

Část 2

1 SHRUTÍ DRUHÉ ČÁSTI

Družina dostane dopis od soudce Sparka, který jim ukládá, aby se zaměřila na pátrání po původu neznámé nemoci, která zasáhla Markham. Hlavní stopou jsou nakažené krysy, které se do města dostaly skrze kanalizaci. Po průchodu tunely družina zjistí, že někdo krysy do kanalizace nahnal pomocí ohně.

Stopy je zavedou do osady malomocných, kde byly krysy nakaženy. Malomocní toho moc nevědí, odnést krysy ke kanalizaci jim nařídil **Strungar**, který byl neoficiálním vůdcem osady, ale asi před měsícem ji opustil a odešel neznámo kam. Na jeho místo nastoupil nevyzpytatelný **Třas**, kterého ale malomocní vyhnali a on se jim teď za to mstí. Jedna dvojice malomocných dá družině zdravé dítě a poprosí je, aby ho odnesli někam do města, aby přežilo a mělo normální život.

Pokud družina vyhledá Třase, může od něj získat bližší informace o Strungarovi, stopy vedou do pirátské vesnice. Tam je možné zjistit, že **Strungar = Davrik** a také to, že Davrika kdysi ve vesnici navštěvoval **kudůk Filiant z Markhamu**.

Při pátrání v Markhamu lze zjistit pozadí Davrikova vyhoštění. Oficiální verze se liší od toho, co družině řekne Filiant. Při bližším pátrání lze získat důkazy, které umožní zatknout radního Wynlora. Filiant družinu nasměruje do **Havraního hvozdu**, kde má družina najít jednoho ze druidů, kteří se o hvozď starají, a který by snad něco mohl vědět o Davrikově místě pobytu.

Při příchodu do hvozdu narazí družina na zajatého **druida Bastiana**, kterého mohou po souboji s obřím **pavoukem Arachnisem** osvobodit. Bastian jim řekne, že ho zajala **druidka Maddigan**, poděkuje jim za osvobození a začne je provádět po hvozdu. Družina bude svědkem několika podivných

setkání, které ukazují, že Bastianovo vnímání toho, co je pro hvozď přínosné, je dost zvláštní.

Druidka Maddigan, kterou naštvala smrt Arachnise, je přepadne, poté se je pokusí přesvědčit, že Bastian je nebezpečím pro hvozď. Podělí se s nimi o zjištění, že druid je ovládán podivným **srpem** a dá jim info, jak se srpu zmocnit. Družina bude muset projít přes hlídače, kterým je víla vřeštilka, vyndat srp z houbičkové truhly a zničit ho. Poté je druid Bastian osvobozen z moci prokletého předmětu, který mu podstrčil kult Akuri, a dozví se od něj, kde ve hvozdu sídlí Davrik.

Davrik žije ve starém kamenolomu, dovnitř se dá dostat skrze teleport. V podzemí žije Davrik a několik zombie. Bývalý starosta je bude považovat za vyslance z Markhamu, v jedné z místností je předmět Amfora zániku, která Davrika ovládá a dává mu veškerou sílu. Po zničení amfory bude možné si s Davrikem promluvit a zjistit nějaké informace o **kultu Akuri**. Druhá část končí Davrikovou smrtí.

2 ČASOVÁ OSA

Čas	Událost
00:15	Úvod, dopis od soudce Sparka
00:20	Průchod kanalizací
00:30	Osada malomocných
00:15	Setkání s Třasem
00:30	Pirátská vesnice
1:00	Pátrání po Davrikově minulosti v Markhamu (Filiant, Frederick, Wynlor)
1:00	Havraní hvozď - souboj s Arachnisem, procházka s Bastianem, konfrontace s Maddigan
00:30	Zničení Srpu úrody
00:30	Setkání s Davrikem a zničení Amfory zániku
00:10	Závěr a rezerva
05:00	CELKEM

3 DOPIS OD SOUDCE SPARKA

Milý Drystane,

gratuluji k úspěšnému nalezení léku na smrtelnou chorobu, která se v Markhamu rozšířila. Jsem rád, že se nikomu z vás nic nestalo a můžete pokračovat v práci.

Situace se ovšem změnila. Vzhledem k tomu, že obviněný Tarin je po smrti, odpadá práce s jeho převozem do města Stone. Také zajištění důkazů již není prioritou, byť přezkoumáním případu se soudní dvůr bude věnovat, aby Tarinovu vinu potvrdil, či vyvrátil. Nemůžeme si dovolit, aby nám v případě neprokázání Tarinovy viny běhal na svobodě několikanásobný vrah.

To vše ovšem může počkat. Důležitější nyní je, abychom zjistili, co bylo příčinou nezvyklé a intenzivní epidemie smrtelné nemoci ve městě Markham. Je krajně podezřelé, že z žádné jiné osady či města na ostrově Markham nemáme hlášeno žádný případ nakažení ani podezření na podobnou chorobu. Je nezbytné vědět, co epidemii zapříčinilo, zda šlo skutečně o náhodu, nebo o zlý úmysl.

Bohužel nebezpečné chorobě podlehl i ctihodný soudce Markhamu, velmistr práva Snick, proto jsou současné možnosti vedení vyšetřování v samotném městě omezené. Rozhodl jsem se proto využít vaší přítomnosti v Markhamu a pověřit vás vyšetřením, co stojí za propuknutím epidemie.

O vašich zjištěních mě opět informujte dopisem, do odvolání jste pověřeni tímto úkolem.

S pozdravem

Velmistr práva Spark

4 PRŮCHOD KANALIZACÍ

Tato část by neměla trvat příliš dlouho.

Postavy dostaly ze Stonu rozkaz vyšetřit, co se přesně v Markhamu stalo; odkud se vzal krutý mor, který pomohli vyléčit. Již z První části indicie

vedou ke krysám, jež se vyskytují, množí a cestují kanály. Budou-li pátrat a/nebo zeptají-li se krys (hraničář), mohou se sice dozvědět, že kanál někam ústí, ale krysy jsou hloupoučká stvoření a i při magické konverzaci nedokáží být příliš konkrétní. Mohou ale družinu chvíli vést kanálem až do míst, kde se chodba a strop zúží natolik, že tudy nelze projít. PJ může zběžně popsat nahrubo otesané stěny a stísněný prostor kanálu. Byl budován, aby byl funkční, ale nebyl koncipován na procházky.

Kanál ústí dál skrz zúžený prostor. Krysy mohou říct, že ano, že to pokračuje dál a někde se to zase rozšiřuje, ale nejsou schopny popsat kde, ani postavy dovést na místo jinudy. Půjdou-li postavy touto cestou, je třeba užít Lektvar zmenšování (str. 48 v PPZ) nebo Lektvar Mlhoviny (str. 47 v PPZ). Čeká je nedlouhá cesta v tomto zmenšeném stavu, o to méně příjemná. Vodu se splašky totiž nyní mají skoro po prsa a brodit se proudem není snadné. Bude-li družina mít dobrý čas, může PJ pro zajímavost požádat pár postav o hod na obratnost či odolnost, jak průchod zvládají bez pádů a zvracení, ale mělo by jít jen o dokreslení atmosféry. Čeká je tu také protivník v podobě pijavice. V této velikosti se pro postavy jedná proporcionálně o kolos hodný baziliška.

Pijavice lítá

Žvt: 60

ÚČ: (+3 + 3/+3) = 6/+3 (kousnutí) +zvl.

OČ: (+5 + 1) = 6 NEBO 0, když je zakousnutá a saje

Odl: 12/0

Vel: Jakoby B, ve skutečnosti A0 (stejně jako v tuto chvíli postavy)

Zran: zvíře, ale A½, B½

Int: 1/-5

Char: 1/-5

Zvláštní útok:

Sání krve. Prvních pár kol může pijavice kousat a způsobovat zranění. Až to PJ přijde vhodné, po úspěšném zásahu se pijavice přisaje na tělo postiženého a k už tak dost silnému zranění

ostrými zuby (Út +3) přidá zranění 1k6 sáním krve a sama si tímto stejný počet životů vyléčí. Každé kolo, kdy je postava vysávána (včetně prvního), ztrácí 1k6 životů a také dočasně 1 bod Odolnosti. Pijavici je třeba zabít, aby přestala sát, jinak zůstane přichycena a útoky ignoruje (její OČ je sice v tomto případě 0, ale na obranu si hází pořádkem!). Pijavici-li to PJ vhodné, může se pijavice sama odpojit a útočit pak na někoho jiného. Postava, která ztratila jakýkoliv počet bodů Odolnosti, je může nabýt zpět buď rychlostí 1 bod za 6 hodin (při dostatku přijatých tekutin a jídla), nebo 1 za 2 hodiny, když u toho ještě leží a odpočívá.

Boj s pijavicí bude docela náročný, protože aby se postavy mohly dostat skrze zúženou cestu, musí se zmenšit do velikosti A0. V tomto stavu je čekají následující omezení:

- Postava si zachovává svou podobu, vlastnosti i zvláštní schopnosti podle rasy i povolání.
- Postava velikosti A0 může mít problémy při manipulaci s předměty obvyklé velikosti.
- Zranitelná je pijavice vším, ale pěsti a obvyčejnými zbraněmi jen za polovinu (jak vidno ze zranitelnosti)
- Ostatní pravidla pro boj po požití lektvaru zmenšování **neplatí**. Pijavice je místo toho drsnější nepřítel.

Cesta se svažuje a rozšiřuje a přechází volně v jeskyni. Proud vody tu teče dolů a z jeskyně ven. Lze vidět i denní světlo, protože vstup do jeskyně je široký asi 20 sáhů. Na březích této jeskynní řeky mísené se splašky z Markhamu najdou postavy **bedýnky/klíčky**, ve kterých se sem dopravovaly nakažené krysy (viz dále) a stopy po velkém ohni, skrze který zahnali nemrtví krysy do kanalizace. Když vyjdou z jeskyně, mohou najít stopy vedoucí směrem k Osadě malomocných. Cestou budou narážet na **odpadlé kusy masa (nos, prst)** po nemrtvých malomocných. Postavy pak mohou stopovat a mj. díky těmto kouskům tlejících lidských těl se mohou dostat až do **Osady malomocných**.

Hráči mohou cestu k výpusti a pak k osadě Malomocných najít i jinak, třeba když budou náhodně pátrat kolem Markhamu, ale zabere jim to dlouho a moc elegantní řešení to není. Plány kanalizace neexistují, nikdo přesně neví, kam z kanálů splašky tečou. Jedná se ale o místo pár set sáhů za městem už v divočině (nějaký smradlavý remízem s roklinou).

5 OSADA MALOMOCNÝCH

5.1 Davrikova / Strungarova časová osa

Čas	Událost
T-12 let	Davrik přichází do osady malomocných / pirátské vesnice
T-5 let	Davrik odchází do hvozdu s Amforou zániku
T-8 měsíců	Do osady malomocných přichází Třas, který byl odmítnut v pirátské vesnici.
T-6 měsíců	Davrik se jako Strungar vrací do osady malomocných, zahájení množení krys a výroby krysího moru. Třas se stává Strungarovou pravou rukou
T-3 měsíce	Krysí mor zasáhne pár malomocných. Ti, co nepřežijí, jsou navraceni Strungarem zpět k životu. Velkotěžba rašeliny začíná. Třas organizuje obchod s pirátskou vesnicí.
T-1 měsíc	Strungar opouští osadu malomocných a navrací se do hvozdu. První várka krys doručena do Markhamu
T-3 týdny	Krysí mor nakazil několik pirátů v pirátské vesnici; konec obchodu s malomocnými
T-2 týdny	Třas je vyhnán z osady po potyčce a zabití jednoho malomocného
T-1 týden	Třas unáší mladšího malomocného
T-0 týden	Příchod družiny do osady

Osada primárně slouží jako odkladiště malomocných z Markhamu, kteří zde dožívají mimo zraky civilizace. Jejich počet se průběžně časem mění, **střední délka dožití je cca 5 let**. Malomocní se usídlili na okraji rozsáhlého **rašeliniště**, které se nachází uprostřed bažin. Rozuměj, je zde mírně vyvýšený terén nad okolními močály, půda je zde sušší. Nejedná se o klasickou osadu, kde by domy byly uspořádané. Lidé, kteří sem přicházeli si většinou vybrali vhodný plácek a postavili si jednoduchý příbytek - polozemnici. Málokdo měl chuť si postavit pořádný domov s vědomím, že ho za pár let opustí. Živili se pěstováním plodin, lovem ryb a zvěře a sbíráním plodů z okolních lesů/močálů.

Do této osady se před 12 lety uchýlil Davrik. Zřejmě ze soucitu podobnému soucitu s Kudůky v Markhamu se rozhodl malomocným pomáhat. Rozjel těžbu a hlavně obchod s rašelínou s pirátskou vesnicí. Těžba umožnila malomocným nakoupit si potřebné vybavení na lepší životy, které si nedokázali sami vyrobit. Těžba stále byla spíše okrajovou záležitostí (původně sloužila malomocným jen jako palivo) vedle pěstování plodin, chovu a lovu zvířat, rybolovu a sběru plodin po okolí.

Po pěti letech pobytu v osadě malomocných Davrik odešel do Hvozdu. V té době už byl šílenější. Osada si žila vlastním životem, malomocní poumírali a noví opět přišli. Obchod s piráty šel do kytek. Na Davrika se zapomnělo.

Před půl rokem přišel Davrik do osady znovu. Vizáží změněný, nikým nepoznaný a šílenější. Malomocní mu začali říkat **Strungar**. O Strungarovi více v kapitole 6 Strungar.

Důležité: Stávající obyvatelé osady malomocných již nepamatují Davrika, který žil v osadě před 7 až 12 lety. Všichni stihli za tu dobu umřít.

V osadě nyní žijí dvě skupiny "*lidí*":

- malomocní - "*exkomunikovaní*" z Markhamu kvůli své nemoci - nejpočetnější
- nemrtví - zplozenci Strungara plnící jeho jednoduché úkoly - pár jedinců na první pohled nerozeznatelných od malomocných

Celkově žije v osadě 40 malomocných a 10 nemrtvých.

Poznámka: Kromě těchto dvou skupin se ve vesnici nacházel ještě jeden muž - **Třas**, který prchl z Markhamu před spravedlností, ale který nebyl přijat do pirátské vesnice (šílený sadistický vrah). Třas je důležitým zdrojem informací pro družinu. K Třasovi více v kapitole 6.6 Třas.

5.2 Těžba rašeliny

Rašelina se jednak používá jako palivo (po vysušení), stavební materiál, ale také jako zdroj železné rudy ("*bog iron*"). Těžba rašeliny je primitivní záležitost jako stvořená pro malomocné. Nejprve se vybraný úsek močálu zbaví stromů a keřů. Poté se kol dokola udělá odvodňovací kanál a poté se rašelina vrstvu po vrstvě těží podle stupně vysušení. Před transportem se lisuje do koláčů, aby byl její objem co nejmenší. Dobře vysušená a slisovaná rašelina má lepší výhřevnost než dřevo, neboť je skladnější a neobsahuje tolik vody.

Malomocní zpracovanou rašelinu odváželi k ústí řeky, kde si jí přebírali piráti. Za ní pak dostávali převážně základní suroviny (zrní/suchary, med, brambory), náradí (kladiva, sekery, lopaty, hřebíky, lana atp.), oblečení či drobné domácí zvířectvo (králíky, slepice).

Směnu zajišťoval **Třas**, který jednal s pirátkou **Šarkabat** - starostkou pirátské vesnice.

5.3 Malomocní

Lepra je onemocnění, které nevratně poškozuje pacienta až do jeho smrti. Hlavními projevy jsou kožní změny - boláky, vředy, zhrubnutí a zvrásnění kůže (znetvoření). V pozdějších stádiích dochází k **odumírání a odpadávání částí těl**.

Nejčastěji prstů či končetin. Rány se velmi špatně hojí, často hnisají a svému majiteli způsobují neutuchající bolest. Ve finálním stádiu bolest vyčerpává organismus natolik, že se nakažený stává apatický se sklony k šílenství. Délka jednotlivých fází projevu nemoci je různá a obvykle záleží na odolnosti jedince, jeho opatrnosti a *“touze žít”*.

S ohledem na projev nemoci mají malomocní jiný přístup k životu. Čerstvě nakažení jsou velmi opatrní a snaží se maximálně předejít jakémukoliv zranění a namáhání. Fyzicky pracují jen pro zajištění obživy a střežou nad hlavou. Je nepsaným pravidlem, že ti *“zdravější”* se starají o nemocné s pokročilým malomocenstvím (převazování obvazů, polohování, krmení). Od *“nemocnějších”* se očekává statečnost a tiché zdolávání bolesti. Ti, kdo nezvládají svoji bolest (rozuměj křičí, brečí), jsou vyčleňováni do samostatného domu, kde **velmi rychle zešilejí a umírají**.

Obecně jsou malomocní velmi apatičtí, neprojevují zájem o nic. Emoce jsou jim cizí. Ostatně všichni čekají na jistou smrt. Problémy světa se jich netýkají, nemají žádný důvod je s kýmkoliv řešit. Cizí (zdravé) postavy pasivně nenávidějí. Tak jako se na malomocné vykašlala společnost, tak jí to vracejí.

Zcela překvapivě jsou neúplatní. Nelze si malomocné získat například jídlem či zdravotnickou pomocí. Ví, že pár dní blahobytu jim do budoucna přinese jen další trpké připomenutí, že jejich osudem je pouze bolest a útrapy.

Poznámka: Lepra je onemocnění, které se nepřenáší z člověka na člověka, i když si to neustále spousta lidí myslí (klasické předsudky). Malomocenství se vždy považuje za zásah bohů (trest, boží plán...). Exkomunikace malomocných je pragmatický způsob, jak se zbavit vzhledově odporných lidí, kteří trpí bolestmi.

6 STRUNGAR

Strungar (rumunsky *“Obraceč”*) je nové označení pro Davrika a takto ho nazývají všichni v osadě malomocných (i pirátské vesnici). Tak nazývají muže, který před půl rokem přišel do osady s nabídkou spolupráce. Jednak přišel s nápadem rozšířit těžbu rašeliny a prodávat jí znovu pirátům. Zároveň dokázal *“uzdravit”* několik umírajících malomocných a přivést je zpět k *“životu”* (rozuměj mrtvé přeměnil na nemrtvé, kterým nevadí světlo). Díky příchodu Strungara se ve vesnici změnilo následující:

- obchod rašelinou udělal z malomocných opět zámožnější chudáky
- malomocní se více začali spoléhat na obchod s piráty a téměř potlačili jiné aktivity (pěstování plodin, lov ryb či ptáků atp.) - více se soustředili na těžbu rašeliny
- Strungar se stal jakýmsi starostou osady, nicméně obchod rašelinou zajišťoval Třas (viz dále)
- Strungar časem zapojil malomocné do chytání krys, přípravy klícek a lektvarů pro výrobu Krysí nemoci

Poté, co Strungar zajistil plnohodnotnou produkci morových krys a vyslal první exempláře do Markhamu, odešel z osady malomocných zpátky do hvozdu, což však ví jen Třas.

6.1 Vztah malomocných k nemrtvým

Všichni nemrtví jsou původem malomocní. Zachovali a zakonzervovali si svůj původní vzhled a proto jsou od živých malomocných téměř k nerozeznání. Nemrtví se liší od ostatních především tím, že nemluví, nejí, netrpí bolestí a jejich činnost je omezena na základní povely. Strungar při ožívování mrtvých určil, že pouze on a malomocní mohou ovládat nemrtvé.

Malomocní nejsou žádní učenci. Jsou to obyčejní rolníci, řemeslníci atp. Nebyli s to pochopit, co Strungar ve skutečnosti jejich blížkým provedl. Věří, že jim pomohl od bolesti a drobnou vadou je pouze to, že nemluví. Ale vzhledem k

tomu, že si Strungar bral malomocné na smrtelné posteli, není to zas až tak velký rozdíl (Strungar je dostal na nohy, ale léčba hlasu potrvá...).

Důležité: Sami malomocní o nemrtvých nebudou mluvit jako o nemrtvých. Vůbec nebudou poukazovat na nějaké rozdíly mezi obyvateli osady. Družina samozřejmě pozná díky své zkušenosti, že jde o nemrtvé. Pak není problém se doptat, že všechny takto "vyléčené" nemrtvé měl na starosti Strungar.

6.2 Kysí mor v osadě

Logicky se Kysí mor nevyhnul ani osadě malomocných. I zde si našel pár slabších kusů, které poslal na druhou stranu. Nicméně malomocní vykazali vyšší odolnost proti moru, takže mnoho z nich se po prodělání nemoci stalo imunními.

Bohužel, Kysí mor se přenesl do pirátské vesnice, kde napáchal značnou paseku. Směnný obchod se (dočasně) přerušil. Piráti odmítají převzít "prokletou" rašelinu a malomocní tak teď nemají, co jíst.

Poznámka: Třas se kysím morem nenakazil, protože po vzoru kudůků rád žvýkal gambir.

Pozor! Malomocní nemají ani šajn o Kysím moru! To že teď umřelo najednou víc malomocných nikoho nepřekvapilo. Piráti ví o jakési nákaze, ale myslí si, že původcem je rašelina z osady malomocných. To, že je nákaza i v Markhamu taktéž přisuzují malomocným.

Krasy v klíčkách nosili do Markhamu výlučně nemrtví na příkaz Strungara. Osadníci se domnívali, že krasy jsou nějaká forma zboží, kterou Strungar v Markhamu zpeněžuje.

6.3 Výroba kysího moru

Technologie výroby Kysího moru je jednoduchá. Na první pohled vše vypadá jako množirna krys. Osadníci zajišťují potravu pro krasy a jejich množení. Na příkaz Strungara připravili osadníci **podivnou hustou hnědou kaši**, kterou krasy krmili. Alchymista může lehce zjistit, že šlo o neškodnou potravu, která vesměs podporuje pocit

hladu i když má nutriční hodnoty (Strungar chtěl, aby krasy neustále sháněly potravu a tím se po Markhamu co nejrychleji rozšířily do všech ulic ve snaze něco k snědku najít). Tu jedovatost moru dodala černá magie z Amfory. Její ozvěny může alchymista nalézt ve zbytcích v nádobách.

Nakažené krasy jsou všechny. Nově narozené se též automaticky nakazí. Dokud nebudou vybity všechny krasy, mor se bude šířit dál.

6.4 Vyšetřování Kysího moru

Důležité: Malomocní nic nevěděli o plánech Strungara. Upřímně jim bylo jedno, co dělá. Chytání krys bylo sice zvláštní přání, ale na oplátku Strungar "léčil" jejich nejnemocnější, z kterých dělal neúnavné pomocníky - nemrtvé. Neměli důvod se ptát a zajímat. Brali to tak, že krasy se později zpracovávají na kůži a proto byly odnášeny do Markhamu.

Nebude-li družina zmiňovat kysí nemoc, malomocní bezelstně popíší vše, co se dělo s kysami a klíčkami. Pokud však družina na malomocné uhodí, že kysí mor zabíjí lidi v Markhamu, budou překvapení a opatrní. Nicméně se cítí nevinní a bez problému hodí "vinu" na Strungara.

Výsledkem vyšetřování bude, že za vším stojí tajemný Strungar, který však vesnici opustil. Neznámo kam. Všichni budou pouze spekulovat - do pirátské vesnice, do Markhamu...

6.5 Záchrana dítěte

Když se družina bude vyptávat na Strungara, nikdo nebude vědět, kde je. Malomocní nemůžou pomoci, prostě to neví. Nicméně jeden mladý pár malomocných se družině nabídne, že jim jsou schopni pomoci. Ale něco za něco. Mají malého syna (6 měsíců), který je zdravý a není nakažen malomocenstvím (!). Pokud postavy vezmou dítě s sebou a dají ho někam do sirotčince, prozradí družině, jak Strungara najít.

Pokud na to postavy přistoupí, nachystají malému věci na cestu a řeknou jim, že mají hledat Třasa, který byl pravou rukou Strungara. Ten sice z vesnice utekl, nicméně musí být poblíž, neboť ani ne týden zpátky unesl a zabil jednoho malomocného a dále krade malomocným z polí úrodu. A taky slíbil, že vyvraždí celou vesnici.

6.6 Třas

Jedná se o vraha malých dětí, který utekl před oprátkou do osady z Markhamu asi dva měsíce před příchodem Strungara. Původně se chtěl usídlit v pirátské vesnici, ale tam se rychle domáklí, co je Třas zač a mezi sebe ho nepřijali.

Třas využil toho, že s malomocnými nikdo nekomunikuje a tak se jeho minulost v osadě utajila. Když do vesnice přišel Strungar, vetřel se do jeho přízně a nabídl se, že mu bude dělat pomocníka - oproti malomocným byl „nejčilejší“. Zároveň si Strungara hlídal a zjišťoval, co je zač - přeci jenom, borec, co přijde z vlastní vůle do osady malomocných, musí být buď šílený, a nebo musí mít něco za lubem.

Strungar si rád povídal sám se sebou, když byl sám, takže slídl Třas se dozvěděl ledacos a trochu mu docvaklo, kdo Strungar ve skutečnosti je. Informaci si nechal pro sebe na dobu, kdy se bude hodit.

Po odchodu Strungara se prohlásil za samozvaného vůdce osady malomocných. Ale nebyl malomocnými přijat. Ti ho po jednom z incidentů, kdy zabil jednoho z nich, vyhnali z osady. Třas slíbil, že se do osady vrátí a postupně všechny malomocné zabije. A jelikož neměl kam jít, usídlil se relativně nedaleko osady. V noci kradl domácí zvířata či jídlo. Zhruba týden před příchodem družiny unesl z vesnice jednoho malomocného a zabil.

6.6.1 Setkání s Třasem

Třasa není těžké najít, za dvě hodiny ho hraničář najde ve vývratu spadeného stromu. Na první pohled vypadá špinavě a uboze, nicméně sil

má dost. Při rozhovoru s postavami bude nedůvěřivý a ostražitý. O postavách a jejich zájmech se bude snažit zjistit co nejvíc.

Sám sebe vylíčí jako oběť malomocných, kterým pomáhal s obchodem rašelinou a dělal pro ně první a poslední. To, že jej vyhnali po tolika měsících, dokazuje jeho slova. **Ochotně přizná, že se chce malomocným pomstít**, protože jsou prokletí a nemocní. Nebude se tajit, že je chce do jednoho vyhladit (možná Markhamští smažou jeho hříchy a přijmou ho mezi sebe, když sprovedí ze světa tu prašivou špínu).

Postavám o Strungarovi řekne, ale jen za podmínky, že mu pomůžou vyhladit osadu malomocných. Pokud družiny řeknou ne, bude vyjednávat. Postavám potvrdí, že Strungar neodešel do civilizace, ale někam úplně jinam, ale ví kam (ví h*vno, ale proč ho neprodat, že?). Pokud budou mít u sebe malé dítě malomocných, bude ochoten slevit - info o Strungarovi za dítě.

Co Třas ví:

- do osady nepřišel z města, ale z pirátské vesnice
- byl to regulérní blázen (povídal si občas pro sebe)
- měl velkou pifku na Markham, přesně řečeno si chtěl vyřídit účty s radními
- ačkoliv přišel z lesa, o existenci osady i pirátské vesnice věděl - určitě už zde někdy byl
- když se mu něco podařilo, vždycky někomu děkoval, ale neví komu, to jméno vždy zadrmolil
- z vesnice malomocných odešel Strungar do pirátské vesnice a už se nevrátil
- Strungar jednal s pirátskou osadou - piráti by tak mohli být dalším zdrojem informací o Strungarovi

6.6.2 Roleplay výzva - obětování dítěte pro získání informací

Třas je blázen, šílenec a magor. Nebude na něj platit klasické - *“bud’ nám prozradíš, co chceme vědět a pak tě nezabijeme”*. Práh bolesti má docela vysoko, takže i nějaké to mučení zvládne (uříznuté prsty, vytrhané nehty, pořezaná kůže - no problem). PJ musí zahrát opravdu psychopata. Divoký smích, šílené oči. Třas upozorní družiny, že nakonec mu stejně vydají malé dítě a že vše, co mu provedli on udělá tomu dítěti.

Dokud budou postavy zoufalé, že něco chtějí, Třas nepovolí. PJ by měl odolat alespoň dvěma - třem pokusům o zlomení Třasa (hledání slabiny, zajištění nekonečného utrpení, veřejného ponížení...). Pak se Třas zlomí a prozradí vše co ví - viz předchozí kapitola.

Samozřejmě, jednoduší je vydat dítě a mít info okamžitě. To by však nemělo projít přes polovinu družiny. Očekává se tedy roleplay hráč - Třas a hráč - hráč.

7 PIRÁTSKÁ VESNICE

Osada je vystavěná na kůlech uprostřed jezera. Tvoří ji několik budov propojených lávkami (velký krytý dok, ubikace pirátů, velká taverna, kolny na vercajk, strážní věžičky, maják, Šarkabatin dům oddělený od zbytku osady lávkou).

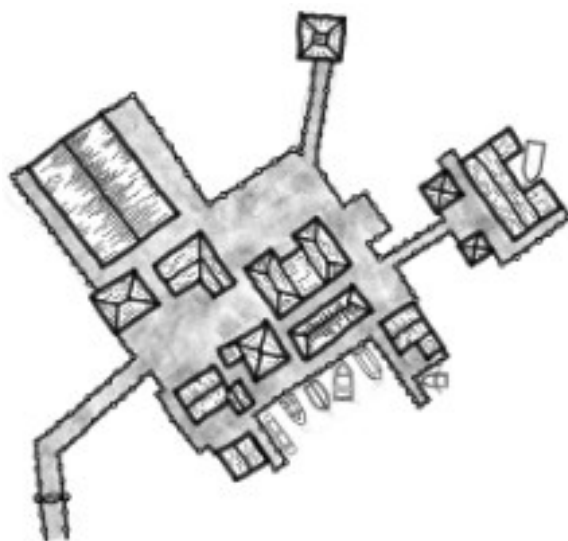
Přístup do osady je pouze přes lávku, která je přehrazena vraty. Alternativně je možné se do osady dostat pomocí loďky, která (z pochopitelných důvodů), není na břehu jezera k dispozici.

Osadu hlídá vždy jeden pirát z majáku. Kouká jak na břeh, tak na vodu. Pouze v případě, že družina výslovně neřekne, že jde tajně a skrytě, tak ji odhalí již zdálky. Jakmile se družina přiblíží ke břehu, začnou štěkat psi v osadě. Platí i v případě tajného vniknutí do vesnice.

Důležité: Ve vodě se nachází masožravý druh ryby - něco jako Piraňa. Přechlazení jezera se rovná sebevraždě.

V osadě žije padesátka zkušených pirátů. Osadu řídí Šarkabat, drsná pirátka, která si své místo vydobyla svojí vychytralostí a krutostí. Je široce respektována a chlapi za ní půjdou na slovo.

Krysí mor se nevyhnul ani pirátské vesnici. Mor sem zavlekli nemrtví spolu s rašelinou, která byla kontaminována morem. Obyvatelé vesnice si to uvědomili, když první nakažení byli právě ti, kteří s rašelinou manipulovali. Starostka Šarkabat dala pirátskou vesnici okamžitě uzavřít a nakažené hodit do jezera. Později se do osady snažili dostat i zločinci z Markhamu, nicméně když prozradili, že v Markhamu je také nákaza, starostka je do pirátské vesnice nepustila.



7.1 Vyjednávání s piráty

Družina má zájem se dostat do pirátské osady pro získání informací o Strungarovi, resp. Davrikovi. Prozatím neví, že Strungar = Davrik. Má indicie, že tvůrce krysího moru mohl být v pirátské osadě a i v Markhamu. Pro vyšetřování je tedy dost důležité, aby družina piráty vyslechla. V opačném případě nemají moc možností, jak Strungara najít

Důležité: Pouze piráti ví, odkud Strungar přišel a kam se vrátil. Pirátská vesnice totiž leží na cestě mezi osadou malomocných a Hvozdem.

Obecně se předpokládá, že družina bude jednat s piráty ze břehu, neb s nejvyšší pravděpodobností se piráti o družině dozví dřív, než budou mít šanci vkročit do osady. S postavami bude jednat Šarkabat za přítomnosti všech pirátů.

Šarkabat ví, co je družina zač a ví, proč družina přišla do Markhamu (kvůli Tarinovi). Ale vůbec netuší, co dělají v pirátské osadě, když Tarin trčí v šatlavě. Bude proto velmi opatrná a podezřívavá. Uvědomuje si, že odstranit partu úředníků z centrálního ostrova může mít neblahé důsledky. **Nepůjde tedy do vyjednávání nějak agresivně a výhrůžně**, spíše se bude snažit prokouknout, o co postavám jde a zda jde opravdu pouze o informace. Samozřejmě, Šarkabat bude chtít **za informace protislužbu**. Je na postavách, kolik budou ochotni zaplatit.

7.1.1 Varianta 1 - Informace za otevření úřednické truhly

Šarkabat se podařilo ukořistit truhlu jakéhosi vyššího úředníka, který plul na lodí, jež byla přepadena piráty. Bohužel, truhla je chráněna zamykacím kouzlem. Dostat se do truhly jde standardně pomocí úřednického prstenů, který mají k dispozici i postavy. Šarkabat nabídne družině, že jim řekne, co budou chtít vědět za "zapůjčení" prstenu, resp. otevření truhly.

7.1.2 Varianta 2 - Informace za peníze

Další věc, co je ochotna Šarkabat vzít jako protislužbu jsou cennosti družiny. Na začátku hry

má každý člen 50zl, krom Drystana, který má 400zl. Tedy 5 členná družina má 600zl, 6 členná 650zl a 7 členná 700 zl, přičemž v první části prakticky nebylo peníze za co utratit.

Šarkabat bude požadovat po družině za každého člena družiny 150zl nebo ekvivalent v cennostech, přičemž jeden kouzelný předmět si cenní Šarkabat na 75zl. Pokud tedy družina má stále peníze, co měla na začátku dobrodružství, pak by museli odevzdat:

- pětičlenná družina: 600zl + 2 kouzelné předměty
- šestičlenná družina musí dát 650 zl + 3 kouzelné předměty
- sedmičlenná družina musí dát 700 zl + 4-5 kouzelných předmětů

Je pravděpodobné, že se postavy nebudou chtít vzdát peněz a vybavení a spíše půjdou cestou otevření truhly.

7.2 Roleplay výzva - Porušení úřednického slibu

V družině jsou postavy ryze úřednické, které lpí na pravidlech a zákonech. Takové nikdy nedovolí, aby družina poskytla prostředky pro trestnou činnost.

Na druhou stranu, jiné postavy se řídí heslem "účel světí prostředky", a ty by neměly mít problém se prstenu na chvíli vzdát.

Po Šarkabatině nabídce by měl mezi postavami vzniknout konflikt, který musí mezi sebou vyřešit. Předpokládáme, že se nakonec postavy "shodnou", že jedinou možností je Šarkabat vyhovět. Další možností je únos Šarkabat a výslech, ale kdo říká, že zrovna Šarkabat bude něco vědět, že? Lepší možností je např. ukrást truhlu a pak začít Šarkabat vydírat.

Poté, co se postavy dohodou mezi sebou, je nutné se domluvit na podmínkách s Šarkabat. Šarkabat trvá na tom, aby do osady vstoupila jen jedna postava s prstenem a beze zbraní. Je na

hráčích, jestli dokážou uhádat více postav i s nějakým vybavením. **Šarkabat dovolí max. třem postavám vstup do osady** a pouze s lehkými zbraněmi. Postavy budou šacovány u brány na mostku.

Poznámka: PJ by měl hráče rozdělit, aby se nemohli radit v případě, že část postav půjde do vesnice.

7.3 Informace o Strungarovi

Po otevření truhly úřednickým prstenem postavy zjistí, že v truhle jsou nějaké dokumenty. Šarkabat je hned zabaví a schová. Pak je řada na postavách, aby se ptaly. Šarkabat nemá problém postavám sdělit vše, co ví. Ostatně věc s Strungarem/Davrikem se jí netýká. Šarkabat sdělí postavám následující (zeptají-li se):

- tento blázen se objevil nedávno (čtvrt - půl roku) a vyptával se po mém předchůdci a **nějakém kudůkovi**. Nikdy jsem ho neviděla, ale starší obyvatelé pirátské vesnice se domnívají, že už Strungara někdy viděli
- řešil obchod s rašelinou, kterou těží malomocní a za kterou chtěl naturálie a nářadí
- dost rašelině a obchodu rozuměl
- choval se, jako by to tady velmi dobře znal - zřejmě už tu někdy byl, ale já si ho nevybavovala
- starší osadníci si myslí, že je to ten samý člověk, který obchod s rašelinou mezi osadou a vesnicí zorganizoval - **před asi 10 lety**
- pokud si dobře vzpomínají, byl to významný občan Markhamu, který tam **spáchal nějaký velký zločin, který souvisel s kudůky**.
- jmenoval se Da(v)rik
- ten kudůk, na nějž se doptával, byl nějaký předák a jmenoval se na "F" (Foliant)
- Strungar přišel od Hvozdu, kam se také před měsícem vrátil

7.4 Nepříjemné překvapení na závěr

Poté co se postavy doptají, čeká je překvapení. Šarkabat nebude chtít postavy pustit na břeh, pokud se nevykoupí. Neplatí, vyjednali-li si dopředu bezpečný odchod.

Šarkabat bude chtít zlaťáky a cennosti. **Za každou postavu 150 zlatých** či ekvivalent v cennostech. Nemá smysl bojovat, přesila je značná.

8 PÁTRÁNÍ PO DAVRIKOVÍ V MARKHAMU

Při pátrání v osadě malomocných a pirátské vesnici by se družina měla dozvědět, že tajemným Strungarem je vlastně bývalý starosta Markhamu Davrik. Od Třasa se ale dozvěděli jen to, že nenáviděl Markham, piráti jim zase sdělili, že když Davrik bydlel u nich, občas ho navštěvoval starý kudůk z města. O pozadí příběhu mohou hráči tušit více také díky jednomu z Mořešumů.

Každopádně, pokud družina svolila, že pomůže malomocným a postará se o jejich zdravé dítě, měla by se vydat do Markhamu, kde má ideální možnost pátrat po tom, co se před 12 lety, kdy byl Davrik vyhnán, vlastně stalo.

8.1 Běžní obyvatelé města

Vzhledem k tomu, že ke skandálu kolem Davrika došlo před 12 lety, je zde ještě hodně pamětníků, zároveň už je to ale událost, o které se ve městě moc nemluví a lidé na ni mají spíše kusé vzpomínky. Družina se od běžných obyvatel Markhamu nedozví žádné převratné informace.

Tady je příklad několika prohlášení, která lze z obyvatel dostat:

*"To mě tenkrát **hodně zklamalo**. Davrik vypadal jako **slušnej člověk** a přitom se z něho vyklubal **takovej gauner**. Já si říkala, že by nám mohl třeba **opravit kapličku**, co je za městskými branami u cesty směrem na Veilport. Ale on si místo toho **radši namastil vlastní kapsu**."*

*“Mně se hned od začátku zdál divnej. Paktoval se s kudůkama, to se hned pozná špatnej člověk. No řekněte: znáte někoho slušného, kdo by se s tou **pakází** bavil? Já teda ne.”*

*“Já se ani nedivím, že si ten Davrik chtěl **tenkrát pomoci k penězům**. Kdo by nechtěl? Ale je blbý, že **mu našli ty zfalšovaný účty**, to se pak nedá nic dělat. **Měl být chytřejší.**”*

*“**Davrik?** Toho mi ani nepřipomínejte! Dodneška mám zlost, když si vzpomenu, že **nás okrádal** a ani za to **nešel do vězení.**”*

“Je to celý nějaký divný. Jestli si ten Davrik nechával peníze pro sebe, tak po jeho vyhnání se to mělo zlepšit, ne? A přijde mi, že je tady ještě větší bordel než za Davrika.”

8.2 Běžní obyvatelé ghetta

Kudůci nejsou ohledně Davrika moc sdílní. Obecně se moc nezajímají o městské radní, pro ně je důležitý vůdce ghetta, který je pro ně spojkou na oficiální politiky Markhamu. Nicméně pár lidí si na Davrika vzpomene a mohou družině říci třeba toto:

“To bylo asi poprvé a naposled v životě, co jsem viděl, že by se starosta vydal k nám do čtvrti a bavil se tady s lidmi na ulici. To bylo hezký, ale moc nám to stejně nepomohlo.”

“Škoda, že tenkrát toho Davrika vyhnali, třeba by nám mohl pomoci. Když už nic jinýho, aspoň na nás neplival jedovatý sliny na shromážděních rady.”

“Nám nadávají a sami se mezi sebou okrádají. Tenhle Davrik se tvářil jako svatoušek a mezitím to byl úplně stejný zloděj jako všichni ostatní, co se dostanou do městské rady. Sami mají honosný domy a my žijeme ve sračkách.”

Každopádně má družina příležitost zjistit, kdo byl kudůk, který Davrika navštěvoval v pirátské vesnici. Nedá moc práce se doptat, že měl Davrik přátelské vztahy s **bývalým vůdcem kudůčího ghetta Filiantem**.

8.3 Soudní rozhodnutí

Družina pracuje pro soudce Sparka a má tedy určité pravomoci a není pro ni problém dostat se k soudnímu verdiktu, který byl před 12 lety nad Davrikem vyneseno. **Soudce Snick sice zemřel na krysí mor, ale jeho úřad v omezené míře funguje**, úředníci tedy mohou dohledat dokument o Davrikově odsouzení. Z procesu zůstal ovšem **zachován pouze list s rozhodnutím**, veškeré další materiály již byly po letech **“skartovány”** a nelze je v soudním archivu dohledat. Pokud se budou postavy ptát, jestli je to normální, řeknou jim úředníci, že po čase se dokumenty opravdu ničí, ale bývá **zvykem uchovávat je zhruba 30 let** a že je zvláštní, že v tomto případě byly zničeny tak brzo.

8.3.1 Dochovaný dokument:

Viz přílohy k dobrodružství. Text začíná:

Městský soud v Markhamu

Soudce: Velmistr práva Snick

Věc: Markham versus Davrik

Rozsudek

Obžalovaný, Davrik z Markhamu, stojí před námi kvůli obvinění ze zneužití městských financí k osobnímu prospěchu...

8.4 Bývalý kudůčí předák Filiant

Nalézt Filianta není obtížné, každý ho v ghettu zná. Bývalý vůdce kudůčího ghetta je už velmi starý a poslední rok je upoután na lůžko, postavy ho tudíž musí navštívit u něj doma, kde se o něj stará jeho dcera.

Filiant bude překvapen, že se ho postavy ptají na Davrika, jelikož o něm v Markhamu s nikým nemluvil už mnoho let. Davrik a Filiant se seznámili jako političtí soupeři, ale nakonec se z nich překvapivě stali přátelé, byť toto přátelství nedávali moc na odiv, jelikož by jim v jejich komunitách nepřineslo kladné body.

Družině může Filiant povyprávět vše, co o Davrikovi ví, otázky budou patrně směřovat k těmto tématům.

- **Davrikův vztah ke kudůčkům:** Filiant ví, že ani Davrik nebyl nějaký velký milovník kudůčků, měl v sobě nadřazenost vůči této rase. Ale snažil se, aby jeho město vzkvétalo a toho nešlo dosáhnout, když západní část tvořilo zaostalé a špinavé ghetto.
- **Plán přestavby:** Davrik se Filiantovi svěřil s tím, že očekává poměrně štědrý obnos peněz ze Stonu a že by ho chtěl použít na obnovu západní části města. Filiant mu přislíbil pomoc a sehnal ti nejšikovnější kudůčí řemeslníky a společně začali plánovat, jak by mohlo obrozené ghetto vypadat. Bohužel se stihla jen první fáze přestavby - místním metačům přišli na pomoc nádeníci a společně **došlo k velkému úklidu ghetta**. Tato akce vzbudila velkou pozornost a někdy i silnou nevoli obyvatel, kteří dosud neměli tušení, že by mělo být ghetto opraveno. Další fáze přestavby už zůstaly jen na papíře, **Filiant tyto dokumenty stále má a postavám je může ukázat**. Dá se z nich zjistit, že v plánu byla oprava některých polo zříčených kamenných domů, úplná likvidace oblasti podél hradeb a stavba kanalizace.
- **Davrikovo obvinění:** Filiant si je jistý, že obvinění vůči Davrikovi byla falešná. Tehdejší radní Frederick se začal velmi zajímat o přestavbu ghetta a patrně zjistil jeho rozsah. Ještě předtím, než stačil Davrik zaplatit řemeslníkům, aby začali s přestavbou, byl zatčen a peníze, které na obnovu vyčlenil mu byly zabaveny. Filiant považuje proces proti Davrikovi za zkonstruovaný. Předložené důkazy byly chatrné, proces byl velmi rychlý a Davrik nedostal možnost odvolání. Jeho političtí soupeři se hodně snažili, aby pošpinili Davrikovo jméno mezi obyvateli Markhamu, použili k tomu i starostovo spojení s kudůčky.
- **Kontakt s Davrikem:** Pár měsíců po Davrikově vyhnání z města přinesl nějaký pochybný obchodní cestující **Filiantovi dopis od Davrika**. Ten mu psal, že se usídlil v malé vesničce vyděděnců na jezeře v Elgarských bažinách. Filiant se rozhodl, že svého přítele navštíví. Pro starého člověka, jakým je Filiant, byla cesta do bažin náročná, ale snažil se vždy **aspoň jednou ročně Davrika navštívit**. Jeho starý přítel se prý užíral hněvem, cítil velkou nespravedlnost a zášť nejen vůči radním, kteří ho potopili, ale i vůči obyvatelům, kteří uvěřili štvavé kampani a za svého starostu se nepostavili. Zhruba před šesti lety začal Davrik chřádnout víc, než by bylo úměrné jeho věku. Filiantovi také přišlo, že **občas mluvil z cesty** (pronášel věty jako: *“Vrátím se mocnější než dřív, teď mám ty nejlepší spojení. Poradím si se vším.”*, *“Už se jí nikdy nevzdám, dokážu s ní všechno, i smrt s ní překonám...”*). Potom před pěti lety najednou Davrik zmizel, piráti mu řekli, že **odešel kamsi do hvozdu**.
- **Místo Davrikova pobytu:** Filiant se snažil zjistit, kam Davrik zmizel, ale nikdy se mu nepodařilo bývalého starostu najít. Vyptával se v osadách na okrajích **Havraního hvozdu**, ale tam nikdo nic

nevěděl, navíc tam s lidmi z okolí osady malomocných nechtějí mít nic společného a do blízkosti tohoto prokletého místa vůbec nechodí. Pouze Filiantovi doporučili, aby se zeptal **správce Havraního hvozdu - druidky Maddigan, která má pod palcem jižní část hvozdu, a druida Bastiana, jenž na severu hvozdu bojuje proti rozšiřování Elgarské bažiny**. Jenže pro starého Filianta byl výlet do hvozdu za druidy už nad jeho síly, a tak pátrání po Davrikovi vzdal.

- **Davrik a kryší mor:** Filiant neví nic o Davrikových plánech na rozšíření kryšího moru, bývalá starosta se mu s tímto plánem nesvěřil a krátce poté, co ho vymyslel, tak zmizel do hvozdu. Filiant nevěří, že by Davrik byl schopen tak hrozného činu a bude odmítat, že by tu mohla být souvislost. Pokud ho družina konfrontuje s důkazy, které zajistila v osadě malomocných, rozpláče se a bude jim horlivě tvrdit, že Davrik musel zešílet, nebo ho někdo ovládá, protože člověk, kterého kdysi znával, by nic podobného neudělal.

8.5 Frederick

Před 12 lety byl současný starosta Frederick členem městské rady a **byl zodpovědný za finance**. Byl to právě on, kdo zjistil, že Markham má možnost získat slušné peníze na obnovu města z pokladnic sídelního města Stone a ke své hrůze objevil, že starosta Davrik je hodlá použít na zvelebení kudůčského ghettu. Frederick neváhal a svolal zbylé radní, kterým předestřel plán na politickou likvidaci Davrika.

Rozhodnutí zbavit se starosty bylo jednomyslné, každý z radních měl v tomto spiknutí svou úlohu. Jeden z tehdejších spiklenců, **radní Relburn**, který měl v té době na starosti bezpečnost ve městě, je už dávno po smrti. Jeho úkolem bylo nastrčit proti Davrikovi důkazy a také s pomocí najatých žoldáků rozdmýčkovat nepokoje a protesty proti starostovi. Frederick byl mozkiem celé akce, vše pečlivě naplánoval. **Soudce Snick**

dostal za úkol urychlit soudní proces, aby nikdo nemohl vyjádřit podezření, že na tom něco nesedí. Na vyneseném trestu se také radní domluvili předem. Poslední z tehdejších členů rady byl **Wynlor, který měl zajistit falešné směnky, jež byly Davrikovi podstrčeny a staly se hlavním důkazem, že si za obecní peníze pořizoval soukromý majetek.**

Pokud družina uhodí na Fredericka, že ví, jak to tenkrát bylo, rozhodne se zapírat. Jeho postavení je tak vysoké, že by se družina neměla pokoušet dostat z něj přiznání násilím (mínusové body, pokud z něj přiznání vytlučou). Nicméně pokud se Frederick dozví, že za kryším morem je Davrik a že se nejspíš budou na vyšších místech přetřásat okolnosti jeho vyhnání z města, zalekne se toho, že by se mohl tehdejší komplot provalit a může zkusit družině navrhnout kompromis.

On jim řekne o případu vše, co ví, výměnou za to, že si družina ponechá jeho úlohu v případě pro sebe a ze spiknutí obviní pouze radního **Wynlora** (a mrtvé Snicka s Relburnem, těm už je to stejně jedno). Pokud budou s tímhle plánem souhlasit, prozradí jim, že **Wynlor je jako obchodník velmi pečlivý v dokumentaci všech svých činů a schovává si účty, dopisy a poznámky, nikdy nic takového nevyhodí a vše má neustále založené ve svém archivu**. Frederick si je jistý, že Wynlor bude mít u sebe i nějaký **kompromitující materiál** z doby Davrikova vyhnání. Fredericka takový druh spojence znervózňuje a vlastně bude docela rád, pokud ho postavy radního Wynlora zbaví. Bližší info, kde by měly hledat, ovšem starosta nemá.

8.6 Wynlor

Wynlor má skutečně obsesi, že by mohl přijít o důležité dokumenty, které se mu ještě budou hodit, a tak u sebe doma hromadí všechny možné stvrzenky, dopisy, účty či pouhé poznámky a výpočty. Část se ukrývá v jeho pracovně, nějaké dokumenty jsou ve sklepě, další zase na půdě. Radní sám se ve svých hromadách lejster dokáže vyznat, ale pro postavy to bude hodně obtížné.

Samozřejmě je možné zkusit jít k Wynlorovi naslepo a jen tak se u něj porozhlédnout. To je ale potřeba udělat nenápadně, násilný vpád do domu bez jakéhokoliv důkazu o radního vině není žádoucí. Družina tak musí svůj zájem o dokumenty skrýt, hledat v noci nebo třeba s neviditelností. Bude to však zdoluhavá práce s nejistým výsledkem. Družina může dostat body za opatrnost, ale zároveň by se měla snažit, aby získala nějaké interní info, kde má hledat.

8.6.1 Získání důkazů

Pokud se zeptají přímo Wynlora, zapře, že by nějaké dokumenty měl a razantně odmítne, že by stál za falšováním nějakých smének. Bude si stát za tím, že Davrik zkrátka kradl, a proto byl potrestán. Zároveň se ale bude chtít pojistit, že se k inkriminovaným dokumentům nikdo nedostane.

1. Pokud družina Wynlora konfrontuje a potom ho nebude hlídat, radní hledané směnky zničí a družina má smůlu.
2. Jestliže se rozhodnou ho po konfrontaci bedlivě hlídat, může je tímto způsobem k dokumentům sám zavést.
3. Další možností je **radního žena Lundra**. Ta je na Wynlora nasraná, protože ho viní ze smrti Tarina, který se ve věznici nakazil krysím morem. Lundra ho považovala narozdíl od svého manžela za citlivého člověka a teď se chce Wynlorovi pomstít. Pokud se bude družina dostatečně dlouho poflakovat kolem Wynlorova domu, může zaslechnout rozhovor služebných, že paní teď pořád vzdychá nebo cedí skrz zatáté zuby nadávky na manžela a slibuje, jak se mu pomstí. Využití Lundry je asi nejelegantnější varianta, jelikož není Wynlor předem vystrašen. Pokud družina slíbí Lundře, že po předání hledaných dokumentů Wynlora zatkne, tak ta bude souhlasit a okamžitě se vydá směnky vyhledat. Zná dobře manželův systém, a tudíž pro ni nebude velký problém najít to, co postavy chtějí.

Ve Wynlorově archivu lze nalézt dopis, v němž mu **penězokazec z města Stone potvrzuje přijetí zakázky na směnky**. Wynlor si také nechal několik smének, které byly původně určené k podstrčení Davrikovi. Jako důkaz je to dostatečně pádné, aby mohl být Wynlor zatčen. Ten se bude bránit, že to nemůže, že jen plnil vůli rady a z naplánování Davrikovy zrady obviní Fredericka. Důkazy k tomu ovšem nemá. Je jen na družině, zda splní dohodu s Frederickem a nebudou ho do toho zatahovat, nebo se pokusí obvinít i jeho.

9 HAVRANÍ HVOZD

Havraní hvozď je mohutným přírodním bariérovým prvkem, který ostrov Markham rozděluje na jeho východní a západní část. Jeho hustý lesní pokrov a tajemná atmosféra vytvářejí dojem neproniknutelného a temného území, které se stalo přirozenou hranicí mezi prosperujícími oblastmi na východě a drsnou, málo osídlenou západní kamenitou pouští.

Na jihu Havraního hvozdu se nachází smíšený les, který je domovem mnoha druhů rostlin a zvířat. Mezi stromy se vine síť průseků a cest, které spojují menší vesnice a osady, kde žijí lidé, kteří si našli útočiště uprostřed lesa. Tyto vesnice jsou obvykle malé a izolované, čímž si udržují svou vlastní identitu a způsob života.

Na severu Havraního hvozdu však panuje mrazivá tma. Staré duby, kdysi vznešené a mohutné, teď leží zchátralé a shnilé, staly se obětí rozšiřující se **Elgarské bažiny**. Tato oblast je mrtvá a nehostinná, jen málokdo se odváží vstoupit do jejích temných hlubin.

O hvozď se starají dva mocní druidi - **Maddigan a Bastian**. Zatímco druidka Maddigan měla na starosti větší, jižní část hvozdu, kde se především starala o to, aby obyvatelé vesnic neničili les, aby měla zvěř dobré podmínky pro svůj život a podobné stereotypní úkoly, druida Bastiana na severu čekala těžší práce. Po mnoho let měl na starosti to, aby se bažina nerozšiřovala příliš na území hvozdu.

9.1 Druid Bastian

Bastian byl původně vášnivým ochráncem Havraního hvozdu a silně se snažil bránit rozšíření Elgarské bažiny, která ohrožovala jeho domov. Jeho přístup k ochraně lesa byl založen na starých druidských tradicích a znalostech o přírodě. Rozšíření močálů bránil například zakládáním ochranných kruhů kolem hvozdu, magickými rituály, ale i pravidelným obcházením hranic a podporou přirozených procesů, které pomohly udržet bažinu na uzdě.

Tohle všechno skončilo **zhruba před šesti lety**, kdy se **Bastian setkal s členem kultu Akuri Nahangem** a přijal od něj **Srp úrody**. Od té doby ho začal prokletý předmět měnit a jeho působení nyní hvozdu škodí, což si ovšem druid neuvědomuje, jelikož už realitu skoro vůbec nevnímá.

9.1.1 Vztah s Maddigan

Bastian a Maddigan byli dlouholetými partnery v péči o hvozdu. Společně pracovali na udržování rovnováhy v ekosystému, chránění zvířat a rostlin. Jejich vztah byl ovšem poněkud poznamenán soutěživostí a touhou překonávat jeden druhého. Oba měli své vlastní představy o tom, jak by měla vypadat část hvozdu, kterou spravovali. Jejich vzájemná rivalita často přerůstala v soutěžení, kdo dokáže lépe chránit a opečovávat svou část lesa.

Navzdory jejich občasným neshodám však zůstávali spojenci a spolupracovali ve prospěch hvozdu. Oba si vážili schopností druhého a považovali spolupráci za nezbytnou k ochraně jejich společného domova.

Bastianova transformace po setkání s kultem Akuri znamenala tragický konec jejich partnerství a přátelství. Zatímco Maddigan zůstala věrná ochraně hvozdu, Bastian se stal jeho zkázou, odcizeným od všeho, co kdysi miloval, na cestě k destrukci a šílenství, aniž by si to ovšem uvědomoval.

9.1.2 Setkání s kultem Akuri

Stejně jako Davrik nebo Tarin měl Bastian tu smůlu, že se zhruba **před šesti roky** setkal s bojovníkem kultu Akuri Nahangem. Ten poznal, že Bastian je ambiciózní člověk, kterého števe, že většina běžných vesničanů žijících poblíž hvozdu si víc cení práce Maddigan, jelikož její část hvozdu je na první pohled hezčí. Bastian to vždy považoval za nespravedlivé, jelikož on dělal tu těžší práci, a tak měl dostat také víc uznání.

Nahanga potkal, jak táboří kousek od staré strážní věže, což je místo, kde se často utáboří cestující z Veilportu do Markhamu. Bastian si přisedl k Nahangovu ohni, byl potěšen jeho zvědavostí ohledně své práce ve hvozdu a nezapomněl si postěžovat. Nahang mu proto navrhl, že mu může pomoci kouzelným předmětem, který zvýší druidovy schopnosti a velmi mu pomůže při boji s rozšiřující se bažinou. Aby to nebylo podezřelé, chtěl Nahang za kouzelný předmět od druida, aby mu poskytl ochranu lesa, kdykoliv půjde přes Havraní hvozdu. Bastian s tím souhlasil, a tak se k němu dostal Srp úrody, který mu měl pomoci k tomu, aby se jeho část lesa stala výstavnější než ta, kterou spravuje Maddigan.

Ovšem podobně jako Amfora zániku a Náušnice úspěchu je i Srp úrody prokletý předmět, pomocí kterého se Akuri jen snaží rozšiřovat po Mlžných ostrovech chaos a zkázu. Bastian začal všechny své běžné činnosti dělat s pomocí srpu a měl pocit, že mu to jde mnohem líp. V blízkosti bažiny se mu povedlo hvozdu rozšířit, nalákat tam nová zvířata a přimět tam růst i rostliny, které se jinak těmto stinným místům vyhýbaly. Jenže tohle všechno byly jen představy v Bastianově hlavě - ve skutečnosti začal urychlovat šíření bažiny, běžné rostliny přetvářet na jedovaté a masožravé druhy, zvířata se pod jeho vlivem začala měnit v obludná stvoření.

Vliv Srpu úrody měl pomalý nástup, takže zhruba první tři roky si nikdo ničeho nevšiml, jen se zdálo, že se bažina rozšiřuje rychleji. Poté si ale při jedné ze svých inspekčních cest do kolegoва rajónu

Maddigan začala všimnout podivností, které tam žijí. Když se na ně zeptala Bastiana, začal se rozčilovat, že mu jen závidí jeho úspěchy a že se od ní nenechá zviklat a bude pokračovat ve zkrášlování lesa. Maddigan od té doby Bastiana hlídá a pozoruje, mnohokrát na něj apelovala, aby toho nechal, ale on se jen zatvrdil a teď s ní odmítá komunikovat a snaží se jí zabránit, aby vstupovala na jeho území. Mezi oběma druidy panuje zhruba poslední rok válka, kdy se jeden druhého snaží zastavit.

9.1.3 Vztah s Davrikem

Davrik opustil pirátskou vesnici a vydal se do hvozdu zhruba před pěti lety, tedy v době, kdy už byl Bastian zhruba rok pod vlivem účinků Srpu úrody. Druidovi tak přišla aura, kterou kolem sebe šířil bývalý starosta Markhamu pozitivní, a rád ho ve svém "království" přivítal. Davrik chtěl najít místo, kde by se mohl usadit a nerušeně tam vyvíjet krysí mor, kterým se pak pomstí Markhamu. Bastian mu doporučil **starou štolu**, v níž se kdysi těžila železná ruda, ale která je už z velké části zavalená. **Davrik se tam vydal, našel tam útočiště** a Bastian mu od té doby pomáhá tohle místo chránit.

Dokud bude Bastian pod vlivem Srpu úrody, tak družině neřekne, kde Davrik sídlí. Hledání naslepo je odsouzeno k neúspěchu, jelikož se Davrik dobře chrání.

9.2 Druidka Maddigan

Zatímco Bastian byl vždycky spíš samotář a mezi lidmi moc nechodil, Maddigan hodně komunikuje s vesničany a občas zajde se svými požadavky i do přístavního města Veilport, které je hvozdu nejbližší. Mezi běžnými lidmi je hodně uznávaná, i když je také trochu svérázná a s ničím a nikým se nepárá.

9.2.1 Boj proti Bastianovi

Maddigan si v posledních dvou letech uvědomila, že Bastianovo chování je skutečně podivné a začala proti jeho vlivu na Havraní hvozdu aktivně bojovat. Bastian se jí snaží držet dál od severní části hvozdu, ale Maddigan si našla způsoby, jak zde intervenovat.

Především se snaží zabránit, aby Bastianův zhoubný vliv pronikal na její území, proto **vytvořila rostlinné spárky** - na hranicích mezi částmi hvozdu lze na mnoha místech najít husté pletivo z trnitého keře nebo vinutý labyrint z paralyzujících lián, které mohou zastavit podivné tvory či rostliny, jež se nyní vyskytují v severní části hvozdu. Maddigan také využívá **zvířecí spojence**, kteří ji pomáhají bojovat proti nepřírozeným Bastianovým spojencům

Zároveň se Maddigan snaží zjistit, co se jejímu bývalému příteli stalo, že takhle zešlel a začal ničit jejich společnou letitou práci. Pomocí různých zvířat Bastiana dlouhodobě sleduje, a tak zjistila, že často používá při práci na "obnově" lesa **podivný srp**. Chtěla se na tuhle proprietu zaměřit, ale Bastian je na ni opatrný, srp vždy dobře uschová ve svém obydlí, které má chráněné mnoha kouzly, takže obyčejná zvířata k němu nemohou proniknout, samotná Maddigan se zase do kolegova obydlí vydat nechce, aby situaci nevyhrotila do extrému a nespustila otevřenou druidskou válku.

9.3 Setkání s Bastianem

Družina se od kudůka Filianta mohla dozvědět, že Davrikova stopa končí právě v Havraním hvozdu a to, že piráti Filiantovi doporučili promluvit si s Maddigan nebo Bastianem. Cesta z Markhamu je logicky povede do severní části hvozdu. Pokud by se snad rozhodli nejdříve vydat na jih, tak tam Maddigan nezastihnou.

Je zkrátka potřeba, aby se družina setkala prvně s Bastianem.

Hledání druida uprostřed hvozdu může být jako hledání jehly v kupce sena, existuje však kouzlo **Přivolej druida**, kterým umí hraničář upozornit druidy ve hvozdu na svou přítomnost, což může hledání Bastiana velmi urychlit.

On sám ovšem družinu ve hvozdu momentálně přivítat nemůže, protože je chycen v lepkavých sítích, do nichž ho uvěznil **obří pavouk Arachnis**, jenž spolupracuje s druidkou Maddigan a uvězněním Bastiana jí dává čas, aby mohla na jeho

území napravit některé věci, které tam šílený druid napáchal. Bastian se dokáže osvobodit sám, ale pomoc družiny může vše urychlit.

Pokud tedy družina použije kouzlo Přivolej druida, Bastian se dozví o její přítomnosti. Když jí to nenapadne, tak se po několika hodinách bloumání hvozdem o její přítomnosti nakonec stejně dozví, protože mu o ní řekne lesní zvěř. Hned jak Bastian zjistí, že se blíží družina vyšle svou lehce **modifikovanou veverku**, aby k němu postavy přivedla.

Setkání s veverkou může být lehce bizarní. Nejprve po někom hodí šíškou, aby si ji družina všimla. Potom na ně začne hlavou a ocasem gestikulovat, aby je zaujala a bude se je snažit nalákat, aby ji následovali. Z dálky vypadá veverka relativně normálně, pokud se k ní přiblíží, nebo se na její vzezření zaměří, mohou si všimnout, že má na zádech praskající jizvu a na ocase má několik malinkých kostěných ozdob, které při větším pohybu zlověstně zachrastí. S veverkou je samozřejmě také možné promluvit pomocí kouzla Mluv se zvířaty. Bude se snažit, aby s ní družina rychle běžela, protože jejímu pánovi hrozí nebezpečí a potřebuje pomoc.

Jakmile se družina dostane na vzdálenost zhruba 400 sáhů od zajatého Bastiana, tomu se podaří **telepaticky spojit s členem družiny, druidem Lyndorem**, kterého poprosí o pomoc. Než ale stačí družina zasáhnout, bude se muset vypořádat s Arachnisem, který dohlíží na to, že jeho kořist neunikne, dokud mu nedá Maddigan znamení, že může Bastiana ponechat nehlídaného.

9.3.1 Souboj s pavoukem

Arachnis je zhruba dva sáhy velký pavouk hnědozeleného zbarvení, který dokáže být tuhým nepřítelem, protože umí útočit ze zálohy a dobře využívat své zvláštní schopnosti. Pokud si družina nebude dávat pozor a nezvolí při postupu nějakou průzkumnou taktiku, překvapí ji Arachnis z výšky, kde číhá ve větvích stromů.

Pavouk se nejprve pokusí znehybnit nejsilnější postavu tím, že na ni hodí své lepkavé vlákno. Potom skočí naopak na slabě působící postavu, kterou se pokusí kousnout a paralyzovat jedem. Spoléhá na to, že zbytek družiny se pak rychle rozuteče. Arachnis bude bojovat až do konce, nemá pud sebezáchovy.

Arachnis

Žvt : 45

ÚČ : 6 (kusadla) + zvl.

OČ : 7

Odl : 14/+1

Zran: zvíře

Int : 1/-5

Zvláštní útoky:

Pavučina - jeho pavučina je spletena z lepkavých černých vláken, které mají asi dva couly v průměru. Jeho prvním útokem bude vystřelení lepkavé pavučiny po jedné z postav. Pavučina funguje jako **Past Obr ~ 10 ~ nic/lapení**. Pokud je postava lapena nemůže útočit ani se bránit. Může se pokusit z pavučiny vytrhnout, což je **Past Sil ~ 8 ~ vytržení/nic**.

Jed - Arachnis může při prvních pěti útocích vypustit do rány oběti silný jed, poté mu denní zásoba dojde. Pokousaná postava si hází proti **Pasti Odl ~ 6 ~ 1k6+4 životů / 1k6+11 životů**.

Po zabití Arachnise už není osvobození Bastiana problémem. Bastian je uvězněn v pečlivě osnované pavučině natažené mezi dvěma duby. Z kokonu, do něž je zabalen, mu kouká jen hlava. Vysvobodit ho z lepkavého vězení bude trvat zhruba dvě směny.

9.3.2 Rozhovor s Bastianem

Bastian družině poděkuje za záchranu a bude se k ní chovat přátelsky. Je hodně žoviální, rád se poslouchá a nadšeně vypráví o své práci ve hvozdu. Měl by působit dobráckým dojmem a nevzbuzovat podezření, aby družina zůstala trochu na pochybách, jestli poté pomáhat strohé Maddigan, která se evidentně paktuje s potvarami, jako byl Arachnis.

Postavy budou při rozhovoru s Bastianem zajímat asi především tato témata:

- **Kde je Davrik:** Bastian bude tvrdit, že žádného Davrika nezná. Pokud mu ho postavy podrobně popíší a přidají nějaké přesné časové určení, Bastian maximálně připustí, že někoho takového asi kdysi v lese potkal, ale nic o něm neví. Každopádně odmítne, že by Davrik mohl žít ve hvozdu, o tom by přece musel něco vědět. Ve skutečnosti Davrikův úkryt zná a pomáhal zajišťovat jeho ochranu, ale to neprozradí, dokud bude pod vlivem Srpu úrody. Klidně může spojovat Davrika s Madiggan („*Pokud je to darebák, tak je spolčený s Madiggan*“)
- **Malomocní / nemrtví:** O osadě malomocných i vesnici pirátů Bastian ví, ale s nemocnými se nestýká a nemá moc důvodů stýkat se ani s piráty, i když párkrát s nimi o něčem jednal.
- **Rozšiřování Elgarské bažiny:** To je velký problém Havraního hvozdu už asi tři desítky let. Bastian se snaží bránit rozšiřování močálu ze všech sil a v posledních letech začíná mít velké úspěchy. Družinu pozve, že jim výsledky své práce ukáže, protože je na to patřičně hrdý. Opět si může na Madiggan přisadit („*Když mi Madiggan nehází klacky pod nohy, dokážu věci...*“)
- **Druidka Maddigan:** Stará se o jižní část hvozdu, ale nemá tolik práce, protože nemusí bránit hvozdu před bažinou. Dříve bývali přáteli, ale v poslední době se rozhádali, protože Maddigan začala žárlit na Bastianovy úspěchy při zadržování močálu a zkrášlování lesa. Snaží se mu teď všemožně škodit, také Arachnis ji určitě uvězní na její příkaz, aby mohla zatím ve hvozdu páchat nepravosti („*Soupeřivá Madiggan! Vždycky to měla lehčí – neměla bažinu – přesto žárlila a teď se snaží moji práci dokonce sabotovat!*“).

- **Kryší mor:** O téhle nemoci nikdy neslyšel a ve hvozdu se nevyskytl. V tomto případě mluví pravdu, o Davrikových plánech na pomstu Markhamu Bastian skutečně nic nevěděl, o okolní svět se obecně moc nezajímá.

Až družina přestane s kladením otázek, pozve ji Bastian na **prohlídku hvozdu** s tím, že jim představí ty nejzajímavější výtvořky svých schopností. Postavy mohou samozřejmě odmítnout, pak se s nimi Bastian rozloučí, i když bude vidět, že je zklamaný.

9.3.3 Procházka hvozdem

Družina se pravděpodobně vydá s Bastianem na procházku hvozdem, kdy se chce pochlubit svými úspěchy. Pro postavy to ovšem bude obskurní podívaná, jelikož to, co uvidí, se bude značně lišit od toho, jak jim to bude druid popisovat.

Pokud by se družina k Bastianovi nepřipojila, může některé výtvořky potkat v lese sama, ale nebude k tomu pak mít druidův komentář. Podivnost a zjevná nepřírozenost jednotlivých „*vylepšen*“ hvozdu by měla postavám napovědět, že Bastian možná nebude tak úplně neškodný, žoviální strejda, jak na první pohled působí.

Co všechno družina na procházce hvozdem potká (pozn. pokud by družinu tlačil herní čas, je možné některá setkání vynechat):

Jedovaté břízy: S pomocí Srpu úrody ovlivnil Bastian vývoj některých druhů rostlin, nejviditelnější je to u náletových dřevin, jako jsou břízy, jelikož duby jsou stromy, které není jednoduché přeměnit. Upravené břízy vypadají na první pohled skoro normálně, jen při bližším pohledu je zřejmé, že jejich **listy jsou potažené podivnou lepkavou směsí narůžovělé barvy**. Tyto stromy vytváří ve svém nejbližším okolí toxické ovzduší, které dokáže zabít menší zvířata a popálit dýchací ústrojí větším savcům.

Družina si v okolí takových bříz může všimnout malých mrtvolek - pod stromem leží ptáci, hmyz, ještěrka... Pokud si postavy nedají pozor, mohou břízy poranit i je. Každý, jehož hlava se dostane do vzdálenosti 30 coulů od listů nebo kůry stromu, vdechne toxické látky a hází si proti **Pasti Odl ~ 7 ~ k3/k6+1 životů.**

Bastianův komentář:

"Duby jsou statné stromy, ale hvozď je kvůli nim příliš tmavý. Jsem moc rád, že se mi podařilo tady v poslední době trochu víc rozšířit moje oblíbené bělokůrky. Les to prosvětlí, takže se sem stahuje čím dál víc zvířat aby si užila slunečního svitu." (ukazuje na mrtvolky pod břízami)

Šavlozubý daněk: Při průchodu hvozdem se družina s Bastianem dostane do blízkosti paloučku, na němž se pase stádo daňků. Bastian se rozhodne zvířata chvíli pozorovat. Scéna vypadá zpočátku celkem mírumilovně, ale když se stádo přiblíží, lze si na jeho kraji povšimnout dvou zvířat, která se zbytku trochu straní. Tito dva daňci vypadají o něco svalnatější než zbytek stáda, ale hlavně jim z huby koukají dva ohromné tesáky. Na okraj mýtiny v jeden okamžik přiběhne srnka, která se v poklidu začne pást. V ten okamžik ale jeden ze šavlozubých daňků vystartuje a srnce střelovitě prokousne hrdlo. Druhý z podivných daňků svými zuby rozpárá srnce břicho a pak začne v klidu konzumovat její vnitřnosti. Zbytek stáda se zdá zneklidněný, od mrtvé srnky se drží dál, ale z mýtiny neuteče.

Pokud družina na daňky zaútočí, budou se snažit utéct, o boj nebudou jevit zájem.

Bastianův komentář:

"No jo, je doba říje, to jsou zvířata vždycky neklidná. Ale to není nic neobvyklého, to se děje pořád. Před zimou se přece musí pořádně najíst, aby pak během mrazivých dnů nehladověla."

Potok bahna: Bastian vezme družinu i na okraj hvozdu, kde se rozkládá Elgarská bažina. Tam jim chce ukázat důmyslný systém, jak brání rozšiřování bažiny. Dojdou k potoku, v němž místo čisté vody líně protéká husté bahno. Potok čpí podobným mrtvolným zápachem jako bažina.

Bastianův komentář:

"Voda, která se při dešti rozlévala z potoka, způsobovala, že byl terén hrozně podmáčený, tvořily se tady tůně a bažina pak měla mnohem snazší cestu, protože stromy i rostliny tu začaly rychle hnít. Ale podařilo se mi upravit vodní tok tak, aby se tu žádná voda nevylévala."

Bastian má v tomto ohledu částečně pravdu, potok se tu opravdu ze břehů nevylévá, ale pozorné postavy si mohly všimnout, že se zapáchající bahno s pomocí potoka dokáže dostat i do míst, kam by bažina sama postupovala ještě mnoho let. Pokaždé, když je v korytu potoka nějaká překážka jako větev nebo velký kámen, rozlije se smrduté bahno do okolí a vytvoří malou bažinu uprostřed jinak nezasaženého lesa.

Mlok elgarský: V okolí Elgarských bažin vždy žila spousta mloků, zásah Srpu úrody ale způsobil, že se tato dosud neškodná zvířata stala velkým nebezpečím pro hvozď. Tito mloci se totiž stali agresivními predátory, kteří číhají ve skrytu malých bahenních proláclin. Pokud se k těmto místům něco přiblíží, mlok rychle vystartuje a kousne dané zvíře do končetiny. Kousnutí skoro nebolí, ale způsobuje urychlený rozklad tkáně. Mlokovi pak stačí jen čekat, než se kořist začne rozpadat zaživa, trvá to vždy jen několik desítek minut.

Družina při své cestě hvozdem poblíž jednoho bahenního jezírka spatří mrtvolu vlka. Horní část těla včetně hlavy vypadá zachovale, jako kdyby byl vlk mrtvý jen několik hodin. Zato spodní část těla je ve značném stupni rozkladu a velmi zapáchá. Jedna noha je už ohlodaná téměř na kost, z dálky lze zahlédnout, jak se kolem bílé kosti občas mihne drobný záblesk žluté barvy.

Postavy by měly být při prozkoumávání vlkova těla velmi opatrné. Pokud si nebudou dávat pozor, mohou se stát obětí mločího útoku. Mloci nemají příliš ostré zuby, tudíž nebudou útočit na kožené boty, ale pokud se někdo k vlkovi skloní, je to báječná příležitost, aby nějaký mlok vyběhl a hryznul ho do ruky. Je to **Past Obr ~ 6 ~ nic/kousnutí**, přičemž PJ může velikost pasti upravit podle toho, jak si postava dává pozor.

Pokud nějakou postavu mlok kousne, bude to docela problém. Samotné kousnutí žádné životy neubírá a skoro nebolí, je to jako když si vrazíte třísku. Jenže už zhruba za deset minut začne postava v postižené končetině **pociťovat slabé brnění**, které postupně zesiluje a začne přecházet v silnou bolest. **Maso v okolí kousnutí začne zapáchat a po čase odpadat**. Zhruba půl hodiny po kousnutí se postava dostává do bolestivé agonie, kdy není schopna si sama už nijak pomoci.

Pokud k pokousání člena družiny dojde, musí si postavy uvědomit, že je situace vážná a nebát se obětovat zdroje na léčbu svého kolegy. Pokud je v první fázi (1-2 směny od kousnutí) použito alespoň dvou léčivých prostředků (kouzlo, lektvar, bylinky atd.), šíření jedu se podaří zastavit a hybnost končetiny se po zhruba hodině obnoví bez následků. Když ale družina nebude reagovat, může mít pokousaný člen doživotní následky. Pokud vyléčí kousnutí ve druhé fázi (cca 3-5 směn po napadení), ztratí člověk částečně hybnost v postižené končetině na několik měsíců (-2 k Síle a Obratnosti). Kdyby nikdo nepomohl zraněnému ani po hodině od kousnutí, tak už se postižená končetina nedá zachránit a jedinou možností je její amputace. Nepředpokládám ale, že by to nějaká družina nechala dojít až do tohoto stavu.

Bastianův komentář:

“Mloci jsou takoví čistitelé lesa. Vždycky když najdou rozkládající se mrtvolu zvířete, tak si na ni slupnou a obnovují tím rovnováhu. Slyšel jsem, že někde na prériích to dělají supi, my máme mloky. Je to šikovné.”

9.4 Setkání s Maddigan

Druidka Maddigan nařídila obřimu pavoukovi, aby uvěznil Bastiana a na několik hodin ho zdržel, aby ona zatím mohla obhlédnout terén a zajistit vlastními metodami, aby rovnováha v severní části hvozdu nebyla narušena Bastianovými zásahy. Také se vydala do okrajové části hvozdu, kde se snažila léty prověřenými postupy zajistit hvozdu proti rozšiřování bažiny. Bastianovy nové metody totiž místo toho šíření močálu urychlují.

Poté co druidka dokončila svou práci, vydala se k místu, kde byl Bastian uvězněn. Ale tam už po zásahu družiny našla jen mrtvého Arachnise, který byl jejím pomocníkem. Naštvalo ji to a vydala se hledat původce tohoto zvěrstva, protože ví, že Bastian sám by pavouka takhle nezvalchoval. Až se setká s družinou nebude tedy v dobrém rozpoložení.

9.4.1 Konfrontace a Bastianův útek

Družinu by měla dostihnout někdy během procházky s Bastianem, poté až budou mít možnost spatřit druidova “vylepšení”.

Maddigan si na pomoc povolá několik oživlých stromů (nejedná se o enty s vlastní inteligencí, ale skutečně jen pomocníky závislé na její vůli) a vlčí smečku. Podle toho, jak moc je družina ostražitá při chůzi hvozdem, bude vypadat setkání s Maddigan. Pokud chodí po lese bezstarostně, tak je druidka obklíčí a bude mít na začátku převahu. Pokud bedlivě sledují, co se kolem nich děje, může setkání proběhnout, jak si ho družina naplánuje.

Cílem není ztratit na tom hodně času, výsledkem by neměl být nějaký souboj na život a na smrt. Pokud by se družina na Maddigan a její skupinu vrhla s cílem je pozabíjet, tak druidka zavelí k ústupu, protože nechce obětovat zvířata ani stromy a ani sebe. Během konfrontace by mělo dojít jen k několika neškodným úderům na obou stranách.

Cílem je, aby se Bastianovi podařilo zmizet, nechce se totiž setkat s Maddigan. Jakmile dojde ke konfrontaci s její skupinkou, bude se druid snažit utéct. **Zakouzlí Temnotu**, která vytvoří poloměr 300 sáhů, v němž nikdo nic neuvidí. Bastian zná ve svém hvozdu každý kořen, takže bude mít nejlepší předpoklady, aby se co nejrychleji dostal mimo tento kruh, přivolal si některého ze svých zvířecích vazalů (třeba jelena) a na něm pak co nejrychleji utekl směrem ke svému obydlí v hloubi hvozdu. Družina se může pokusit ho zadržet, pokud vymyslí nějaký neprůstřelný plán, není potřeba jí v tom bránit, ale ve skutečnosti jí to vyjednávání s Maddigan spíš ztíží.

9.4.2 Rozhovor s Maddigan

Cílem Maddigan není ublížit družině a nebude na ni bezhlavě útočit, zároveň chce ale s postavami jednat jako rovný s rovným, nechce se nechat zajmout. Až se uklidní situace po přepadu a zmizení Bastiana, druidka si s družinkou sedne a bude se snažit zjistit, co jsou zač. Zároveň jim může poskytnout některé informace, na které se mohou postavy ptát.

- **Druid Bastian:** Řekne jim, že byli přátelé, ale druid se v posledních letech hodně změnil a už neslouží hvozdu jako dřív. Ona proto musí dělat jeho práci a napravovat škody, které napáchal. Nedávno zjistil, že důvodem je nejspíš **zvláštní stříbrný srp**, s nímž Bastiana viděla. Podrobnější info o Srpu úrody viz následující podkapitola.
- **Proč nechala pavouka, aby napadl Bastiana:** Po pravdě jim řekne, že chtěla zkontrolovat, jak moc se rozšířila Elgarská bažina, a opravit případné nedostatky. K tomu bylo třeba, aby ji Bastian nestál v cestě, tak ho vlákala do léčky a nechala hlídat Arachnisem, kterého dokáže částečně ovládat. Bude dost naštvaná, že ho družinka zabila, protože byl bytostí, která ve hvozdu částečně zajišťovala rovnováhu, aby se některá zvířata nepřemnožila a na popud Maddigan

nechával na pokoji lidi. Měla v plánu Bastiana pustit poté, co dokončí své úkoly.

- **Rozšiřování bažiny:** Je to čím dál větší problém. Dlouhá léta se Bastian poctivě staral o severní část hvozdu a zajišťoval, aby ho Elgarská bažina nepohltila. Jenže to se v posledních měsících změnilo a Maddigan má podezření, že Bastianovy zásahy naopak močálu pomáhají. Ona sama se snaží napravit, co může, ale není v tomto druhu lesních prací tak zbláhá jako její kolega.
- **Kde je Davrik:** Nikdy o Davrikovi ani Strungarovi neslyšela a neví ani nic o Bastianově roli v celé věci.
- **Nemrtví / malomocní:** O osadě malomocných ví, ale nikdy tam osobně nebyla. Nemrtvé ve hvozdu nikdy nezahlédla, ale domnívá se, že se ve hvozdu v omezeném počtu vyskytují, jelikož jejich otrávená tělesná schránka narušila auru hvozdu.
- **Krysí mor:** O nemoci řádící v Markhamu slyšela, jelikož je často v kontaktu s lidmi ve vesnicích v jižní části hvozdu a ti se to zase dozvěděli od kupců putujících mezi Markhamem a Veilportem. O původu nemoci ale nic neví.

9.4.3 Co Maddigan zjistila o Srpu úrody

Maddigan bude chtít využít toho, že jsou postavy ve hvozdu a pokusit se *“probrat”* druida Bastiana. Při svých cestách hvozdem byla svědkem toho, jak Bastian pracuje se Srpem úrody a viděla podivnosti, které s jeho pomocí vytvořil. Moc dobře zná druidské dovednosti a ví, že vyrábění jedovatých mloků či krvelačných daňků mezi ně nepatří.

Zaměřila se proto na podivný stříbrný srp, ale Bastian si dával pozor, aby se při práci se srpem nikdy nedostal do její blízkosti. Pomocí svých zvířecích špehů nicméně zjistila, že druid tento **podivný předmět ukládá do dutiny starého dubu**, který se nachází hned vedle Bastianova obydlí.

Všimla si ovšem drobné nepříjemnosti, že **Bastian nechal dub hlídat lesní Vřeštilkou**, což je taková drobná malá víla, která sice nikomu neublíží, ale pokud se kolem ní pokusí někdo dostat, spustí neuvěřitelný jekot, který je slyšet na míle daleko a občas straší pocestné, kteří se obávají, že se jedná o nějakou bestii. Naštěstí Maddigan ví, jak kolem víly nenápadně proklouznout. Vřeštilka (asi kvůli strašnému jekotu, který vydává) miluje hudbu (či něco, co se hudbě alespoň vzdáleně podobá). Jakmile uslyší hudbu, začne tančit, a pokud k tomu má partnera, přestane ji zajímat okolní svět. **Maddigan věnuje družině píšťalu (foukací lízátko)**, která by jim mohla pomoci v překonání překážky.

Maddigan se bude snažit družinu přesvědčit, aby srp zničila, protože se jedná o předmět, který je prokletý a Bastian se pod jeho vlivem chová jinak než dřív. Ačkoliv nejde o primární úkol družiny, lze předpokládat, že se Maddigan pokusí pomoci, protože momentálně nemají žádné vodítko, jak najít Davrika a prokletý předmět měnící věci ve zrůdnosti by mohl být krok správným směrem.

Maddigan s nimi nepůjde, nechce úplně zpřetrhat svazky s Bastianem, ale může jim poskytnout některé ze svých sluhů (vlci, oživlé stromy), pokud si o ně řeknou. Zároveň se může pokusit odlákat Bastiana, ale **musí to navrhnout družina** (plusové body!), sama jim to nenavrhne.

9.5 Získání Srpu úrody

Nebude to úplně snadný úkol - nejprve se musí dostat k Bastianově obydlí, potom obejít Vřeštilku, překonat nástrahy houbičkové truhly a poté se ještě utkat se samotným Srpem úrody, který se nechce nechat dát zničit.

9.5.1 Cesta k Bastianovu obydlí

Jak snadnou budou mít cestu k Bastianově obydlí, záleží na tom, jakou podporu si družina zajistí. Pokud nechá druida odlákat a ještě s ní půjdou pomocníci v podobě vlků či stromů, může být průchod hvozdem hračka, maximálně uvidí, jak jejich lesní průvodci odeženou nějaké zmutované zvířátko apod.

Čím menší budou mít podporu, tím bude průchod hvozdem těžší. Může je napadnout vlčí smečka, překvapit je nějaká druidova iluze, kvůli které budou muset obcházet určitou část lesa, protože to bude vypadat, že je tam bažina, nebo na ně může zaútočit zdivočelý roj lesních včel.

Tyto epizody PJ zařadí jen v případě, že na ně bude dostatek času. Pokud bude družina v časovém presu, překážky se vynechají a projeví se to jen v bodovém hodnocení.

9.5.2 Ošálení hlídače víly Vřeštilky

Najít starý posvátný dub, stojící v blízkosti Bastianova obydlí, není složité. Družina ale musí postupovat opatrně, jelikož kolem dubu poletuje, polehává a jinak okouní drobná víla, která sice na první pohled vypadá neškodně, ale její hlasitý jekot by mohl družině zhatit plány.

Vřeštilku je samozřejmě možné zabít, ale pokud se to nepovede na první ránu, spustí virvál, takže to je řešení, které nebude bodově dobře hodnocené. Družina se může pokusit kolem vřeštilky proplížit, ale i tady narazí na problém - lesní víla má velice citlivý sluch, takže i když bude spát, není možné se kolem ní prosmýknout. Jedině, že by družina využila kouzlo Neslyšitelnost do 4 sáhů, s pravděpodobností 60 % by to ještě mohl zvládnout zloděj s tichým pohybem.

Mnohem elegantnější je ale využít píšťalku, kterou jim věnovala Maddigan. Na tu je potřeba začít hrát ještě než vřeštilka postavy spatří. Hudba otupí její ostrážitost a ona místo hlídání dubu začne poslouchat tóny linoucí se z hudebního nástroje. Po chvíli začne kolem dubu tančit, družina pak může bez obav projít kolem ní. Ne ale všichni, jeden stále musí hrát na píšťalku, zatímco další družiník by se měl obětovat a s vílou si zatančit, protože je riziko, že samotnou ji to brzy přestane bavit. Tady se dá udělat hezká roleplay scéna, v níž bude PJ hrát vřeštilku, někdo z hráčů bude hrát na koupenou píšťalku a další si bude muset s PJem zatančit :D Takto pojaté překonání víly bude mít úspěch a bude rovněž nejlépe bodově hodnoceno.

V případě, že by se družině nepodařilo hlídače ošálit nebo zlikvidovat, vřeštilka spustí obrovský povyk, jakmile je spatří. Družina pak bude muset být hodně rychlá, bude jen cca 1 směnu, než se do svého obydlí vrátí Bastian. Ten by se jim pochopitelně snažil v získání Srpu úrody zabránit a taková konfrontace by mohla družinu bolet. Také Srp by se v přítomnosti svého pána/oběti bránil houževnatěji.

9.5.3 Houbičková truhla

Srp je uložen v dřevěné truhle, která sice vypadá, že se každou chvíli rozpadne, ale opak je pravdou. Dojem stárí truhly vyvolává vlhké oslzlé dřevo zvrásněné morkou a s víkem pokrytým mechem, z kterého vyrůstají drobné šedozelené houbičky, notně oždibané od hmyzu a jiné havěti. Tato truhla je pak vložena do dutiny vykotlaného dubu.

Truhla je magická a **dostat se do ní násilím je nemožné**. Jakýkoliv kov (vyjma stříbra a zlata), který se truhly dotkne, začne rychle rezivět a křehnout. Jedinou možností, jak truhlu otevřít, je vyřknout heslo.

Klíčem k heslu jsou houbičky, které dlí na víku truhly. Pozorný dobrodruh si všimne, že houbičky vydávají téměř neslyšitelný šepot. Zní jako vzdálený hlas, ale nelze rozlišit jednotlivá slova. Pouze ten, kdo pozře kus houbičky, porozumí šepotu.

Houbička šeptá: *“Chceš-li truhlu otevřít, pozorně mě poslouvej. Kouzlo mocné odříkej, na výslovnost přitom dbej.”*. Jakmile se postava rozhodne, že odříká kouzlo, začne houbička předříkávat. Hráč dostane ono kouzlo v našem jazyce, nicméně nahlas bude zařikávat v jazyce houbičky (směs syčivého zvuku (Harry Potter) s hrdelními skřeky (Arnold Schwarzenegger v Total Recall) – viz příloha. Je na spoluhráčích, jak v takové situaci zareagují. Zda nechají druhá zařikávat a nebo se ho pokusí dostat z transu, do kterého upadl po pozření houbičky.

Kouzlo je neškodné a opravdu vede k otevření truhly. My můžeme stupňovat projevy kouzla před otevřením truhly pro lepší efekt.

9.5.4 Souboj se srpem

Srp úrody je předmět vyrobený ze speciálního markhamského stříbra, které kult Akuri těží v dolech v kamenité poušti na západě ostrova Markham. Je to prokletý předmět a speciální démon, který v něm sídlí, se bude bránit zničení předmětu.

Družina samozřejmě nemusí zničit srp na místě. Pokud se rozhodne, že ho vezme s sebou, tak se předmět nebude bránit. Pokud by ho někdo vlastnil dlouhodobě, začal by na něj mít stejně neblahý vliv jako na Bastiana (zvláště pokud by ho u sebe měl hraničář), ale po dobu několika dní lze mít předmět u sebe bez problémů.

V okamžiku, kdy se někdo pokusí srp zničit, ten se začne bránit. Je jedno, jestli do něj někdo začne rubat zbraní, sesílat kouzlo, nebo ho bude chtít hodit do ohně, srp na něj zkrátka zaútočí a bude mít moment překvapení.

Srp úrody

Žvt : 5 (viz kap. Zničení srpu)

ÚČ : 9

OČ : 4

Zran: (viz kap. Zničení srpu)

Zvláštní schopnosti:

Znehodnocení zbraně - útok nebo úspěšná obrana **obyčejnou** zbraní znamenají její částečné znehodnocení, jelikož srp do ní udělá zub. ÚČ zbraně se v takovém případě sníží o 1 za každý zásah.

Depresivní otrava - postava, která bude srpem zasažena, bude otrávena. Tato otrava se ale neprojeví hned, takže se ji nejspíš nikdo nepokusí léčit. Zasažená postava bude mít kolem rány stříbřitou látku bez vůně a zápachu. Pokud nebude rána nijak kouzelné léčena (uzdrav lehká zranění, lektvar atd.), začne se tělem postiženého šířit otrava z prokletého předmětu. Ta se projeví druhý

den, kdy bude postava po probuzení v hluboké depresi a nebude se jí chtít vstávat, zůstane ležet a bude se vymlouvat, proč nechce nic dělat. Tento stav je možné vyléčit jen **kouzlem uzdrav nemocného**. Je nebezpečné nechávat postavu v tomto stavu delší dobu, protože deprese se bude prohlubovat a po třech dnech začne mít postava sebevražedné myšlenky. **PJ musí zaznamenat, pokud je nějaká z postav srpem otrávená** - pravděpodobně se tento stav bude řešit až ve třetí části s jiným PJ!

9.5.5 Zničení srpu

Zničit srp není kvůli jeho vlastnostem zas tak jednoduché. Za prvé se bude bránit, za druhé ho nedokáže zničit obyčejná zbraň ani oheň. Ke zničení bude potřeba použít kouzelnou zbraň, případně ho roztavit v kouzelném ohni.

Až bude srp zničen, démon z něj uteče zpět do sfér a předmět přestane ovlivňovat chování druida Bastiana. Druid byl ovšem pod přímým vlivem prokletého předmětu několik let, takže jeho zničení bude pro jeho tělo a mysl obrovský šok.

Bastian po zničení Srpu úrody omdlí a bude potřeba, aby se o něj alespoň pár hodin někdo postaral, než přijde k sobě. Je celkem jedno, jestli ho družina bude léčit kouzly, nebo mu jen dá dobře najíst a napít a nechá ho odpočinout. Bastian je silný a šok ze zničení prokletého předmětu překoná. Po několika hodinách se probudí a již nebude pod vlivem kultu Akuri. Postavy ho tak mohou vyslechnout a zjistit od něj potřebné informace.

9.5.6 Rozhovor s Bastianem po odeznění vlivu Srpu úrody

Bastian bude trochu zmatený, protože byl pod vlivem srpu zhruba dva roky, některé věci si nebude moc uvědomovat, třeba to, že sám rozšiřoval bažinu a vytvářel podivná stvoření, která do hvozdu vůbec nepatří. Družina ale bude schopná se ho doptat na některé základní otázky, které je mohou zajímat.

Hlavní okruhy rozhovoru s Bastianem budou asi tyto:

- **Kde je Davrik:** Bastian přizná, že Davrika zná a pomáhal mu najít ve hvozdu bezpečný úkryt. Více se s ním ovšem nestýkal a netuší, co ve svém úkrytu provádí. Jeden o druhého se vzájemně nestarali. Družině může prozradit cestu k jeskyni, v níž se Davrik usídlil. (viz kapitola 10 Setkání s Davrikem)
- **Proč ničil hvozď a rozšiřoval Elgarskou bažinu:** Ničeho z toho si není vědom, řekne, že si vždycky myslel, že dělá pro hvozď to nejlepší. Pokud by ho konfrontovali s některými jeho výtvary, byl by dost překvapen.
- **Jak získal Srp úrody:** Bastian pravdivě vypoví, jak potkal na nocležišti u staré strážní věže **kupce jménem Nahang**, který byl na cestě z Veilportu do Markhamu, a dal se s ním do řeči. Povyprávěl mu o své práci a Nahang mu nabídl srp výměnou za to, že mu poskytne ve hvozdu ochranu, pokud ji bude potřebovat. A skutečně se Nahang za ty roky ve hvozdu občas ukázal (chodil totiž kontrolovat, jak si prokleté předměty v rukou Bastiana a Davrika vedou).
- **Jak najít Nahanga:** To Bastian neví, jediné, co za ty roky pochopil je, že kupec má své sídlo ve Veilportu, ale nic bližšího o něm neví.

10 SETKÁNÍ S DAVRIKEM

Jakmile družina vyslechne Bastiana, může se vydat za Davrikem. Bastian je ještě slabý, jít s nimi nemůže, ale cestu jim popíše celkem přesně. Družinka musí dojít až na západní okraj hvozdu, **kde začíná kamenitá poušť**. V dávných dobách tam byl kamenolom, vyvážel se odtud kvalitní kámen, jenž se používal na stavbu Veilportu. Kamenolom je ale už dávno opuštěný, většina lomu byla zatopena, obslužné štolý zavaleny.

Bastian ovšem poradil Davrikovi hledajícímu úkryt, že jedna část kamenolomu dříve využívaná jako řídicí místnost je stále použitelná. Vchod byl těsně nad hladinou lomu, Davrik ho ale ihned po svém příchodu zavalil, aby ho uvnitř nikdo neobtěžoval a vstup si zajistil pomocí teleportu.

10.1 Teleport do jeskyně

Teleport je hned vedle zavaleného vstupu do jeskyně. Zával je dlouhý, nelze ho jednoduše odstranit, byla by to práce na mnoho hodin, která by byla hlučná a jakýkoliv moment překvapení by zmizel.

Nejjednodušší je do Davrikovy jeskyně projít teleportem, který je umístěn hned vedle zavaleného vstupu. Problém je, že Davrik tady umístil **kouzelné rušení**, takže každý, kdo se dostane na vzdálenost 5 sáhů od teleportu začne pociťovat temné hučení v hlavě a není schopen se na nic soustředit, kouzelník tedy ani nemůže kouzlit, nelze udržet jakoukoliv myšlenku. Tuto kouzelnou rušičku může prolomit postava, který přehodí **Past Int ~ 11 ~ nic/nemůže se soustředit**. Jakákoliv odolnost vůči psychickým kouzlům také pomůže. Tato postava pak může pomoci projít teleportem zbytku družiny jednoduše tak, že do teleportu své kolegy nastrká.

Samotný teleport vypadá nenápadně, pouze jako vlnící se vzduch vedle zavaleného vchodu, jde se do něj dostat také hyperprostorem. Všechna rozhodnutí a dohady ale musí postavy provádět ve vzdálenosti alespoň pěti sáhů, v dosahu rušičky nejsou žádné diskuze možné.

10.2 Průchod jeskyní

Teleport vede do úzké chodby, která ústí do malé místnosti. Hned, jak se dovnitř teleportuje první postava, bude se muset vyrovnat s útokem jednoho z Davrikových nemrtvých přísluhovačů, který dostal za úkol strážit vchod. Jedná se o klasickou zombie z pravidel PPZ a souboj není třeba nijak protahovat, nemrtví jsou tu především, aby udrželi družinu v ostražitosti, jinak jsou pro ně celkem neškodní. Při průchodu jeskyní družinka

narazí ještě na další tři zombie, domluvit se s nimi nejde, jsou tady, aby chránily svého pána, je tedy potřeba je zabít.

Vstupní místnost

Je jakýmsi kutlochem pro zombie, hnusně to tam smrdí, je tam bordel, zdá se to zcela neudržované. Vede odsud dlouhá chodba dál do štoly.

Přijímací sál

Velká místnost, která je téměř prázdná, jen uprostřed jsou zbytky kamenného stolu, u něhož stojí dvě křesla. Místnost se zdá nevyužívaná. Po pravé straně jsou troje menší dveře. Jedny vedou do nepříliš vybaveného špazu (Davrik už je ve fázi, kdy skoro nemusí jíst, doplňování špazu tedy výrazně omezil), druhé skrývají záchod a koupelnu a za třetími se skrývá místnost s různým harampádím, jako jsou všelijaké nástroje na opravy a podobně. Po levé straně místnosti jsou větší dveře, které vedou do Davrikových komnat.

Davrikova pracovna

Za dveřmi z přijímacího sálu se nachází malá místnost, která je zařízena celkem honosně vypadajícím nábytkem. **Je tu také vyhaslý krb, u kterého stojí pološilený Davrik** (viz další podkapitola). Z místnosti vedou dvoje dveře.

Davrikova ložnice

Malá místnost, která je zařízena velmi skromně. Je zde jen nepohodlně vypadající postel, židle, noční stolek a umyvadlo.

Místnost s Amforou zániku

Podivná tmavá místnost, uprostřed které stojí v malé prohlubni stříbrná amfora. Ze stropu nad ní visí krápník, z něhož pomalu odkapávají kapky vody, které padají do amfory. Na jedné stěně je neumělá rytina zachycující pád meteoritu. Jedná se o tři obrázky - na prvním je na obloze vidět padající meteorit, dole pod ním ho zvědavě

pozoruje skupina lidí. Na druhém meteorit dopadá na zem a lidé v hrůze prchají. Na třetím je pak už vidět jen obrovský kráter a ohořelé mrtvoly. Jinak je místnost prázdná.

10.3 Davrikovo šílenství

Amfora zániku působí na Davrika už příliš dlouho a téměř zcela ovládla jeho mysl i tělo. Poté co Davrik nařídil vypustit krysy do Markhamu se stáhnul do své skrýše a ve svém blouznění čeká, až se k němu dostaví delegace z Markhamu a poprosí ho, aby řádění moru zastavil. Ve svém šílenství si neuvědomuje, že nikdo neví, že je nemoc trestem za jeho vyhnání a že nikdo neví, kde ho hledat.

Když dorazí družinka, bude Davrik stát před vyhaslým krbem a chovat se, jako kdyby v něm hořel oheň. Družinu bude mylně považovat za vyslance Markhamu, kteří ho přišli přemluvit, aby se znovu stal starostou. Přivítá je slovy:

“To je dost, že jste tady. Nějak vám to trvalo. Ale rozum nakonec zvítězil, spravedlnosti bylo učiněno zadost a minulé křivdy brzy necháme spát a já pomůžu Markhamu k lepším zítřkům. Jako jsem to ostatně dělal vždy.”

Záleží na družině, jestli budou s Davrikem hrát tuhle “hru”. Je to pro ně ale celkem výhodné, jelikož zatímco se s ním bude část družiny bavit o Markhamu, jiné postavy mohou prozkoumat okolní místnosti a pokusit se o zničení amfory.

Pokud se budou k Davrikovi chovat jako ke spasiteli Markhamu, bude k nim přátelský, začne vyprávět, jak bude opět dobrým starostou, začne vytahovat historky z minulosti atd.

V případě, že ho budou žádat o radu, jak na krysy mor, tak jim začne vyprávět o tom, že proti této kletbě není žádné obrany a že je to trest za zpupnost a pýchu městských radních. Bude mít spoustu řečí o božské spravedlnosti a podobně.

Pokud bude družinka agresivní, bude ho obviňovat ze smrti nevinných, naštvě se, začne

argumentovat svým příběhem, který ukazuje, jak je svět nespravedlivý a když byl nespravedlivý k němu, tak může být i k ostatním.

Davrik určitě nezačne žádnou fyzickou konfrontaci, na to je slabý, ani Amfora zániku mu nedodala síly k souboji s ozbrojenou družinou. Pokud bude napaden, pokusí se dostat do místnosti s amforou, kterou pak může využít. Je to situace, ke které by nemělo dojít, ale pokud se tak stane, může PJ využít arzenál různých kouzel, která může Davrik pomocí prokletého předmětu seslat. Případně může z amfory vytahovat otrávenou substanci, kterou bude po postavách házet a která může fungovat jako jed nebo výbušnina.

Dokud je Davrik pod vlivem amfory, nedozví se od něj družina nic podstatného o kultu Akuri, stále bude jen vzpomínat na to, jakým byl dobrým starostou a jaká se mu stala křivda.

10.4 Souboj s Amforou zániku

Podobně jako Srp úrody ani Amfora zániku se nebude chtít nechat zničit. Amfora se brání trochu sofistikovaněji než srp. Její ochranu pomáhal vytvořit ovládnutý Davrik a souvisí s malbami na stěně. V okamžiku, kdy se někdo pokusí odnést amforu z jejího místa pod krápníkem, dojde k aktivaci ochrany.

- **Fáze 1:** Jakmile amforu někdo zvedne nebo shodí (třeba při útoku), na malbě na stěně se meteorit slabě rozzáří. Čím déle je amfora zvednutá, tím je meteorit zářivější.
- **Fáze 2:** Když někdo začne amforu přenášet po místnosti, nebo s ní nějak jinak výrazněji manipulovat, začne ze stěny sálat teplo a meteorit na ni zintenzivní svou barvu, na dotek je rytina horká.
- **Fáze 3:** Pokud se někdo pokusí amforu z místnosti odnést, nebo ji přímo v místnosti rozbije, meteorit vylétne ze stěny a nadělá ze všeho, co se bude v místnosti nacházet fašírku.

Malba na zdi jasně ukazuje, co se stane, když někdo nechá meteorit přiblížit, družina by tedy měla být dostatečně varována. Pokud na amforou rovnou zaútočí, neměla by ji rozbít na první ránu, abychom je bez varování nezabili.

Předtím než meteorit místnost zničí, musí PJ popsat hráčům i první dvě fáze, aby mohli postřehnout nebezpečí!

Pokud bude družina nebezpečí ignorovat, může dopadnout velmi špatně. Každá postava, která v době výbuchu meteoritu bude přímo v místnosti s amforou bude zraněna za **3k10+20 (23 - 50) životů**. Postava, která vynáší amforu z místnosti bude také zasažena, ale ne plnou silou - za **2k10+10 (12 - 30) životů**.

Amforu je možné zničit na dálku, případně ji nějak dostat z místnosti, aniž by se v ní nacházela hráčská postava (telekineze, elementál atd.).

10.5 Zničení Amfory

Pro zničení Amfory zániku platí de facto to samé jako u Srpu úrody. Amforu nedokáže zničit obyčejná zbraň ani oheň. Ke zničení bude potřeba použít kouzelnou zbraň, kouzlo, případně ji roztavit v kouzelném ohni.

Až bude amfora zničena, démon z ní uteče zpět do sfér a předmět přestane ovlivňovat chování Davrika. Narozdíl od druida Bastiana ale bude Davrikovo tělo reagovat jinak - je starší, tělesně slabší, jeho mysl byla pod vlivem prokletého předmětu delší dobu než ta Bastianova a navíc je amfora silnějším kouzelným předmětem než srp. Davrikovi po zničení amfory nebude zbývat příliš mnoho času, družina má šanci zeptat se na pár otázek, poté Davrikovo těžce zkoušené tělo nakažené prokletím zemře.

10.6 Rozhovor s Davrikem

Bude trvat zhruba hodinu, než se Davrik dokáže zkoncentrovat na rozhovor s družinou, do té doby se bude jen držet za hlavu, sípat a vykřikovat nesmysly. Poté co odezní prvotní šok, bude schopen odpovědět na několik dotazů, jeho

vyprávění ale bude těžkopádné, trochu nesouvislé, bude obtížné hledat slova. Bez moci prokletého předmětu už jeho tělo není schopno života, nepomohou mu hraničářská kouzla ani léčivé lektvary, maximálně mu mohou pomoci od bolesti a trochu zjednodušit jeho výslech.

Hlavní okruhy rozhovoru s Davrikem budou patrně tyto:

- **Vyhnání z Markhamu:** Davrik může družině ve stručnosti povyprávět svůj příběh, který se nebude příliš lišit od toho, co už nejspíš slyšeli od Filianta. Po pravdě vypoví, jak chtěl opravit ghetto a zalíbit se tak vládčům na Centrálním ostrově, ale Wynlor, Frederick a další radní na něj nachystali past a z města ho vyhnali.
- **Pomsta:** Davrik přizná, že byl po vyhnání plný nenávisti a chtěl se pomstít. Ale vždy, dokud měl jasnou mysl, pomýšlel jen na pomstu radním a lidem, kteří ho zradili, nikoliv na pomstu celému městu. To vše se změnilo až poté, co se mu do rukou dostala Amfora zániku.
- **Amfora zániku:** S bojovníkem kultu Akuri Nahangem se Davrik setkal, když žil v osadě malomocných. Vyprávěl mu o tom, co se mu stalo v Markhamu a Nahang se rozhodl mu pomoci. Věnoval mu amforu, o které tvrdil, že mu pomůže vymyslet a uskutečnit plán, jak potrestat zlotřilé radní. Jenže jakmile začal Davrik amforu využívat, přestával být sám sebou, začaly ho napadat temné myšlenky, které nikdy neměl. Nedával to ale do souvislosti s amforou a postupem času přestal vnímat, že už není sám sebou a vládu nad jeho myslí i tělem postupně převzal prokletý předmět. Posledních několik let si skoro vůbec neuvědomoval, co dělá. Až teď když byla amfora zničena, tak se mu mysl trochu projasnila a on dokázal spatřit zbytky svého starého já.

- **Nahang:** Může družině říct o jejich prvním setkání a také jim prozradit, že ho občas navštěvoval, ať už v osadě, nebo po přestěhování do hvozdu. Davrik neví nic o kultu Akuri, jejich plánech apod. Pouze ví, že Nahang sídlil ve Veilportu, **ale často kamsi odjížděl lodí.**
- **Kryší mor:** Stejně jako Davrik neví, jakým způsobem dokázal vyrábět nemrtvé, netuší ani, jak se mu podařilo vyvinout kryší mor. Bylo to několik let pokusů a omylů, nakonec se to podařilo, ale bylo z velké části zásluhou Amfory zániku, on sám nikdy žádné nekromancerské či alchymistické znalosti neměl. Zároveň také netuší, jak a jestli vůbec se dá kryší mor léčit.
- **Havraní hvozď a druid Bastian:** Hvozď si vybral kvůli jeho odlehlosti, nechtěl, aby ho někdo rušil. Bastian mu pouze pomohl najít útočiště, jinak se spolu nestýkali.

11 CO KDYŽ SI POSTAVY NECHAJÍ PROKLETÉ PŘEDMĚTY?

Reálně mohou postavy získat Náušnici úspěchu, Srp úrody a/nebo Amforu zániku. Ve všech třech případech se jedná o mocné prokleté předměty, které ovlivňují svého majitele.

“Umírám a na světě nezůstane jediný člověk, který by mě úplně pochopil. Někteří mě mají za lepšího a jiní za horšího, než jsem ve skutečnosti byl. Kudůci vždycky říkali: Byl to dobrý člověk. Až se ale lidé dozví, že jsem to byl já, kdo nakazil krysy tou ošklivou nemocí, budou mě mít za darebáka. Ale obojí bude lživé! Může být ale v tomhle světě vůbec dobrý, nebo zlý? Podívejte se na mě. Nikdy jsem nebyl svatý, ale ublížit jsem nikomu nechtěl. Jenže mou duši sevřel chaos, přestal jsem být sám sebou a život mi proklouzl mezi prsty. Proč vůbec ještě žiju? Ze setrvačnosti, možná čekám na odpuštění, ale spíš moje tělo dýchá jen ze zvyku. Ztrácíte se mi v mlze, někam odcházíte... Nebo to jsem možná já, kdo konečně odchází.”

Po tomto proslovu Davrik zavře oči a smířen sám se sebou zemře. **Jeho smrtí končí druhá část.**

POZOR. Následující situace by nastat neměly, ale ať to každý PJ případně hraje stejně: Pokud to družina NÁHODOU udělá tak, že Davrika omráčí a vezme ho s sebou (a amforu tam buď nechá, nebo ji vezme s sebou), druhá část zkrátka končí tím, že se jim to podařilo. Nesmí ale každopádně dopustit, aby se Davrik dostal k amfoře, protože jinak pak bude dost těžké mu ji sebrat, nebo ho porazit. Souboj s Davrikem, který má amforu, NECHCEME, ale může se teoreticky stát. Může se i stát, že ho hráči přesvědčí, ať jde s nimi jako nový starosta, on si půjde pro amforu (on sám ji odnést může bez problémů) a půjde s nimi. Ale poté nastane problém, když budou v Markhamu, on bude mít amforu, kterou si opět nenechá vzít, a zase nastává konflikt s Davrikem.

Vlastník (nejen nositel) se nebude chtít amuletu vzdát a bude bránit zničení amuletu. Zároveň bude bránit zničení i ostatních amuletů kultu Akuri.

Propadnutí amuletu probíhá postupně. Držení na pár minut je bezpečné, uchovávání předmětu již nikoliv. Každá hodina držení předmětu zvyšuje šanci podlehnoutí prokletí. Noc s amuletem znamená podlehnoutí jeho kouzlu.

12 KONEC DRUHÉ ČÁSTI - DAVRIKOVA SMRT

Poté, co se družinka vyptá Davrika na vše potřebné, začne jeho tělo slábnout čím dál víc. Družina pro něj nemůže nic moc udělat, Davrik se ve svých posledních chvílích začne upamatovávat na svůj život před tím, než ho začala ovlivňovat Amfora zániku, ozvou se v něm výčitky svědomí za to, co pod vlivem prokletého předmětu udělal.

Družinka tak bude svědky jeho posledního rozjímání.