údolí pod kaplí je mohutná halda kamenů (*zával*) čnící do výše deseti sáhů
- kolem údolí (*cca půl míle v průměru*) je v kruhu osm kamenných obelisků (*cca 4 sáhy*)
- na obeliscích jsou vyryty slova modliteb a rytina démonů svázaných řetězy





## 10. Slovo závěrem

Zpracování příběhu do použitelné podoby pro ostatní je velká výzva. Je to tvrdý test mistrovství ve vypravěčství a literárních dovednostech. Dobrodružství musí být sepsáno tak, aby se v něm kterýkoli jiný Pán Jeskyně rychle a intuitivně pohyboval. Pokud něco takového máš nebo si na něco podobného troufáš, budeme moc rádi, když se s námi spojíš. Najdeš nás na adrese

[www.DraciHlidka.cz](http://www.DraciHlidka.cz)

**Pokud máš nějaké vlastní dobrodružství, o které se můžeš podělit, udělej to!**



© 2018 Pavel “Sir Tirus” Ondrusz

Korektury: Irena Goldmanová a Roman „Gotrek“ Konupčík

Ilustrace a mapy : Jiří „Yiri“ Kůs

**Všechna práva vyhrazena**

*Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedeného autora.*

*Původní zdroj byl upraven do podoby příručky, která je umístěna k volnému stahování na portálu [www.DraciHlidka.cz](http://www.DraciHlidka.cz), a určena hráčům fantasy RPG her.*

*Jde o volně použitelný zdroj za podmínky zachování informací o autorovi a portálu Dračí Hlídka. Není povoleno umisťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či uložistiích.*



## 11. Mapy

Pro potřeby příběhu je dobré mít mapu kraje (*čistou*) a pak mapu s detaily (*podle níž budeš zakreslovat ostatním objevené lokace*). Ty najdeš v příloze tohoto dokumentu, ale také v menším provedení na následujících stránkách.



