

# ÚDOLÍ

---

Gamecon 2013

Václav Křapáček (Guff)

## Obsah

1	Úvod .....	7
1.1	Místo dobrodružství .....	7
1.2	Družina .....	7
1.3	Zápletka před dobrodružstvím .....	7
2	Důležité informace k dobrodružství .....	9
2.1	Historie Údolí.....	9
2.1.1	Před civilizací .....	9
2.1.2	Nový věk .....	9
2.1.3	Současnost.....	10
2.2	Zbyšek Bučina z Pusté.....	10
2.2.1	Historie rodu.....	10
2.2.2	Vladanova vláda .....	10
2.2.3	Zbyškova vláda .....	11
2.3	Mora Warana z Ferigradu a její děti.....	11
2.3.1	Historie rodu.....	11
2.3.2	Vláda Mory v Údolí .....	11
2.3.3	Vláda Flavie.....	12
2.3.4	Erhardova snaha vyniknout.....	12
2.4	Horské klany .....	12
2.5	Alchymista Koniáš.....	13
2.6	Eriolové.....	14
2.6.1	Vztah k přistěhovalcům .....	14
2.6.2	Královna Berethiel .....	15
2.6.3	Rituál Obnovy .....	15
2.6.4	Eleniel alias Svatava alias Helena .....	15
2.7	Odboj.....	16
3	Část 1.....	17
3.1	Na lodi.....	17
3.1.1	Sny dobrodruhů.....	17
3.1.2	Vybavení postav .....	18
3.2	Jižní osada.....	18
3.2.1	Průzkum chatrčí.....	18
3.2.2	Obecné znalosti obyvatel Jižní osady .....	19

---

3.2.3	Po rozednění.....	19
3.3	Mrtvola strážného .....	20
3.4	Jižní tvrz .....	20
3.4.1	Gorden – pán tvrze.....	20
3.4.2	Úkol od Gordena .....	21
3.4.3	Ochrana Jižní tvrze.....	22
3.5	Hostinec Nová naděje.....	22
3.5.1	Ukradené věci.....	22
3.6	Pátrání po vrazích strážníka.....	23
3.6.1	Co se vlastně stalo .....	23
3.6.2	Ohledání mrtvoly .....	23
3.6.3	Žena, co našla mrtvolu .....	24
3.6.4	Pozůstalí po mrtvé dívce .....	24
3.6.5	Strážní Waltr a Sigmund .....	24
3.6.6	Ohledání sýpky .....	25
3.6.7	Felčar Janský .....	27
3.7	První kontakt s velitelem odboje.....	28
3.7.1	Janský nevaroval Oldřicha před příchodem družiny .....	28
3.7.2	Janský varoval Oldřicha před příchodem družiny .....	29
3.8	Noční akce – zkouška členství v odboji.....	29
3.8.1	Cíl družiny .....	29
3.8.2	Cíl Odboje .....	29
3.9	Zemětřesení.....	30
3.10	Hodnocení první části.....	30
4	Část 2 .....	32
4.1	Shrnutí první části.....	32
4.2	Po probuzení.....	32
4.3	Cesta do Severní osady.....	33
4.3.1	Místo přepadení .....	33
4.3.2	Silný víchr.....	34
4.4	Příchod do Severní osady .....	35
4.4.1	Setkání s Flavií .....	36
4.4.2	Úkol od Flavie .....	37
4.4.3	Hostinec U Padlého hrdiny .....	37

4.4.4	Odplata odboje.....	39
4.4.5	Rozpis služeb .....	39
4.4.6	Šifrované zprávy mezi stanovišti .....	40
4.4.7	Měření času v druhé části .....	40
4.5	Salnytrové doly – DEN 1 .....	41
4.5.1	Historie salnytrových dolů.....	41
4.5.2	Úkol od Gregora Suříka.....	42
4.5.3	Průzkum dolu Berta .....	43
4.5.4	Rozhovor s fextem Měškem .....	43
4.6	Sirné doly a milíře – DEN 1 .....	45
4.6.1	Reportování veliteli Hančovi.....	45
4.6.2	Přepadení horaly .....	45
4.6.3	Výslech přeživších horalů .....	46
4.6.4	Výslech Lajosze .....	47
4.6.5	Výslech Pajdala .....	48
4.6.6	Pronásledování horalů.....	48
4.7	Chalupa severní větve odboje – DEN 1 .....	48
4.7.1	Předvoj u sirných dolů poražen .....	48
4.7.2	Předvoj u sirných dolů neporažen .....	49
4.7.3	Výslech Závíše.....	49
4.8	Výrobna střelného prachu – DEN 1 .....	51
4.8.1	Výslech Vojslava .....	52
4.9	Most – DEN 1.....	52
4.9.1	Výslech Jaroše.....	53
4.9.2	Eriolská zajatkyně Niriel.....	54
4.10	Severní Osada – DEN 2 .....	56
4.10.1	Setkání s Helenou alias Svatavou alias Eleniel.....	56
4.10.2	Pátrání po propuštěných dělnících z výroby střelného prachu.....	56
4.11	Salnytrové doly – DEN 2 .....	57
4.11.1	Nový úkol od Gregora.....	57
4.11.2	Měšek o Svatavě.....	57
4.12	Výrobna střelného prachu - DEN 2.....	57
4.12.1	První kontakt s Koniášem .....	57
4.13	Most – DEN 2.....	58

4.13.1	Útok Eriolů na most .....	58
4.13.2	Oheň .....	59
4.14	Setkání se Svatavou – delirium.....	60
4.15	Probuzení a setkání s Flavií.....	61
4.16	Telepatický most se Svatavou .....	62
4.17	Útěk ze tvrze do východního hvozdu .....	63
4.18	Hodnocení druhé části .....	64
5	Část 3 .....	65
5.1	Setkání s Berethiel královnou Eriolů.....	65
5.1.1	Primární cíl – Zastavení Rituálu obnovy .....	66
5.1.2	Sekundární cíl – Osvobození Eleniel/Svatavy .....	66
5.1.3	Terciární cíl – Zastavení vpádu horských klanů .....	66
5.1.4	Vedlejší cíl 1 – Osvobození Zbyška (nepovinné).....	66
5.1.5	Vedlejší cíl 2 – Varování Jižní osady.....	67
5.2	Nedostatek času a plán družiny .....	67
5.3	Podpora od různých skupin .....	68
5.3.1	Eriolové.....	68
5.3.2	Využití Závišových odbojářů .....	68
5.3.3	Využití horníků a ghúlů ze salnytrových dolů.....	68
5.3.4	Využití Měškových Ghúlů .....	68
5.3.5	Využití odboje v Severní osadě.....	69
5.4	Hlavní voj horských klanů.....	69
5.5	Lapení Erharda a Morshaka Rudovouse.....	71
5.6	Lapení Koniáše.....	73
5.6.1	Sklad surovin.....	73
5.6.2	Výrobna střelného prachu.....	74
5.6.3	Pracovna .....	75
5.6.4	Vyjednávání s Koniášem .....	75
5.6.5	Boj s Koniášem.....	76
5.7	Vysvobození Eleniel a únos Flavie .....	78
5.7.1	Průnik do Severní osady a tvrze .....	78
5.7.2	Donjon .....	80
5.7.3	Boj s Flavií .....	80
5.7.4	Vysvobození Eleniel .....	81

---

5.7.5	Vysvobození Zbyška .....	81
5.8	Alternativní cesty .....	81
5.9	Hodnocení třetí části .....	81
6	Jmenný rejstřík .....	82
6.1	Postavy (NPC) .....	82
6.2	Nestvůry .....	86
6.2.1	Biogolemové .....	86
6.2.2	Fext Měšek a ghúlové .....	88
6.2.3	Horské klany .....	89
6.2.4	Křížová sedma .....	90
6.2.5	Flavie, přítelíček a komorný .....	91
7	Časová osa .....	92

## 1 Úvod

### 1.1 Místo dobrodružství

Celé dobrodružství se bude odehrávat v Údolí (mapa viz příloha). Údolí se táhne od severu k jihu. Uprostřed Údolí je velké jezero. V severní stěně Údolí je obrovský rezervoár vody, z něhož voda tryská vodopádem z výšky 15 sáhů. Vodopád napájí jezero. Uprostřed jezera, blíže k východnímu břehu, je malý ostrůvek. Z jezera odtéká voda řekou na jihu skrze soutěsku do Císařství. Na západ a východ od jezera se v minulosti rozléhaly hluboké hvozdy. V současné době se hvozď nachází pouze na východním břehu, zatímco na západním břehu jsou pouze obyčejné lesy a pole, neboť před 25 lety byl západní břeh kolonizován lidmi z Císařství. Zajímavostí je, že východní břeh je cca 5 sáhů výše než břeh západní. Celé Údolí je sevřeno vysokými a velmi strmými skalami. Převýšení je téměř 500 sáhů. Jediný známý vstup do Údolí je stezkou skrz soutěsku na jihu. Stezka se nachází na západním břehu řeky v průměru 20 sáhů nad hladinou vody. Poslední úsek stezky do Údolí je skrz tunel, který je dlouhý zhruba 500 sáhů.

Údolí je přístupné také ze severu. Je však nutné šplhat úzkou stezkou po strmé skále. Stezku prakticky nikdo nezná, neboť končí v horách v divočině mimo hranice Císařství. Další možností je použít jeskynní systém, který opět spojuje Údolí se severem. Tato cesta je méně nebezpečná, ale je delší. Z výše uvedeného popisu Údolí vyplývá, že Údolí je uzavřené místo s vlastními specifiky i historií.

Údolí je bohaté na nerostné suroviny. V současné době je nejvýznamnější těženou surovinou salnytr. Salnytr je základní surovinou pro výrobu střelného prachu a hnojiva.

Právoplatným vládcem údolí je Zbyšek Bučina z Pusté. Dobrodružství se odehrává na sklonku podzimu, kdy probíhá sklizeň posledních plodin z polí.

### 1.2 Družina

Postavy se na začátku hry probouzejí z bezvědomí na pohupující se loďce uprostřed jezera v Údolí. Poslání družiny bude po dlouhou dobu zahaleno tajemstvím. Ano, členové se budou navzájem znát, avšak důvod, proč jsou spolu, neznají. Co je družina vlastně zač, kde se nachází a co se jim stalo, že si nic nepamatují?

**Důležité: Družina je součástí CVO (Císařských Vyšetřovacích Oddílů). Tuto informaci však získá až v průběhu hry, konkrétně téměř na konci druhé části.**

### 1.3 Zápletka před dobrodružstvím

Cech zbrojírů Sedmijezeří si přes rok u úřadů „stěžoval“, že se dodávky salnytru z Údolí snižují a cena roste. Důvody předkládané Zbyškem (obtížnější těžba, vysychající zdroje, počasí, nedostatek lidí, vysoká nehodovost, atp.), jsou dle cechu zástupné. Cech ví, že Zbyšek prodává část vytěženého salnytru na černém trhu (pochopitelně nezdaněný), avšak důkaz nemá. Zhruba před rokem začal cech ob měsíc potají verbovat do Údolí své špióny, avšak ani jeden z nich se nevrátil a nepodal informace o skutečné těžbě nebo podvodech.

Asi před měsícem Cech konečně přesvědčil „úřady“, že salnytrová kauza je skutečně problém (národní bezpečnost, poškození ekonomiky). A zde vstoupily do hry postavy. Postavy, CVO vyšetřovatelé, dostaly za úkol nechat se naverbovat do Údolí jako žoldáci, a po vzoru špiónů od Cechu

zjistit, co se vlastně v Údolí děje. Jedinou možností, jak se mohly naverbovat, bylo prostřednictvím kanceláře Mory Warany z Ferigradu, nevlastní matky Zbyška, právoplatného dědice Údolí.

**Důležité: Při náboru seslala Mora tajně na postavy kouzlo Poslání, které znělo: „Vyhledejte a zabijte Svatavu loupežnici“.**

Informace, které má družina po naverbování k dispozici:

- Jmenný seznam všech 6 špiónů od cechu zbrojírů (Česlav, Chotimír, Koniáš, Měšek, Jaroš, Vojslav)
- CVO záznam o Zbyškovi od CVO
- Svitek „Hledá se Svatava Loupežnice“ od Mory

Po naverbování se vydala družina s karavanou na východ směr ke vstupu do Údolí, kde se překládalo zboží. Cesta do Údolí trvala zhruba tři týdny. Družina prošla jižní soutěskou, dále tunelem s hláskou, která byla zbudována zejména proto, aby nikdo z Údolí neutekl.

Za dalších pět dní dorazila družina spolu s ostatními přistěhovalci do Jižní osady. Zde se družina ubytovala v hostinci Nová naděje, načež byly postavy předvedeny před velitele jižní tvrze Gordena. Ten, aby prověřil jejich schopnosti a zároveň si je trochu oťuknul, je vyslal na první zkoušku (stejně jako ostatní žoldáky v minulosti). Zkouška byla jednoduchá – v loďce se dostat na jezerní ostrov a tam přečkat celou noc. Jen tak, beze zbraní a vybavení. Pouze s dýkami a tesáky.

Jednoduchý úkol, který nebyl pro zkušenou družinu problém. Jenže vše se jako obvykle nečekaně zvrtnulo. Na ostrově oné noci prováděli Eriolové (původní obyvatelé Údolí) prastarý Rituál obnovy. Postavy byly odhaleny a zajaty královnou Eriolů - Berethiel. Ta se díky své magické moci dozvěděla co jsou zač (členové CVO), a co na ostrově pohledávají (zjistit pravdu o salnytru, zabít Svatavu loupežnici).

**Důležité: Svatava je dcera Berethiel. Berethiel se pro ochranu dcery rozhodne seslat na družinu kouzlo Poslání, které zní – „Najděte a ochraňujte Svatavu“.**

Poté družinu připravila o zbraně (tesáky a dýky) a poslala zpět přes jezero do Jižní osady. Když se družina vzdálila od ostrova, začaly se na postavách projevovat účinky silného zážitku z rituálu Obnovy a dvou protichůdných kouzel Poslání. Dostavily se urputné bolesti hlavy a pocity na zvracení, které vyvrcholily ztrátou paměti a bezvědomím. A právě na lodi uprostřed jezera v Údolí začíná samotné dobrodružství.

**Poznámka: Dle pravidel kouzlo Poslání trvá jen několik dní na 100%, pro účely tohoto dobrodružství se počítá, že kouzlo Poslání seslané Morou „vydrželo“ až do Rituálu Obnovy. Dle pravidel nemůžou být na postavu seslána dvě protichůdná kouzla Poslání, nicméně střet dvou rozdílných magických sfér v tomto případě skončil remízou a obě kouzla se vyrušila.**



## 2 Důležité informace k dobrodružství

### 2.1 Historie Údolí

#### 2.1.1 Před civilizací

Údolí bylo objeveno již před vznikem Císařství. Kvůli složitému přístupu do Údolí a přítomnosti hvozdů v něm, však Údolí dlouho odolávalo průzkumníkům. Teprve s expanzí lidí z Císařství došlo v Údolí k první kolonizaci. Několik prvních výprav vydrželo jen pár zim a muselo se vrátit. Některé se nevrátily nikdy. Nicméně Údolí nemohlo odolávat věčně, a tak se nakonec Císařství podařilo Údolí trvale kolonizovat.

#### 2.1.2 Nový věk

Tím úspěšným kolonizátorem byl zeman Vladan Bučina z Pusté, který před dvaceti lety do Údolí přivedl všechny své poddané. Nejprve založil malou osadu na jihu Údolí (západní břeh jezera) a začal kácet hvozdy a vypalovat mýtiny, aby mohl zasít. První zima byla krušná, ale Vladanův „lid“ přežil. V prvním roce se také poprvé setkal s původními obyvateli Údolí - Erioly. Těm se moc nelíbilo, že jim Vladan kácí hvozdy. Nikdo už neví jak, ale Vladan se s Erioly dohodl a získal od nich dokonce povolení postavit u osady tvrz a rozšířit pole a louky natolik, aby celé jeho panství bylo soběstačné.

Zhruba před 15 lety vpadly ze severu do Údolí horské klany, které začaly plnit hvozdy na západním břehu jezera. Vladan pomohl Eriolům, mnoho z nich zachránil před smrtí za zdi své tvrze. Klany nakonec odtáhly ze západního hvozdů poraženy, zanechaly však za sebou spoušť. Hvozdy na mnoha místech shořel na troud a půda byla otrávena mrtvolami horalů.

Vladan získal u Eriolů uznání. Jako důkaz spojení mu umožnili založit novou osadu a později tvrz na severu Údolí. Vladan měl také povoleno provádět geologický průzkum v horách. Před osmi lety objevili průzkumníci na severu Údolí jeskyni plnou salnytru. Ačkoliv nález salnytru znamenal pro Vladana nesmírné bohatství (salnytr je dobré hnojivo, ale také výchozí surovina pro výrobu střelného prachu), s Erioly uzavřel dohodu o minimální těžbě salnytru v množství pouze pro vlastní potřebu, aby nedošlo k poškozování lesa a přírody.

Před 6 lety však Vladan za záhadných okolností umírá a vládu se ujímá po právu Zbyšek, jeho vlastní syn. Ne však na dlouho. Jeho nevlastní matka Mora spolu s jeho nevlastními sourozenci Erhardem a Flavií se před 5 lety rozhodli Zbyška od moci odstavit. Zbyška nemohli zavraždit či jinak odklidit, neboť by veškerý majetek připadl Císařství. Proto Zbyška jednoduše přiotrávili/zdrogovali/zmámili a uklidili do ústraní. Zbyška zbavili moci, ale vše stále prováděli v jeho jménu.

Vláda se tak skrytě ujímá Zbyškova nevlastní matka Mora. Mora začala porušovat veškeré dohody s Erioly a zahájila těžbu salnytru a vypalování hvozdů na západním břehu jezera. Eriolové se snažili se Zbyškem (Morou) a později s Erhardem a Flavií dohodnout. Ti zájem projevovali, ale jen naoko. Mezitím si upevňovali pozice a dál vesele pokračovali v těžbě. Do Údolí přitáhli sebranku z celého Císařství. Když Eriolové pochopili, že je Zbyšek (Mora spolu s Erhardem a Flavií) vodí za nos, bylo již pozdě. Západní břeh byl již pod kontrolou Mory a jejich dětí a ti doslova vyhnali Erioly z jezera do východního hvozdů. To bylo před dvěma roky.

### 2.1.3 Současnost

Západní hvozď již neexistuje. Pouze sem a tam lze nalézt malé hájky původního hvozdu, ale jejich moc je v porovnání s východním hvozdem symbolická. Mora odešla zpět do Císařství řídit obchod se salnytrem a nábor nových přistěhovalců a žoldnéřů. Erhard a Flavia otevřeli na severu další doly se salnytrem a provedli výpady na východní břeh. Tam objevili další nerostné bohatství. Aby se k němu pohodlně dostali, začali stavět přes severní řeku most. Eriolové, nyní žijící pouze ve východním hvozdu, jim ve výstavbě mostu přes řeku brání. Není týdne, aby nedošlo k sabotáži prací na mostu či k útoku na dělníky.

## 2.2 Zbyšek Bučina z Pusté

### 2.2.1 Historie rodu

Rod Bučinů je starý. Kroniky tvrdí, že dokonce více než 200 let. Prvním v linii rodu byl Hanuš Bučina z Pusté, který pomohl tehdejšímu králi kolonizovat divoká území na sever od hlavního města. Titul zemana si zasloužil při jedné z bitev o území, kdy díky své udatnosti, bojovému umu a znalosti taktiky zvítězil nad přesilou. Hanuš dostal léno, které se dědilo z generace na generaci. Rod Bučinů však postupem času ztrácel na významu. Až se při morové epidemii, která zasáhla kraj zhruba před 50 lety, rod dostal téměř na mizinu. To se nestalo jen díky množství půjček na vysoký úrok. Od té doby to ale šlo s rodem Bučinů ještě více z kopce. Stačil jeden neúrodný rok, a věřitelé začali zabírat majetek rodu. Lech, který v té době vládl, byl již velmi stár a drancování svého rodu ho brzy stálo život. Jeho syn, Vladan, se rozhodl pro radikální krok. Aby rod oddlužil, rozprodal půdu a kývl na nabídku Císaře, který všem, kteří v té době rozšiřovali jeho zemi a kolonizovali nová území, dával nově nabytou půdu do osobního vlastnictví. Vladan tedy sbalil vše, co ještě rodu zbylo, a po vzoru svých prapředků se vydal s rodinou – ženou Libuší a čtyřletým synem Zbyškem, a věrnými poddanými kolonizovat nový kraj, kde by mohli všichni začít znovu.

### 2.2.2 Vladanova vláda

Osud tomu chtěl, aby nový začátek hledal v Údolí. Před 20 lety se po jižní stezce dostal do Údolí, kde na západním břehu jezera založil první osadu. S původními obyvateli – Erioly - se dohodl, že postaví i tvrz a zabere jen tolik půdy, kolik bude potřeba na soběstačnost.

Pět let po příchodu do Údolí čekala Vladana první zkouška. Do Údolí přišli ze severu nájezdníci horských klanů, kteří začali hvozď plnit. Vladan pomohl Eriolům s obranou a ochranou hvozdu i jeho obyvatel. Za tento skutek umožnili Eriolové Vladanovi postavit další osadu a tvrz v Údolí, tentokrát na severu. Počet přistěhovalců do Údolí se tak postupně zvyšuje.

Před dvanácti lety umírá Vladanova manželka Libuše. O dva roky později se na jedné z cest do Císařství potká Vladan s Morou z Ferigradu a v témže roce si ji přivádí do Údolí jako životní partnerku. Kromě syna má tak nyní Vladan i dva nevlastní potomky Erharda a Flavii.

**Důležité: Vladan se nikdy s Morou neoženil. Vše tedy po smrti Vladana dědí jeho syn Zbyšek.**

Před devíti lety je dostavěna jižní tvrz a o rok později se v severních horách Údolí objeví jeskyně se salnytrem. Těžba je zahájena jen v omezené míře, prakticky jen pro potřeby přistěhovalců, což je v souladu s dohodami s Erioly. Toto se však nelíbí Vladanově družce Moře. Ta vidí v těžbě salnytru

velký zdroj příjmů a bohatství. Začínají rodinné spory, které však zůstávají uvnitř rodiny, Mora se je rozhodla vyřešit po svém.

A tak je Vladan před šesti lety úkladně zavražděn Morou a jejími dětmi. Vražda je samozřejmě maskovaná jako nešťastná událost. Vládu nad rodem a Údolím přebírá Zbyšek, syn vladana.

### 2.2.3 Zbyškova vláda

Zbyšek se rozhodne pokračovat v politice svého otce navzdory své nevlastní matce Moře. Ujišťuje královnu Eriolů Berethiel, že nemá v úmyslu rozšiřovat těžbu salnytru nebo zabírat větší a větší prostor na západním břehu jezera. Navíc, Zbyšek je tajně zamilovaný do Eleniel, dcery Berethiel, se kterou se chce vzít a tím spojit soužití Eriolů a přistěhovalců. Krásné idylické plány však zarazí Mora hned v počátku. Rok po smrti otce je Zbyšek Morou přiotráven, nedobrovolně uvězněn a izolován od veřejnosti na celé tři roky. Lidu se nakuká, že upadl do komatu, Mora však nezahálí a během té doby je Zbyšek psychicky zpracováván Morou, aby se stal poddajným a ovladatelným (drogy, magie, mučení).

**Důležité: Mora nemohla Zbyška zabít, jako to udělala Vladanovi. Zbyšek je klíčem k hornímu právu a vlastnictví Údolí. Kdyby Mora Zbyška zabila, všechny jeho majetek a práva by přešla zpět na Císaře.**

## 2.3 Mora Warana z Ferigradu a její děti

### 2.3.1 Historie rodu

Rod Waranů má vcelku dlouhou historii. Je to rod pocházející z Olivového kraje. Přesný původ není znám, neboť město Ferigrad se v Olivovém kraji nenachází. Rod Waranů neměl nikdy moc dobrou pověst. Rod se odjakživa živil pochybným obchodem a dal by se přirovnat k mafii. Mora Warana expandovala svůj rod do Sedmijezeří, kde se jí podařilo vydobýt si své místo a získat celkem slušný majetek.

### 2.3.2 Vláda Mory v Údolí

Vlády nad Údolím se po přiotrávení Zbyška ujímá jeho nevlastní matka Mora spolu se svými potomky Erhardem a Flavií. Avšak vše co činí, činí naoko ve jménu Zbyška (ve smyslu „Zbyšek by si to tak přál“). Okamžitě zvyšuje těžbu salnytru a zahajuje jeho export do Císařství. Do Údolí přivádí další a další přistěhovalce. Těmi jsou buď obyčejní lidé, kteří touží po zbohatnutí, lepším životě, a nebo žoldáci pochybné minulosti, kteří mají za úkol chránit a zabezpečit hladký chod „podnikání“ Mory a udržovat v Údolí řád.

Noví přistěhovalci z řad obyčejných lidí netuší, že jsou lákáni do pasti. Po příjezdu do Údolí jsou okradeni a stávají se z nich buď nucení horníci v severních dolech, řemeslníci v dílnách či rolníci na polích kolem tvrzí.

I původní přistěhovalci, tzv. Vladanův lid, se stávají novodobými otroky. Ačkoliv je Vladanových lidí a nových přistěhovalců více než žoldáků, není žádná šance povstat. Nikomu není dovoleno opustit Údolí. Na jižní stezce z údolí vzniká v soutěsce strážní hláska se stálou posádkou, která jakýkoliv pokus o útěk z Údolí trestá v lepším případě okamžitou smrtí, v horším nucenou otrockou prací až do úmoru v dolech na severu Údolí.

Eriolové samozřejmě přisun nových a nových lidí do Údolí registrují a nelíbí se jim to, ale Mora hraje s Berethiel divadlo, čile k tomu využívaje zmámeného Zbyška. Během dvou let od odstavení Zbyška od vlády dochází čím dál tím více k šarvátkám mezi Erioly a Mořinými žoldáky. Před třemi lety se dokončuje stavba severní tvrze, která je podstatně větší než ta jižní. Stává se hlavním sídlem Mory. Jakmile se Mora cítí vojensky silná, zázračně „uzdraví“ Zbyška a probudí ho z komatu. Zbyšek prohlásí, že byl otráven Erioly a rozkáže za trest všechny vyhnat ze západního břehu jezera. Zároveň nařídí pokračovat v navyšování těžby a dalším geologickém průzkumu.

Zhruba před rokem opustila Mora Údolí a vrátila se zpět do Sedmíjezeří, kde se stará o prodej salnytru, černý obchod s „nepřiznaným“ salnytrem (později i s vyrobeným střelným prachem) a nábor nových přistěhovalců či žoldnéřů. Vlády nad Údolím se tak ujímá její dcera Flavie. Samozřejmě i syna Erharda lze počítat za spoluvládce Údolí, Erhard však nemá takový vliv jako Flavie.

### 2.3.3 Vláda Flavie

Potomci Mory zůstávají v Údolí a mají na starost zajištění těžby a pravidelných dodávek Salnytru do Císařství, stejně jako další průzkum a expanzi. Zejména Flavie je příčinnivá, a snaží se matce dokázat, že se jí vyrovná. Těžbu šroubuje na maximum. Práce pod vládou Mory, byla pomalu dovolenou v porovnání s prací pod vládou Flavie. Úmrtnost v dolech nebývale vzrostla stejně jako záměrná krutost a útoky ze strany žoldáků. Ty zvyšují bojácnost a poddajnost ostatních „obyvatel“.

**Důležité: Flaviina krutovláda byla jedním z impulzů vzniku Odboje.**

### 2.3.4 Erhardova snaha vyniknout

Pozadu nezůstává ani Erhard, který v celém příběhu sehraje roli největšího mouly. Nemá takový inteligenční potenciál jako Flavie, a věci dokáže řešit jen silou. Vsugeroval si, že jeho poslání je obsadit východní břeh jezera, vymýtit Erioly a umožnit tak další expanzi těžby. Nápad jistě nebyl špatný, ale Mora a ani Flavia o něm nechtěla ani slyšet. Mora by musela najmout více žoldáků pro boj s Erioly, což by zvýšilo náklady na celý obchod se salnytrem a zároveň snížilo zisky.

Erhard se však myšlenky nevzdal a vymyslel vlastní plán. Od Zbyška i Vladana často slýchal historky o tom, kterak horský lid napadl před patnácti lety Údolí a odtáhl s nepořízenou. Řekl si, což takhle naverbovat horský lid, aby porážku Eriolům (a Vladanovi) vrátil. Horský lid bude mít svou odplatu (odvedou si Eriolské ženy do otroctví a dostanou válečnou kořist) a Erharda konečně budou brát vážně jako schopného vládce.

Erhard nakonec Flavii přesvědčil, aby věnovala prostředky na výstavbu mostu přes řeku (dělníky, materiál, žoldáky) a před devíti měsíci začal se stavbou. Před pěti měsíci Erhard vyráží s doprovodem po severní stezce navštívit horské klany. Setká se s vůdcem největšího klanu – Morshakem Rudovousem. Ten s Erhardovým plánem souhlasí a oba se dohodnou, že až bude most dostaven, Erhard znovu navštíví Morshaka a spolu pak vyrazí do Údolí pobít Erioly.

To se také před měsícem stalo a Erhard vyrazil se svojí družinou po severní stezce za Morshakem. Jaké však bylo jeho překvapení, když ho Morshak místo doprovodu uvěznil...

## 2.4 Horské klany

Jsou to kmeny barbarů, kteří žijí na sever a východ od Údolí mimo civilizaci Císařství. Občas se vydají na hranice Císařství plnit, ne však v takovém měřítku, aby to v Císařství někoho příliš trápilo.

Nepočítaje samozřejmě pohraniční vesnice. Horalé jsou organizováni v klanech, které spolu příliš nekomunikují. Tedy až na nájezdy.

V dobrodružství se objeví horalé hned dvakrát. Poprvé v historických záznamech, kdy napadli Údolí ještě za vlády Vladana. Podruhé pak během samotného dobrodružství. Erhard se totiž rozhodl uzavřít spojení s horskými klanů. Dohoda spočívá v tom, že horalé pomůžou Erhardovi vyhladit Erioly z východního břehu jezera. Na oplátku si mohou horalé zotročit ženy a děti Eriolů a pobrat veškeré jejich bohatství.

Horalé jsou však nevyzpytatelní, a rozhodli se dohodu porušit a zabrat si Údolí pro sebe. Erhard je totiž nezkušený vyjednávač a prozradil příliš o svých plánech a problémech (trable s loupežníky, počty žoldáků, že na východním břehu je spousta dolů ukrývajících neskutečné bohatství, apod.). Horalé se proto rozhodli Erharda zradit v okamžiku, kdy je dle dohody měl navštívit těsně před dokončením mostu přes řeku. Pro zradu mají i jeden trumf v rukávu – znají jako jediní třetí vstup do Údolí skrze jeskynní systém. Horalé tak rozdělují armádu. Jedna část jde spolu s Erhardem severní stezkou, druhá část mezitím potají vstoupí do Údolí jeskynním systémem. Vůdcem horských klanů je Morshak Rudovous.

## 2.5 Alchymista Koniáš

Další důležitou postavou v celém příběhu je alchymista Koniáš. Hráči se o Koniášovi mohou poprvé dozvědět ze Sluncesvitu, kde o něm vyšel článek jako o Řezníkovi z Novoměsta.

Koniáš byl odjakživa velmi dobrý učeň alchymie. Zajímala ho všechna temná a dosud neprobádaná zákoutí této vědy. Byl fascinován organizací lidského těla, kterou poznal při pitvách během studia. Na druhou stranu vnímal zranitelnost lidského soustrojí. V jeho zvrácené mysli se zrodil plán, který nazval Humana Ferri, tedy železný člověk. A tak začal se svými pokusy. Unášel lidi a snažil se nahradit části jejich pohybového ústrojí železnými implantáty. Ze začátku nebyl příliš úspěšný, a spousta unesených zemřela v prvních fázích pokusů. Nicméně Koniáš dokázal nemožné a konečně se mu začalo dařit. Zatemnil a izoloval mysl/duši unesených tak, aby nemohla vnímat bolest operací a první železní lidé se mohli začít rodit.

Jenže vše prasklo. V Novoměstě se začaly nalézat části těl, ze kterých trčely kusy železných drátů a plechů. Koniáš dostal strach. Nečekal, že nálezy těl nevěstek a žebráků vyvolají takový rozruch. Narychlo přerušil svůj projekt Humana Ferri a co nejrychleji se klidil z Novoměsta a Železného kraje. Azyl našel v Křišťálovém kraji v hlavním městě Bižu. Začal provozovat klasickou alchymistickou živnost, a na chvíli poslal svůj projekt k ledu. Ale ne na dlouho. Zvrácená mysl a touha po objevování mu nedala spát, a tak se opět pustil do odlovu lidí a zkoumání možností sestrojit železného člověka.

Ačkoliv si dával Koniáš pozor a mrtvá těla z pokusů se snažil co nejvíce ukrývat, stejně se vše znovu provalilo. Holt krysy na smetištích jsou svině. Opět si narychlo sbalil, opustil Bižu i Křišťálový kraj a vydal se dál na východ do Sedmijezeří do hlavního města Perleťova. Bylo mu jasné, že teď už o něm CVO ví, nebo alespoň tuší, že stojí za vraždami.

Náhoda tomu chtěla, že potkal přítele ze studií, který pracoval pro Cech zbrojářů. Přítel mu dohodil zajímavý kšeft – pracovat pro cech jako špión ve vzdáleném Údolí mimo civilizaci. Pro Koniáše přímo dar z nebes. Neváhal ani chvíli a nabídku přijal. To bylo před cca devíti měsíci.

Jakmile dorazil Koniáš do Údolí, rychle se zorientoval a vycítil příležitost, jak opět pokračovat ve svém projektu Humana Ferri. Vetřel se do přízně Flavie, správkyni Údolí, tím, že jí vnuknul myšlenku, aby na místo prodeje salnytru začala střelný prach sama vyrábět. Že je několikanásobně dražší než salnytr a hlavně prodejnější komoditou na černém trhu. A hned se sám nabídl, že výrobu střelného prachu technologicky zajistí.

Navíc se Flavii přiznal, že byl najat cechem zbrojírů jako špion a prásknul dva předchozí špiony jako důkaz své loajality. Po Flavii na oplátku chtěl, aby mu umožnila nerušeně bádát v oboru alchymie.

Flavie na nápad Koniáše kývla, a umožnila mu dál pokračovat ve svém projektu Humana Ferri. Koniáš se činil. Před sedmi měsíci otevřel důl na síru, zahájil výrobu dřevěného uhlí a nechal postavit výrobu střelného prachu v jedné z jeskyní poblíž Severní osady. Před půl rokem vyrobil první střelný prach. A konečně se mohl pustit znovu do svého projektu.

Nejprve zdokonaloval techniky propojení lidského masa s železem na mrtvých hornících dodaných Flavii. Asi před měsícem se na Koniáše usmálo štěstí. V Severní osadě vypukla epidemie úplavice. Nakažené si vzal k sobě na „léčení“ a začal vyrábět první biogolemy. Ty před třemi týdny nainstaloval v Jižní osadě jako strážce sýpky a skladu salnytru a střelného prachu. Také propustil svých deset nádeníků ve výrobně střelného prachu, a taktéž je nahradil biogolemy.

## 2.6 Eriolové

Původní obyvatelé Údolí. Mají vzhled podobný elfům. Jsou jejich vývojová slepá větev – vzdálení příbuzní. Do Údolí přišli již před stovkami let a díky ochraně, kterou jim Údolí poskytovalo, se v něm natrvalo usadili. Z dnes již neznámých příčin přestali Eriolové ihned komunikovat s ostatními elfy mimo Údolí, a od té doby se vyvíjeli vlastní cestou.

Po elfech zdědili kladný vztah k přírodě a jistý smysl pro souznění se vším živým. Dokážou využívat moc hvozdů, avšak pouze v surové podobě (léčitelství, drobná úprava počasí, mluvení/ovládání zvířat). Vzhledem k minimu nepřátel nejsou Eriolové příliš kovaní v boji.

Společenství Eriolů je matriarchální. Královna Berethiel je zároveň nejvyšší kněžkou.

### 2.6.1 Vztah k přistěhovalcům

Eriolové se kontaktu s lidmi z Císařství vždy vyhýbali. První kolonizátory nechávali na pokoji a snažili se vyhnout jakékoliv interakci. Vše se změnilo s příchodem Vladana do Údolí. Královna Berehtiel umožnila zemanovi Vladanovi se usadit a dokonce postavit tvrz. Ne všichni Eriolové to nesli s libostí, ale o pět let později byli rádi, že Vladan v Údolí je. To když bylo Údolí napadeno horskými klany, které by ho vyplnili, nebýt Vladana a přistěhovalců.

Vztah Eriolů k přistěhovalcům byl od té doby velmi dobrý. Obě komunity spolu žily v souznění, byť k vzájemným interakcím docházelo minimálně. Vše se změnilo po smrti Vladana a převzetí moci Morou. Ta porušila veškeré dohody uzavřené s Erioly. Netrvalo dlouho a došlo k prvním vážným incidentům. Většinou se jednalo o provokace ze strany Mořiných lidí. Nejprve nevinné šarvátky přešly v první krvavé bitky a později i vraždy. Eriolové se nedokázali účinně bránit, což vedlo k jejich frustraci a vzrůstající nenávisti. Poté, co došlo k vyhnání Eriolů ze západního břehu Jezera, změnila se nenávist v čirý fanatismus s cílem vyvraždit všechny neErioly.

### 2.6.2 Královna Berethiel

Berethiel je mocná druidka, která vede lid Eriolů již několik desetiletí. Její věk je, stejně jako u elfů, velmi těžké odhadnout. Důležité je, že zažila první pokusy lidí kolonizovat Údolí a byla u toho, když se to povedlo Vladanovi. Berethiel byla ta, kdo de facto umožnila Vladanovi přežít v Údolí první zimu. Dnes již nikdo nedokáže říci, zda to bylo kvůli jeho charismatu, či vidění, které Berethiel naznačilo, že Vladan je nějak s osudem Údolí spjat.

Když Vladan před šesti lety zemřel, začala Berethiel litovat svého rozhodnutí dovolit jeho lidu zůstat v Údolí. Ví, že za vše může Mora a její děti. Svůj hněv však vztáhla na všechny. Berethiel se cítí vina za to, jakým směrem se ubírá osud Eriolů. Proto se rozhodla svoji chybu odčinit. Její vidění budoucnosti z posledních dnů naznačovaly, že osud Eriolů míří na rozcestí, kde buď národ Eriolů zanikne, nebo bude dál žít.

Berethiel nechtěla nechat nic náhodě a rozhodla se povolát do boje nejvyšší moc hvozdů. Pomocí Rituálu obnovy spustila řetězec událostí, kterým již nelze (?) zabránit. V čem Rituál obnovy spočívá, je popsáno v další kapitole.

### 2.6.3 Rituál Obnovy

Obnovou se rozumí totální vyhlazení všeho z povrchu zemského a nového začátku. Na obnově se podílí všechny živly. Nejprve postihne Údolí zemětřesení (projev Země), které vystřídá vichřice (projev Vzduchu). Po vichřici bude následovat horko spojené s požárem (projev Ohně) a nakonec vše ukončí prudký déšť a povodeň (projev Vody). V reálu budou mít jednotlivé události následující dopad.

Při zemětřesení dojde k popraskání skalních masivů, především pak masivu na severu údolí. Při vichřici, která zasáhne Údolí z jihu na sever, budou zlámané stromy a větve spolu se suchým listím naváté pod severní masiv Údolí. Při následném vedru dojde k zapálení nahromaděného dřeva a listí pod severním masivem. Doběla rozpálený masiv pukne pod náhlým přívalem deště. To by samo o sobě nic nebylo, pokud by uvnitř severního masivu nebyl obrovský rezervoár vody. Po puknutí severního masivu se celým Údolím přežene vodní vlna zhruba 5 sáhů vysoká, která smete vše, co se jí postaví do cesty. Ochráněna bude pouze východní část Údolí, neboť ta není přímo nad severním masivem a její poloha je právě o 5 sáhů výš než západní břeh jezera. Dalšími místy, které odolají záplavové vlně, jsou severní tvrz, jižní tvrz a Koňský hřbet.

Rituál Obnovy byl proveden právě v době, kdy byly postavy na jezerním ostrově.

### 2.6.4 Eleniel alias Svatava alias Helena

Eleniel je dcerou královny Eriolů Berethiel. V minulosti se zamilovala do Zbyška, syna tehdejšího vládce Vladana. Jejich láska byla tajná, přeci jen svazek lidí ze dvou různých kultur ještě nebyl tak obvyklý. Když byl Zbyšek přiotráven a izolován od okolí, velmi těžce to nesla. Snažila se k Zbyškovi dostat, ale nikdy se jí to nepodařilo. Se strachem pak pozorovala, jak se proměňuje západní břeh jezera.

Tři roky doufala, že se vše změní a že se Zbyšek probudí. Jaký byl pro ni šok, když se Zbyšek konečně probral z komatu a poprvé vystoupil před lidmi. Byl to úplně jiný člověk. Obvinění, která pronášel vůči jejím lidem, nenávisť kterou vyzařovala jeho tvář, ten zlý hlas jí úplně vyrazil dech. Nevěřila vlastním očím ani uším. Stále dokola se ptala, kde je Zbyšek, kterého znala a co se s ním stalo?



Na přemýšlení neměla moc času. Pogrom Eriolů začal pár vteřin po skončení Zbyškova projevu. Naštěstí se jí podařilo dostat se na východní břeh zpět k matce Berethiel. Hodně dlouho přemýšlela, čeho byla svědkem. O rok později měla Eleniel podivný sen, kde se jí zdálo, že ji Zbyšek volá o pomoc. Byla rozhodnutá vrátit se zpět a zjistit, co se se Zbyškem stalo.

Zhruba před rokem se vrací zpět. Vydává se za sestru léčitelku Helenu a postupně se dostává až přímo do služby v Severní osadě. Přístup do Severní tvrze je jí však zapovězen. Léčí se jen v kasárnách, případně u ní v domku. Nezoufá, je trpělivá a kontaktuje Vladanovy bývalé blízké spolupracovníky. Postupně zakládá odboj pod krycím jménem Svatava a stále doufá, že jednoho krásného dne bude mít možnost potkat se se Zbyškem tváří v tvář...

## 2.7 Odboj

Jedná se o skupinu odbojářů rekrutovaných většinou z prvních osadníků a uprchlíků před krutovládou Mory a Flavie, tzv. Vladanova lidu. Celý odboj čítá asi 60 lidí, který je rozdělen na dvě větší odbojové skupiny a jednu menší, vznikající přímo v Severní osadě. První skupina (15 lidí) operuje v okolí Jižní osady. Velí jí myslivec Oldřich. Útočiště má v jeskyni nedaleko myslivny. Druhá skupina (30 lidí) operuje v okolí Severní osady. Útočiště našla ve velké dřevorubecké chalupě. Druhé odbojové skupině velí Záviš. Třetí odbojová skupina vznikla přímo v Severní osadě pod taktovkou samotné Svatavy (15 lidí).

První akcí odboje bylo potopení všech lodí kotvících v Severní osadě. Stalo se to před devíti měsíci. Od té doby docházelo především k přepadávání karavan mířících z Císařství do Údolí (potraviny, materiál, nářadí, atp.) či ze Severní do Jižní osady (salnytr, střelný prach). Poslední dvě akce odboje se udály v okolí Severní osady. Před týdnem napadl odboj rozestavěný most na východní břeh jezera. Akce byla velmi neúspěšná. Byli zabiti tři odbojáři a jeden, Šimon, byl zraněn a zajat živý. Toho naštěstí před výsledkem zachránila Svatava, když jej uspala a prohlásila za mrtvého. Poslední akcí odboje byl útok na sirné doly a milíře. Tato akce byla docela úspěšná. Odboj napáchal škody a nepřišel ani o jednoho člena. Útok se zúčastnil i zachráněný odbojář Šimon. Při akci ho sice poznal jeden z vojáků, ale ačkoliv přežil, zcvokl se z toho (Lajosz).



### 3 Část 1

V prvé části dobrodružství se družina seznamuje s Údolím. Ačkoliv postavy netuší, proč v Údolí jsou, zjistí, že lidé z Jižní osady je považují za naverbované žoldáky. Po seznámení se situací bude prvním úkolem družiny vyšetřit vraždu strážného. Během plnění úkolu se setkají s odbojem, se kterým začnou pravděpodobně sympatizovat. Pokud ne, na hru to nemá zásadní vliv. Závěr první části se pak nese v duchu záškodnické akce na sýpku Jižní osady. Mohutný výbuch skladu střelného prachu (a následné zemětřesení) vyvolají první vzpomínku na Rituál obnovy.

#### 3.1 Na lodi

Úvodní část by měla sloužit pro vykreslení atmosféry Údolí.

*„Postupně se probouzí ze sna. Otevíráte oči do znepokojivého příšeří. Všude kolem vás je nepropustná mlha, která na vás svými vlhkými chuchvalci dotírá. Ležíte schouleni do plášťů na dně vlhké, neveliké pramičky. Drobné vlny šplouchají o její stěny. Kromě nich neslyšíte vůbec nic.“*

**Důležité:** Hráčům sděl, že jejich postavy si vůbec nic nepamatují. Neví, jak se ocitly na pramičce, pouze si některé pamatují podivný sen – viz dále. Ztráta paměti se týká vzpomínek, nikoliv instinktů, pocitů a vrozených dovedností. Tedy kouzelník ví, že je kouzelník, cholerik zůstává cholerikem, jedna postava ví, že k druhé má určitý vztah (přátelství, nenávisť, respekt), ALE postavy netuší, čím se živí (žoldáci, CVO, obyčejní dobrodruzi) a jaké úmysly je zavedly až na pramičku.

Hráči dostanou papír s popisem snu, který se jim zdál těsně předtím, než se probudili. Každý z hráčů má popis trochu jiný – viz následující podkapitola.

##### 3.1.1 Sny dobrodruhů

Všechny sny na sebe navazují. Snů je celkem šest, ale družina dostane jen prvních pět a to přednostně inteligentní postavy. Sny jsou v přílohách pro hráče. Popis, co postava během snu prožívá je přímo spojená se staro-elfským textem:

- |                           |                          |
|---------------------------|--------------------------|
| • zemi střídá vítr        | • WAA HILYA ALA KEMEN    |
| • vítr střídá oheň        | • UUR HILYA ALA WAA      |
| • oheň střídá voda        | • LINQUE HILYA ALA UUR   |
| • voda přináší smrt       | • LINQUE KOLA UNQUALE    |
| • smrt je začátkem života | • UNQUALE NA ESSE KUILE  |
| • život je Země (Gaia)    | • KUILE NA AMBER (KEMEN) |

V případě, že je v družině elf, či opravdu velmi inteligentní postava, je možné tomu hráči prozradit význam dvou tří staro-elfských slov:

KEMEN = země, HILYA = následuje, WAA = vítr, UUR = oheň, LINQUE = voda, UNQUALE = smrt, KUILE = život, AMBAR = Země, ESSE = začátek, KOLA = nést, ALA = po, NA = je

Hráči by si měli sdělit své sny a pokusit se zjistit, co se vlastně stalo. Ze svých snů se však nic moc nedoví.

**Důležité:** Pro první část není důležité, aby družina rozluštila, jaký význam mají sny. Pokud se do toho družina přeci jenom pustí (jako že se většina alespoň pokusí), měla by přijít právě na to, že všech pět snů na sebe navazují v jeden sled událostí.

### 3.1.2 Vybavení postav

Pokud se postavy nebudou ptát, PJ po chvíli postavám sdělí, že všechny mají na sobě plášť se znakem  $\frac{M}{W}$ , který jim přijde cizí. Dále sdělí postavám, že nemají žádné zbraně, zbroj ani vybavení (neviditelnou tornu a drobné ozdoby ano). Nech chvilku hráče mluvit a pak sdělí vůdci družiny a jeho pobočníkovi, že mají ve svém oblečení tajnou kapsu a v ní celkem tři dokumenty:

- svodka od CVO o Zbyškovi z Pusté
- leták „Hledá se Svatava Loupežnice“ od Mory
- kus papíru se šesti jmény

Dokumenty jsou v přílohách pro hráče. Jakmile se hráči trochu vypovídají, sděl jim následující:

*„Najednou se po vaší pravici objeví v dáli drobné tlumené světlo. Těžko říci přes mlhu, co je jeho zdrojem...“*

Světlo pochází z malé lucerny, která je pověšená na tyči na molu u Jižní osady. Ať už bude taktika družiny jakákoliv, ocitnou se brzy postavy na břehu.

## 3.2 Jižní osada

K dispozici jsou dva plánky osady – jeden pro PJ a další pro hráče. V osadě je několik desítek chatrčí a pár chalup, které jsou takhle brzo ráno ztichlé a tmavé. Vypadají, jakoby opuštěné, což však není pravda a hobitův čich zaznamená přítomnost lidí. Ze břehu není vidět samotná tvrz.

V případě, že postavy nebudou chtít prozkoumávat chatrče, ale pokusí se zmapovat celou osadu, určitě dříve či později narazí na mrtvé tělo strážníka a Jižní tvrz – viz 3.3 a 3.4.

V případě, že družina bude příliš opatrná a zůstane do rozednění někde v lese, pak pouze dojde k tomu, že budou události v osadě sledovat z povzdálí – viz 3.2.3. Na samotný průběh dobrodružství to nemá vliv. Pokud by postavy neměly touhu vylézt z úkrytu ani po rozednění, je možné jim poslat vstříc psa či stráž.

### 3.2.1 Průzkum chatrčí

Postavy se mohou pokusit do některé z chatrčí dostat. V první chatrči, kterou navštíví, bude spát rybář s manželkou, dvěma dospělými dcerami a malým synem. Probuzení obyvatelé se budou strachy třást, brečet a prosit postavy, aby je nechali na pokoji, že nic neudělali. Matka navíc bude na kolenou prosit, aby družina nechala jejich dcery a ať si raději vezmou ji. Pokud se postavy budou snažit obyvatele ukonejšit, nebude jim to moc platné – pláště se symbolem  $\frac{M}{W}$  prostě místní lidi děsí. Aby se postavy něco kloudného dozvěděly od obyvatel, musí je zmámit, očarovat, nebo získat důvěru.

Samozřejmě, budou-li postavy netaktní, vše ještě zhorší. Může se stát, že jim obyvatelé nabídnou nějaký úplatek, ale vždy se bude jednat maximálně o pár měďáků. Ostatní obyvatelé nebudou zasahovat.

### 3.2.2 Obecné znalosti obyvatel Jižní osady

Obyčejní obyvatelé Jižní osady můžou postavám sdělit v průběhu první části následující informace:

Kde se družina nachází	Jižní osada, Údolí, Sedmijezeří, Císařství
Co znamená znak $\frac{M}{W}$ na pláštích	je to znak Mory Warany z Ferigradu. To ona najala většinu lidí pro práci v Údolí. Je to také nevlastní matka Zbyška, který tady tomu všemu vládne.
Popis okolí osady	jste v Jižní osadě v Údolí. Všude kolem jsou lesy. Jižní osada je pouze přestupní stanice do Severní osady, kde se těží bílý prášek (salnytr). Jezero rozděluje Údolí na západní část a východní, kde žijí původní obyvatelé Údolí.
Jižní hláska	úplně na jihu je jediný vstup do Údolí, kde je i malá strážní hláska.
Kdo tu vládne	V Jižní osadě je pánem Gorden, který tu dohlíží na pořádek. Celému Údolí vládne Zbyšek.
Zbyšek	Zbyšek je o hodně přísnější pán než jeho otec Vladan. Dbá víc na sebe a svůj zisk než na lidi, kteří mu ho přinášejí. Má dva nevlastní sourozence – Erharda a Flavii, se kterými si dobře rozumí. Jeho otec Vladan je už asi šest let mrtvý, stejně jako matka Libuše, která zemřela již hodně dávno. Taký má nevlastní matku – Moru, která však Údolí opustila asi před dvěma lety.
Eriolové	Elfové, co žijí na východním břehu Jezera. Byli tady odjakživa. V Severní osadě jsou s nima prý problémy. Podnikají výpady na západní břeh a zabíjejí lidi. Před pěti léty, když ještě žili na západním břehu se pokusili otrávit Zbyška – vládce Údolí.
Loupežníci	Rebelové proti Zbyškově vládě. Přepadávají karavany a všelijak škodí. Vede je loupežnice Svatava zvaná Hrdlořezka. Prý omámí vojáky a pak jim podřeže hrdlo břitvou. Loupežníci působí i v Jižní osadě. Občas něco ukradnou a nebo zničí.
Česlav, Chotimír, Koniáš, Měšek, Jaroš, Vojslav	Ta jména obyvatelům nic neříkají.

Obyvatelé určitě neznají kdovíjaké podrobnosti. Stoprocentně se postavám nezmíní o loupežnících, byť samozřejmě o nich ví. Na otázky, jak se jim žije, určitě nebudou mluvit otevřeně o otroctví a útlaču. I pod vlivem budou mluvit spíše o „těžkých časech, divné době či odvěkém údělu robotníků“.

### 3.2.3 Po rozednění

Zatímco budou postavy vyslyšet obyvatele, venku se rozední a osada ožije. Postavy si budou moci naplno prohlédnout bídu a zmar, který v osadě panuje:

*„Očekávali jste, že se tvář osady změní jakmile se rozední a mlha se zvedne. Bohužel se tak nestalo a osada snad vypadá ještě neutěšenější, než byla za tmy. Chalupy nejsou vůbec opravované, na některých si všímáte poničených střech. Prostor mezi chalupami je neuklizený, plný bahna po dešti a všude to páchne močí a hnojem. Obyvatelé se hrbí pod tíhou nákladu či náradí. Nikde neslyšíte dětský smích či štěkot psů. Dusivou atmosféru ještě podtrhuje dvoučlenná hlídka, která kontroluje, co se na ulici děje. Každý z obyvatel se snaží hlídce vyhnout. Když se to nepovede, hlídka si neodpustí kopanec či štůlec násadou od píky.“*

Pokud se postavy budou do potyčky montovat, budou se napadení strážci divit, ale do šarvátky se pouštět nebudou. Poznamenají pouze, že jsou nováčci a že by si měli uvědomit, na čí straně jsou. Pokud postavy použijí viditelně magii (blesky atp.), budou se všichni kolem nich divit – včetně stráží. Jiná hlídka jim pak řekne, že Gorden je již hledá, že se mají okamžitě hlásit v Jižní tvrzi.

V případě, že jsou postavy stále v některé z chatrčí, ozve se zvenku ženský křik, který trhá uši. Poté se přidávají další a ruch v osadě se zvýší. Půjdou-li postavy za křikem, spatří též mrtvolu strážného – viz 3.3.

### 3.3 Mrtvola strážného

Strážného mohou objevit samy postavy, budou-li zkoumat osadu už v noci, případně to za ně udělá jedna z obyvatel, která jde po ránu s čerstvými vejci do Jižní tvrze. V případě, že družina nalezne mrtvolu strážného jako první, vyloupne se mrtvola z mlhy a pro postavy to bude trochu šokující zážitek.

*„Do ponuré ticha se najednou mísí pravidelné vrzání dřeva. Kvík, kvík, kvík. Před vámi se z mlhy vyloupne matné světlo a z něj vystupující podivný stín. Vypadá to jako strom, ale ten stín se vůbec nedotýká země. Když se opatrně blížíte, ten podivný stín nabírá na tvaru. Určitě je to člověk, který jako by levitoval nad zemí. Vrzání dřeva sílí a vy si všímáte, že se postava před vámi mírně hýbá. Doleva, doprava, doleva doprava...”*

Když se družina přiblíží, zjistí, že se na šibenici houpe oběšený muž. Scéna je osvětlena jen aby bylo vidět na mrtvolu. Muž je mrtvý, fialový jazyk mu visí z úst jak kus rozžvýkaného masa. Oči má vypoulené a prázdné. Ačkoliv nefouká vítr, muž se jemně pohupuje zleva doprava. Má na sobě pouze kalhoty, které mají v rozkroku velkou rudou skvrnu. Na krku má kromě oprátky připevněnou dřevěnou ceduli, na které je uhlím napsáno: „Spáchal sem zločin a zaplatil sem. Brzi přijdou na řadu ostatní.“ Cedule je k dispozici v materiálech pro hráče.

Mrtvým je strážný Wolf, který nedávno spolu s dalšími dvěma strážnými Sigmundem a Walterm znásilnil dceru místního rolníka. Znásilněná se z útoku nevzpamatovala a druhý den zemřela. Tento zločin potrestali lidé z odboje po svém. Důležité informace o indiciích, které vedou k dopadení vrahů strážného jsou v kapitole 3.6.

### 3.4 Jižní tvrz

Osadě dominuje tvrz, která se nachází na malém skalnatém výběžku, asi 30 sáhů od jezera. Kolem skalnatého výběžku je tři sáhy vysoká palisádová hradba s jedinou branou mířící do osady. Samotná Jižní tvrz je celá z kamene. Vstup do tvrze je skrze bránu, která je umístěna čelem k jezeru. Za branou se nachází malé nádvoříčko, kterému dominuje studna s rumpálem. Nad studnou se nachází kamenná socha dívky se džbánem. Na severní straně tvrze je hodovní sál a nad ním ubikace. Na západní straně se nachází donjon, který má celkem 4 patra ve kterých se nachází pokoje pána hradu a v přízemí kuchyně. Na východní stěně jsou pak sklady a ubikace posádky. K jižní straně je přilepen přístřešek pro zvířata a pochozí lávka odkud lze bránit přístupovou cestu k bráně.

#### 3.4.1 Gorden – pán tvrze

Pánem tvrze je Gorden, který se přímo zodpovídá Zbyškovi (Erhadovi a Flavii). První setkání s Gordenem proběhne asi takto:

*„Vidíte před sebou statného muže pokročilejšího věku. Houpe se na židli, nohy má na stole a u pasu v pohotovosti dlouhý meč. Jeho tvář je kamenná, neprozrazující jediný cit. Když vzhledne od svitků, které právě čte, chlad v jeho očích vás na chvíli ochromí. Sundá nohy ze stolu a pomalu vstane. Je oblečený v kroužkové zbroji, kožených kalhotách a okovaných botách.”*

Gorden je na postavy naštvaný, protože se u něj měly hlásit hned ráno poté, co se vrátily ze zkoušky (zjistit, co je na ostrově uprostřed jezera). Vzhledem k tomu, že postavy ztratily paměť, mají velký problém.

Na postavy se Gorden ihned oboří a žádá si vysvětlení, kde se celou dobu flákaly a proč se u něj hned nehlásily. Hráči by neměli s odpovědí příliš otálet. Gorden se bude ptát, co na zkoušce postavy viděly (háj uprostřed ostrova s kamenným kruhem a oltářem...), aby si mohl ověřit, že postavy skutečně na ostrově byly.

Gorden samozřejmě ví, že se postavy teď zdržovaly v osadě. Pokud postavy použily v osadě magii, bude se jich ptát, proč tyto vlastnosti nezmínily při příchodu do Údolí. Prostě a jednoduše, Gorden družina pěkně zjebe a dá ji najevo, že jsou zralí na potrestání. Nicméně Gorden dá postavám šanci si svoji špatnou reputaci napravit a dá jim úkol...

### 3.4.2 Úkol od Gordena

Družina dostane od Gordena úkol s šibeničním termínem – vypátrat vraha strážného Wolfa do 24 hodin a přivést ho ke Gordenovi živého. Pokud se to postavám nepodaří, sebere jim žold a pošle je do severních dolů těžit salnytr.

**Důležité: Gorden to s úkolem a případným trestem myslí naprosto vážně a PJ by měl postavám jasně naznačit, že pokud nesplní včas úkol, jsou v pěkném maléru.**

Na závěr setkání se mohou postavy Gordena na něco zeptat („nějaké otázky?“). Otázek může být až pět a nesmí být vyloženě stupidní, jinak Gorden setkání utne a postavy pošle hledat vraha. Níže následují odpovědi na pravděpodobné okruhy otázek:

Okolí Jižní Osady a Tvrze	stupidní otázka – zeptejte se někoho jiného
Co znamená znak <sup>M</sup> <sub>W</sub> na pláštích postav	stupidní otázka – děláte si ze mě srandu, nebo co?
Zbyšek	Zbyšek se tatíkovi pěkně vyved. Hezky to vzal do svých rukou a dělá si vše po svém. Pěkně tlačí na pilu, ale kdo mohl tušit, že je tak na prachy. Chápu, že Údolí je ušmudlaný chlívěk a on by rád do Císařství s pěkným balíkem peněz, dokud je mlád.
Flavie	Flavie je nevlastní sestra Zbyška. Je po matce neskutečně krásná a bystrá. Jen díky ní to tady funguje, usměrňuje Zbyška od jeho šílených plánů.
Erhard	Erhard je nevlastní syn Zbyška. Hraje si na velkého pána, ale nemá na to. Nemá inteligenci své starší sestry ani rozvážnost. Do všeho jde po hlavě a má rád krev. Ale to asi každý v jeho věku, že?
Mora	Mora je nevlastní matka Zbyška, kterou si přivedl Vladan před deseti lety. Dva roky po smrti Libuše. No žila s Vladanem jen čtyři roky, ten pak umřel. No a je to rok zpátky, co nás opustila úplně a vrátila se zpět do Císařství.
Eriolové	Tak ty jsme vyhnali před dvouma zimama. Jsou to nějakí Stromomilové a poseroutkové. Vladan, otec Zbyška s nima docela kamarádil, lezl jim do prdele a skákal, jak pískali. Na severu se našlo bohatství a Vladan ho nechtěl vůbec těžit. Prý si to Eriolové nepřejí. My tu přežívali každou zimu jen tak tak, a zatím jsme seděli na hroudě zlata. Zbyšek pěkně votočil po tátově smrti. Přestal se se Stromákama bavit a začal pořádně těžit a vydělávat. To jediné snad udělal dobře.
Vladan, Libuše	Jó Vladan, to byl dobrý panovník. Začínal tady od píky. Vše co tu vidíte vybudoval právě on. Nebyly to jednoduché časy pro nás pro všechny. Bojoval s Horskými kmeny (patnáct let zpátky) o holý život, přežil všechny ty zimy, kdy hrozilo, že všichni pochcípáme hlady. Přežil smrt manželky (dvanáct let zpátky) no a když už se mu začalo dařit (objevení dolů na Salnytr), tak natáh brka. Jo jo, všichni ho tu měli rádi. Ať je mu země lehká.
Loupežníci (Odboj)	Pěkná sebranka. Jsou to rebelové, co se chtějí přiživit na poctivých. Jsou to rekruti z řad dobrodruhů, co se sem přišli přiživit. Začali asi před rokem v Severní Osadě. Snažili se tam zapálit celou Osadu, nakonec to vodnesl jen přístav a všechny lodě. Nejhorší je, že začali působit i tady v Jižní Osadě. Uhníždili se tady někde poblíž v lesích a přepadávají karavany a nebo za

	nocích kradou. Zatím jsme nikoho nechytili. Loupežníky vede prý nějaká Svatava. Říkají jí Hrdlořezka. Prý se s každým novým loupežnickým rekrutem vyspí.
Česlav, Chotimír, Měšek, Jaroš, Vojslav	Ty jména mi nic neříkají. Jestli to jsou nějací vaši kámoši, tak ti budou v Severní osadě. Většina lidí, co sem přijdou, jdou rovnou na sever. Většina zdejších usedlíků jsou Vladanovi lidé. Noví jsou pouze strážní.
Koniáš	Je to nějaký kouzelník, který pracuje pro Flavii a který má na starosti v Severní osadě výrobu střelného prachu. Občas zavítá i do Jižní osady, kde nám pomáhá chránit majetek před Loupežníky
Severní osada a tvrz	Je podstatně větší než Jižní osada. I severní tvrz je prakticky malý hrad. Byl tam jen párkrát a už strašně dávno. Další karavana ze Severní osady přijde za dva, tři dny.
Salnytr	To je největší bohatství Údolí. Těží se na severu a prodává se v Císařství.
Zkouška	Každý nový strážný musí projít zkouškou. Zkouška spočívá v tom, dostat se na jezerní ostrov a přežít tam noc bez velkých zbraní. Občas tam jsou Eriolové.
Kde mají postavy věci	Věci i zbraně mají v hospodě Nová naděje, kde jsou i postavy ubytovaní.

### 3.4.3 Ochrana Jižní tvrze

Při nepovoleném vniknutí do tvrze se vypálí z kašny (ze džbánu sochy dívky) rachejtle, která při výbuchu jednak vzbudí celou tvrz a jednak svojí rudou září varuje Severní tvrz. Ochranný systém vymyslel alchymista Koniáš. Za vniknutí do tvrze se považuje překonání zámků, dveří, oken pomocí zlodějského náčiní či kouzel. Dále pak přelet/transport přes hradby. Po spuštění rachejtle se automaticky uzamknou všechny dveře.

Alchymista může pomocí vidění magenergie odhalit zabezpečovací systém, i nějaké kouzlo by mohlo pomoci. Ochranný systém je aktivován pouze v noci, případně Gorden jej může aktivovat v libovolný čas.

## 3.5 Hostinec Nová naděje

Družina je na začátku příběhu ubytována v hostinci Nová naděje. Ten se nachází uprostřed osady na mini náměstí. Hostinec je dvoupatrový. Ve spodní části je výčep a kuchyně, ve vrchní pak pokoje pro hosty. Hosty hostince lze rozdělit na dvě skupiny – žoldáky nováčky a nosiče z karavan se salnytrem. Tomu odpovídá vybavení. Spí se na zemi na slámě a ovčí houni. Jediným nábytkem je džber, který se vynáší jednou denně.

Hostinský Bedřich je špiclem Gordena a má za úkol proklepnout každého nově příchozího žoldáka. Zatímco jsou nováčci na první zkoušce, prohledá jim pokoj, aby se o nově příchozích co nejvíce dozvěděl. Při té příležitosti si vždy něco (v tomto dobrodružství všechno) cenného ukradne. Vzhledem k tomu, že postavy nesmí mít na první zkoušku nic kromě lehkých zbraní, přijde si Bedřich s každým nábořem na slušný balík.

### 3.5.1 Ukradené věci

Jakmile se družina vrátí do hostince Nová naděje, zjistí, že jsou jejich údajné pokoje zcela vykradené. Nenajdou tam nic, od osobních věcí až po zbraně. Postavy se určitě budou vyptávat hostinského Bedřicha na to, jak je možné, že jejich pokoj byl vykraden. On bude podezírat loupežníky (byli v osadě, zabili strážníka a ještě vykradli hostinec...), sám bude předstírat upřímnou lítost a soucit. Budou-li postavy trochu iniciativní, zjistí, že závěry a argumenty hostinského Bedřicha pokulhávají a že asi lže:

- loupežníci se dostali dovnitř otevřeným oknem (postavy by si neměly nechat nabulíkovat, že zapomněly zavřít okno a okenice!)
- okno není zvnějšku poškozeno (vrypy, nepoškozené sklo, rámy atd.)

- venku bylo přes noc deštivo (viz popis vesnice), ale uvnitř ani kolem oken nejsou žádné stopy od bláta nebo vody (zloděj tedy musel jít přes hospodu, kde si očistil obuv)
- hraničářský pes nenajde žádnou „cizí“ pachovou stopu v pokoji ani směrem ven z místnosti

Pak už jen stačí na Bedřicha přitlačit a donutit ho vydat věci. K nalezení věcí může kouzelník použít kouzlo Najdi předmět či hraničář může využít stopovací schopnosti svého psa. V obou případech budou věci nalezeny ve sklepech hostince.

**Důležité: V případě, že družina rezignovala na hledání svých věcí, dá jim Gorden erární zbraně (s vlastnostmi do širokého meče, zbroj do kvality kožené zbroje).**

### 3.6 Pátrání po vrazích strážníka

#### 3.6.1 Co se vlastně stalo

Jednou v noci strážníci, co hlídali sýpku, si zpříjemnili službu popíjením alkoholu a sprostými povídkami. Povzbuzení příhodami a alkoholem vtrhli do jedné z blíže stojících chalup s tím, že si trochu užijí. Rolníkovu dceru, kterou našli v jizbě, znásilnili před zraky jejích rodičů a dvou synů. Ačkoliv se křik a řev rozléhal celou osadou, nikdo nepřispěchal na pomoc. Strážníci byli tři – Waltr, Sigmund a Wolf.

Druhý den si nebohá dívka bere život, neboť neunesla pohledy obyvatel Jižní osady. Tato událost vyvolala odvetu odboje. Při další hlídce zmíněných strážných se odboj postaral o to, aby dostali strážní do svého alkoholu i trochu uspávacího (felčar Janský). Když strážní usnuli, vybrali Wolfa, odtáhli ho do svého doupěte, kde ho řádně zlynčovali a vykleštili. Bohužel jim zemřel dřív, než ho stihli vrátit zpět na hlídku. Proto se rozhodli ho pověsit na šibenici, která je na cestě k tvrzi a udělat z něj exemplární příklad.

Myslivec Oldřich, vůdce jižní větve odboje, udělal tu chybu, že v závalu zlosti napsal „vzkaz“ pro zbylé dva strážné, kteří se podíleli na znásilnění rolníkovy dcerky a vzkaz pověsil mrtvému Wolfovi na krk. Vzkaz je k dispozici v dokumentech pro hráče.

Postavy by se měly snažit vyslechnout obyvatele Jižní osady, aby se dostali k vrahům strážného:

- ženu, co našla mrtvolu (pokud postavy nenašly mrtvolu dřív)
- pozůstalé po znásilněné a mrtvé dívce (rodiče, syny)
- ostatní členy hlídky (Waltra a Sigmunda)
- felčara Janského

#### 3.6.2 Ohledání mrtvol

Z množství různých typů ran a podlitin na mrtvole je jasné, že strážníka napadlo více lidí. Pohmožděniny kolem zápěstí naznačují, že omráčený strážník byl spoután a později mučen (opuchlý obličej, ústa bez zubů, popáleniny na citlivých místech). Útočníci se nejvíc zaměřili na oblast klína, kde toho moc nezůstalo. Nicméně postavy by si mohly všimnout, že kastrace nebyla udělána amatérsky. Naopak, někdo se hodně snažil, aby strážný Wolf přežil. Tomu napovídají snahy o zašití rány a i její ošetření vůči případné infekci (zelená po mentolu vonící mast), stopy po obvazech apod.

Zajímavější je i cedula, kde je spousta gramatických chyb. Postavy by mohlo napadnout, že v osadě nebude asi moc lidí, co umí číst, natož psát. Budou-li se poptávat nebo jinak zjišťovat po vsi, zjistí, že číst a psát umí pouze čtyři lidé:



- velitel Jižní osady Gorden
- hostinský Bedřich z Nové naděje
- felčar Janský
- myslivec Oldřich (napsal tabuli, kterou měl strážný na krku)

### 3.6.3 Žena, co našla mrtvolu

Od ní se postavy nedozví prakticky nic. Trochu ji nález pocuchal nervy, což řešila alkoholem. Postavám spíše pomůže získat obecné informace, jako např. o existenci loupežníků.

### 3.6.4 Pozůstalí po mrtvé dívce

Rolníka, jeho ženu i dva syny nalezne družina na poli. Jakmile rolník uvidí postavy přicházet (předpokládám, že ve stejnokroji), zaujme s vidlemi bojový postoj, stejně jako jeho synové (14 a 15 let), kteří vezmou do rukou praky a kameny. Postavy si mohou všimnout, že starší syn Jacek je plný modřin a ran. Rolníkova žena se po příchodu družiny rozpláče. Stačí jedno špatně zvolené slovo a rolník se na ně vrhne. Postavám nebude věřit, že chtějí vrahy vypátrat, takže pokud budou chtít z rolníka něco dostat (jak to bylo, co se vlastně stalo, kdo znásilnil jeho dceru), budou se muset hodně snažit (kouzla, přesvědčení). Dobrovolně jim nic neřekne, neboť se sám bojí případné odvety („*tak ty nás obviňuješ, že někdo z nás znásilnil tvoji dceru, jo?*“).

Rolník nemá se zavražděním strážného Wolfa nic společného, zato jeho starší syn Jacek částečně ano. Vlivem emocí se rozhodl vzít spravedlnost do svých rukou. V den, kdy došlo k vraždě Wolfa, zaútočil Jacek na strážné Waltra a Sigmunda, kteří byli těsně před službou kupovat chlast v hospodě u Bedřicha u sýpky. Džbán s chlastem se při potyčce rozbil, Jacek byl přesilou samozřejmě zpacifikován a návdavkem dostal pořádnou nakládačku, aby si zapamatoval, že s žoldněři si není radno zahrávat. Rozmíšku ukončil až felčar Janský, který vše slyšel až do ordinace. Jacka odtrhnul od strážných a spor urovnal tak, že strážným slíbil koupit nový džbán s chlastem. Odtáhl Jacka do ordinace, kde mu vyčínil a ujistil ho, že jeho mrtvá sestra nezůstane nepotrestána. Načež si vzal peníze a potají i flakónek s uspávadlem. Potom šel koupit novou kořalku do hospody Nová naděje, a do koupené kořalky nasypal uspávadlo. Jacek samozřejmě nejprve netušil, co felčar myslel tím, že smrt jeho sestry zůstane nepotrestána, ale po smrti strážného Wolfa mu došlo, že felčar má asi ve smrti Wolfa prsty.

Družina asi bude dotírat svými dotazy především na rolníka. Družině lze pomoci např. tím, že starší syn se občas vloží do hovoru a ve zlosti se prořekne („*všechny vás dostanem, do jednoho chcípnete...*“). Družinu by také mohly zajímat modřiny syna Jacka. Ten se samozřejmě „pochlubí“, že už trénoval na vyhlazení všech strážných. Nicméně pak si Jacek uvědomí, že příliš mluví a raději zmlkne. Toho se mohou postavy chytit a začít vyzvídat.

### 3.6.5 Strážní Waltr a Sigmund

Oba strážné je možné odchytit prakticky kdekoliv. Waltr je ten chytřejší, Sigmund je ten pomalejší, a o to agresivnější. Když se jich postavy budou ptát na znásilnění, svorně budou tvrdit, že nikoho neznásilnili (později mohou tvrdit, že dcera rolníka šla dobrovolně). Když se jich postavy budou ptát na službu v den, kdy byl Wolf unesen a později zavražděn, nebudou chtít odpovídat. Oba si totiž myslí, že se zpili do němoty a usnuli. To, kdyby vyšlo najevo, tak jim hrozí až provaz. Svorně budou tvrdit, že byli na hlídce a že si Wolf šel odskočit. Nikoliv na malou, ale za svou milou (která neexistuje, nikdo z osady se nepaktuje se strážnými). Kamarádsky mu chtěli krýt záda a umožnit mu si trochu užít, a tak po něm nepátrali.

Jejich alibi je však plné děr a trochu schopnější družinka je brzo nachytá na švestkách (nechávám na PJ, ať si celou scénku improvizovaně sehraje sám – doporučuji jí udělat trochu srandovní a využít faktu, že Waltr je



ten chytrý a Sigmund ten blbý). Jakmile bude Waltr se Sigmundem v úzkých, kousnou se a nebudou dál chtít o ničem mluvit.

Pokud chce družina z Waltra a Sigmunda něco vypáčit, stačí udělat pořádné bububu a v případě přesily použít i násilí.

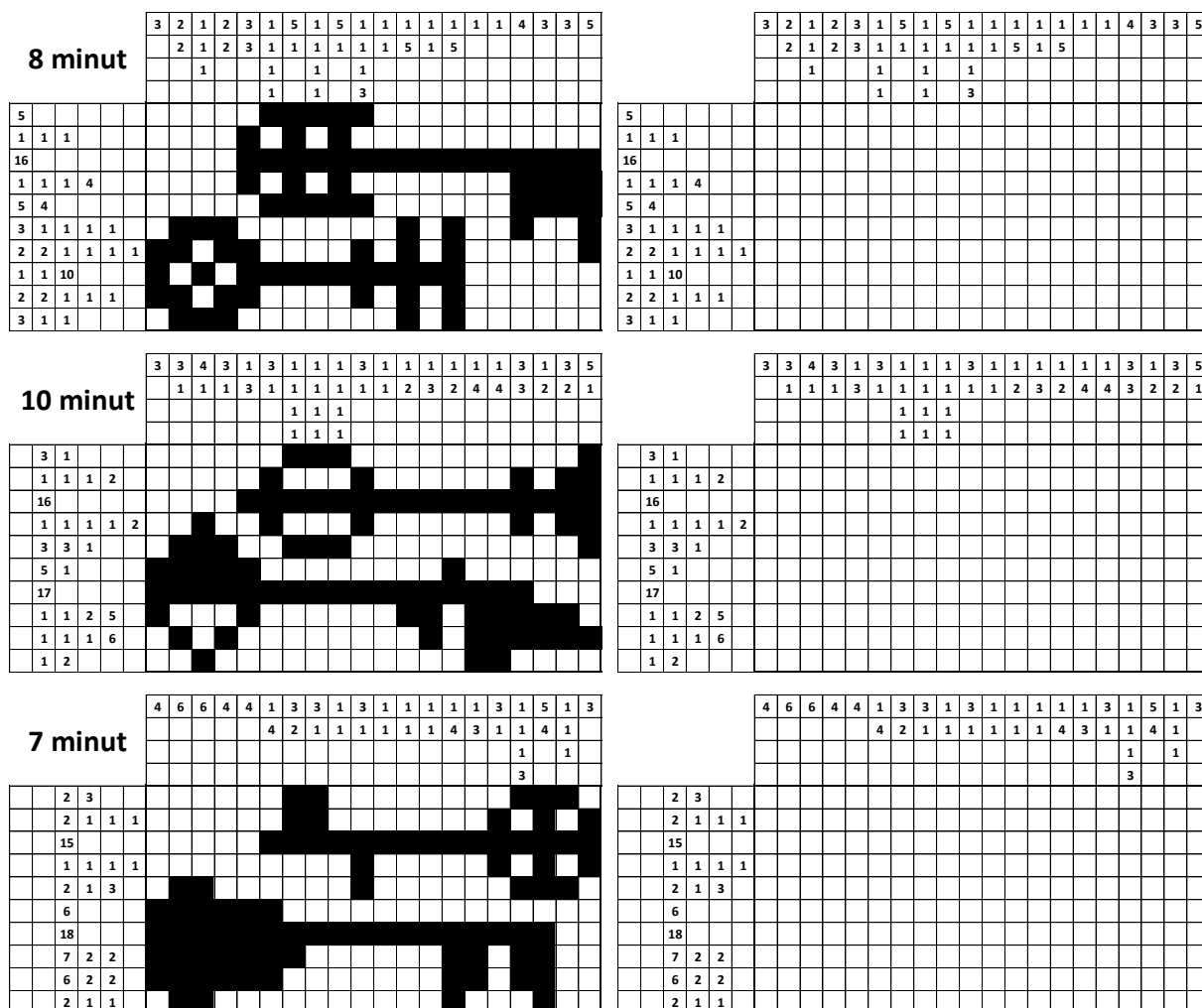
**Důležité:** Pokud družinu napadne Waltra a Sigmunda postrašit tím, že řekne Gordenovi o jejich pití ve službě, budou je prosit, aby to neříkali, a budou se snažit postavy přesvědčit, že pití na stráži sýpky je téměř nutností. Od doby, co bylo vylepšeno zabezpečení sýpky, se ze sýpky ozývají divné hlasy a nářky.

### 3.6.6 Ohledání sýpky

Družinu může zajímat, jak vypadá místo, kde došlo k uspaní strážných. Strážní osudnou noc hlídali sýpku, která se nachází na sever od Jižní osady.

**Důležité:** Při prohledávání okolí sýpky narazí postavy na hliněný džbán se zbytky chlastu. Pokud alchymista použije lakmusový papírek, zjistí, že v chlastu je rozpuštěné silné uspávací.

Samotná sýpka je umístěna v podzemní jeskyni, která má pouze jeden vchod zatarasený bytelnými železnými dveřmi s odvětrávací mřížkou opatřenými dvojicí visacích zámků. Zámky jsou kouzelné a v hodinových intervalech se jejich vnitřnosti mění tak, že každou hodinu je nutné použít jiný pár klíčů s jiným způsobem „vroubkování“. Postavy si také všimnou, že nad dveřmi je na skále vyryt hlavolam. V hlavolamu je zašifrované, jaké klíče je nutné použít v daný moment do zámku. Hlavolam již mohli hráči vidět ve Sluncesvitu v posledním čísle. Kombinace klíčů, které je možné během dobrodružství dát hráčům k hádání jsou uvedeny v přílohách pro hráče.



Postavy mají několik možností, jak zámky překonat:

- Použijí dva speciální klíče, které má Gorden k dispozici. U nich je možné rychle modifikovat vroubkování
- Zloděj si na základě vylustění křížovky vyrobí vlastní klíče pomocí pilky (výroba jednoho trvá směnu)
- Zloděj zámek jednoduše vyláme vnitřností a tím je otevře (2 směny na jeden zámek)
- Někdo silově nadaný zámky prostě urazí (Past Sil~12~zámek uražen/zámek vydržel, ale snížení pasti o 1). Metoda účinná, ale hlučná.

**Důležité: Při použití nesprávných klíčů, či násilnému vniknutí, dojde k aktivaci Koniášových Biogolemů v sýpce. Ti jsou naprogramováni, jak postupovat. Viz kapitola 6.2.1.**

Ačkoliv je sýpka slušně zabezpečena, přesto ji hlídá vždy trojice strážných. Strážní mohou při rozhovoru leccos prozradit. Záleží samozřejmě na přístupu družiny. Nabídka kuřiva, či jídla, podělení se o nějaké historky dokáže snadno rozvázat jazyky. Na druhou stranu „vyšetřovatelský“ způsob komunikace ústa uzamkne. Strážní mohou prozradit následující:

- Dveře jsou zatraceně bytelné a navíc do zámku pasují jen speciální klíče, které má jen Gorden
- Dveře vylepšil nějaký alchymista ze Severní osady (Koniáš, ale to strážní neví), který je nechal udělat zhruba před půl rokem

- Alchymista dveře ještě jednou vylepšil zhruba před třemi týdny. Přivezl spoustu truhel, se kterými se zavřel v sýpce na dva dny a něco tam robil
- Podobné dveře se nachází i ve skladu salnytru a střelného prachu
- V noci obchází Jižní osadu další hlídka. U sýpky se staví jednou za hodinku, dvě
- Někteří strážní tvrdí, že v sýpce straší. V noci, když je klid, se ze sýpky ozývají divné zvuky. Ale to je blbost. Spíš to je zvuk meluzíny, která se prohání jeskyní.

**Důležité: V této fázi hry by postavy nemělo napadnout se vloupat do sýpky. Opravdu pro to není důvod a ani čas. Postavy však mohou začít luštit křížovku nad vstupem do sýpky.**

### 3.6.7 Felčar Janský

Družina by se při pátrání po vrazích měla dostat dříve či později také k felčaru Janskému. Ten mimo jiné ohledával mrtvolu strážného a napsal pitevní zprávu pro velitele tvrže Gordena, kterou však má stále u sebe viz příloha pro hráče. Felčar Janský může být s vraždou Janského spojován pomocí následujících indicií:

- umí číst a psát (cedule se vzkazem na krku mrtvého strážného Wolfa)
- má nějaké znalosti chirurgie (kastrace strážného Wolfa)
- má u sebe zelenou hojivou mast (kastrace strážného Wolfa)
- jako málokdo umí vyrobit uspávací (omámení strážných)
- v pitevní zprávě záměrně vynechává detaily o kastraci (mast, odbornost kastrace, atp.)
- bratr znásilněné děvečky zmínil incident se strážníky a i zapojení felčara Janského

Bude-li felčar Janský družinou konfrontován, že má mnoho společného s vraždou strážného, bude felčar zapírat. Jako těžký kalibr své obhajoby vytáhne své alibi – osudovou noc byl u něj celou dobu velitel Jižní osady Gorden a hráli spolu šachy.

Toto si postavy mohou samozřejmě ověřit u Gordena, a ten jim to potvrdí. Gorden a felčar Janský takto šachy hrají dost pravidelně (Gorden většinou prohraje, ale je soutěživý typ).

**Důležité: Osudovou noc však bylo vše trochu jinak. Felčar Janský použil svitek hypnóza, kterým Gordena zhypnotizoval. Přesvědčil ho, že spolu celou noc hráli v šach, opili se a k ránu usnuli.**

Felčar Janský se samozřejmě maximálně opře o Gordena a postěžuje si u něj, že ho postavy podezírají z vraždy. Gorden postavy za to pěkně seřve a bude je varovat, že jestli budou felčara Janského otravovat, tak je rovnou pošle do salnytrových dolů.

Postavy by se však neměly nechat tímto jediným argumentem odradit. Všechny ostatní důkazy potvrzují, že felčar Janský je nějakým způsobem zapleten do vraždy strážného Wolfa. Kdyby náhodou družina rezignovala na podezírání felčara Janského, PJ může družinu opět navést zpět na stopu, např.:

- začne se chovat velmi obezřetně (opatrné rozhlížení se po okolí)
- půjde k sýpce hledat džbán s alkoholem a uspávacím
- vypustí poštovního holuba se zprávou pro myslivce Oldřicha („OHTA“)
- v extrémním případě se potají odebere do lesů varovat myslivce Oldřicha

Postavy by nakonec měly zmáčkнут felčara hezky někde o samotě. Janský není žádný hrdina, a tak při první fyzické „domluvě“ podlehne a přizná se. Nejprve bude družině tvrdit, že všechno zosnoval sám s cílem potrestat odporný zločin. Družina by se však neměla nechat zviklat a měla by na felčara udeřit tvrději („*a to si to tělo sám pověsil na šibenici?*“).

Nakonec práskne loupežníky a jako dalšího a jediného pomocníka označí myslivce Oldřicha. Budou-li se postavy vyptávat, prozradí jim i tajné znamení („IDH“=mír, „OHTA“ = válka) a jejich skrýš (myslivna Oldřicha, což je lež). Ostatní členy neprozradí, protože je stejně ani jménem nezná. Neprozradí ani tajnou jeskyni, tedy pokud se postavy nebudou dál pít. Také řekne, že Svatavu nikdy neviděl, ale že možná Oldřich. Pozor! Oběť tajná znamení mají upozornit Oldřicha na nebezpečí.

Postavy se mohou Janského zeptat na svoji amnézii (ne nutně při výslechu, ale již dříve). Ten jim vysvětlí, že ke ztrátě paměti většinou dochází při silných zážitcích či úrazech. Vrácení paměti je nejisté, může pomoci, když se člověk vypraví tam, kde paměť ztratil. Jindy pomáhá projít obdobným či jinak silným zážitkem.

Další věc, které si postavy mohou všimnout, že u felčara Janského lze nalézt různé nádoby s nápisy podobné staré elfštině. Jedná se o Svatavou vyrobené přípravky, které poslala Janskému pro jeho práci. Toto je jisté vodítko k určení spojení odboje s Erioly.

### 3.7 První kontakt s velitelem odboje

Poté, co postavy zmáčknu felčara Janského, by se měly vydat do Oldřichovy myslivny. Hráči budou asi chvíli plánovat jak myslivnu „přepadnou“. Rozhodnutí by mělo padnout velmi rychle, neboť celé dopoledne strávily vyšetřováním vraždy strážného, a do myslivny to je kus cesty. A na splnění úkolu mají jen jeden den.

Ať už bude družina postupovat jakkoliv, nakonec se setkají s myslivcem Oldřichem, velitelem jižní větve odboje. Jediná výjimka je, pokud se postavy rozhodnou reportovat veliteli Jižní osady Gordenovi postup pátrání, a domluví se s ním na jiném termínu zadržení myslivce Oldřicha. Sled událostí jak bude popsán v kapitole 3.8 se příslušně upraví.

Oldřich bydlí na samotě na západ od Jižní osady. Je to docela kus cesty, a postavám to zabere zhruba 2 hodiny chůze. Budou muset stopovat, k osadě nevede žádná cesta, pouze cestička, která se často ztrácí. Oldřich bude doma. Má hlídacího psa, takže pokud si postavy nedají bacha, tak pes je prozradí. Pravděpodobnější však bude, že družina použije nějaké triky (neviditelnost, nevycíitelnost, atp.), a tak se dostane k chalupě, aniž by vzbudila pozornost. Pozor, Oldřich je hobit, tak nezapomenout na jeho čich. Podle toho, zda felčar Janský poslal vzkaz Oldřichovi po poštovním holubovi (a ten doletěl), se bude setkání s Oldřichem vyvíjet různě:

#### 3.7.1 Janský nevaroval Oldřicha před příchodem družiny

V případě, že Oldřich o družině neví (felčar Janský nemohl poslat zprávu poštovním holubem nebo ten nezvládl doletět), zastihne družina Oldřicha nepřipraveného. Postavy pravděpodobně Oldřicha zajmou a budou na místě vyslýchat. Oldřich svoji vinu nebude popírat a zdůvodní i proč zavraždil spolu s felčarem Janským strážníka. Bude se snažit přesvědčit postavy, že udělal správnou věc, a že je tedy neviný. Odkáže též postavy na situaci v Jižní osadě – vztah žoldáků k původním přistěhovalcům, tzv. Vladanovu lidu. Záleží na postavách, jak se k jeho argumentům postaví. Pokud postavy pojedou „dle rozkazu“ od Gordena, pokusí se Oldřich utéct, což se mu asi nepovede. Pokud postavy „vyměknou“ a přikloní se na stranu Oldřicha (a ten jim uvěří), nabídne jim Oldřich členství v odboji. Zatím na zkoušku. Pokud na to postavy kývnou (i když třeba jen naoko), seznámí je s dnešním večerním plánem. Viz kapitola 3.8.

### 3.7.2 Janský varoval Oldřicha před příchodem družiny

Pokud Janský odeslal varování Oldřichovi, ten na družinu přichystá léčku. Léčka spočívá v „podminování“ okolí chalupy i chalupy samotné ukradeným střelným prachem (pokud spustí, 50% družiny zemře). Jakmile se postavy objeví v okolí chalupy, vyloupne se Oldřich ze stínu stromů (ostatní členové odboje zůstanou ve skrytu) a začne s postavami vyjednávat. Vyloží jim karty (postavy stojí na sudu s prachem) a bude na postavách, jak ze situace vybruslí. PJ zde má volnou ruku. Oldřich se bude snažit družinu přesvědčit, že udělala velký omyl, když ho označila za vraha strážného. Vysvětlí jí důvody lynče strážného a i cíl odboje.

Pokud postavy uznají postoj Oldřicha a odboje, nabídne jim Oldřich členství v odboji. Zatím na zkoušku. Pokud na to postavy kývnou (i když jen naoko) seznámí je s dnešním večerním plánem. Viz kapitola 3.8.

Pokud se postavy pokusí z léčky uniknout, dojde k boji.

## 3.8 Noční akce – zkouška členství v odboji

Domluví-li se družina s Oldřichem, prozradí jim plán noční akce. Vzhledem k tomu, že družině ještě plně nedůvěřuje, neřekne jim skutečný cíl noční akce. Družinu ve skutečnosti využije jako falešnou návnadu.

### 3.8.1 Cíl družiny

Družina dostane za úkol zmocnit se zásob obilí ze sýpky. Sýpka se nachází v severní části Jižní osady, kde je přirozený jeskynní komplex. Je hlídána a zajištěná Koniášovou pastí – viz 3.6.6. Ukradené zásoby mají postavy ukrýt v lese a co nejdříve dopravit do chalupy myslivce Oldřicha.

**Důležité: PJ nesmí zapomenout, že klíč do zámku se mění každou hodinu. V případě, že postavy si předem vyluštili křížovku již během dne a nekontrolují si, že tvar klíče stále odpovídá, automaticky spustí Koniášovy Biogolemy – viz 6.2.1.**

Na celou záškodnickou akci má družina pouze 6-12 směn kvůli pohybující se hlídce. K ruce bude mít tři odbojáře a felčara Janského, kteří pomůžou s odnosem potravin do lesa.

**Důležité: Ve skutečnosti má družina na akci jen cca 6 směn. Jakmile uplynou, dojde k mohutnému výbuchu (viz následující kapitola 3.8.2), který pošle postavy do bezvědomí a ukončí tak záškodnickou akci.**

### 3.8.2 Cíl Odboje

Odboj chce v noci přepadnout sklad přepravovaného zboží, kde chtějí ukrást střelný prach. Sklad se nachází mimo Jižní osadu (kdyby to náhodou bouchlo). Sklad je pochopitelně hlídáný strážnými, ale i stejným zabezpečovacím zařízením, které je osazeno na sýpce, včetně Biogolemů.

Přepadení skladu se však odboji nepovede. Odbojáři totiž jdou na dveře silou a urazí zámky. Tím aktivují Biogolemy. V neočekávaném boji jsou odbojáři nemilosrdně masakrováni. Jeden z nich pak omylem způsobuje požár, a tím následnou explozi uskladněného střelného prachu. Mohutná exploze způsobí silné zemětřesení s vážnými důsledky pro družinu, která zrovna vykrádá sýpku (viz následující kapitola). Všichni členové odboje nacházející se ve skladu jsou usmrceni. Přežije pouze těžce zraněný felčar Janský, který se doplazí do myslivny a zajat bude myslivec Oldřich spolu s 2 dalšími členy, kteří hlídali venku a upadli do bezvědomí.

### 3.9 Zemětřesení

Výbuch, respektive zemětřesení, které je bezpochyby silným zážitkem, způsobí, že si postavy vzpomenou na část událostí, které nastaly před ztrátou paměti.

Postavy si vybaví následující:

*„Náhle se z dálky ozval silný výbuch provázený dalšími a dalšími výbuchy. Země se začíná chvět. Chvění rychle přechází v třes, a ten ve strašlivé zemětřesení. Ani jeden z vás se neudržel na nohou a všichni jste popadali na zem. Právě včas jinak by vás tlaková vlna výbuchu odhodila jak pírkó. Křečovitě se držíte země, když tu se vám zamotá hlava a vy upadáte do bezvědomí (lze upravit v pokus o útěk ze sýpky).*

*Ocitáte se na malé pramičce, která se pomalu blíží k nevelkému ostrůvku. Je tma a chlad a vlhkost prostupuje vašim tělem, stejně jako myslí. Sedíte mlčky a každé větší šplouchnutí ve vás vyvolá vlnu strachu. Konečně dorazíte ke břehu. Co nejtišeji vystupujete. Když hledíte do tmy lesa před vámi, nasucho polknete a sevřete rukojeti vašich zbraní. Náhle si uvědomíte, z čeho máte strach. Zbraně, které držíte, jsou jen nože a tesáky. Vykročíte do tmy...*

*Náhle skok a vy jste oslepeni velkým ohněm. Sedíte na zemi opřeni o kámen. Ruce máte za zády. Spoutané. Oheň, spíše vatra, vás oslňuje natolik, že nic okolo nevidíte. Příšerný žár do vás buší jak vařící příboj. Ačkoliv nic nevidíte, cítíte, že tu nejste sami. A že nejste vítáni. Náhle se před vašimi obličejí objeví starý, vrásčitý a přísný obličej ženy, asi elfky. Něco vám říká, ale nerozumíte ji. Někdo vás rozvazuje a staví na nohy. Zjistíte, že okolo vatry stojí v kruhu mnoho lidí, podobných elfů. Vypadají divošsky. Jsou oblečení v kůžích, jejich těla zdobí barevné malby a cetky z peří a barevných kamínků. Za divochy je kruh menhirů, které jsou schované pod klenbou mohutných stromů. Náhle a bez varování se dají divoši do zpěvu. Je rytmický, hluboký, jímavý, ale zároveň strašidelný. Ačkoliv zpěvu nerozumíte, v myslích se vám míhají obrazy. Hory, ze kterých padají kamenné laviny, až se země chvěje, střídá obloha, na ní rychle se míhající mraky až máte pocit, že cítíte závan větru. Ten však sílí a mění se ve smršť. Zmítá vámi ve vzduchu. Vichřici střídá teplo, nabírající intenzitu až k nesnesitelnému žáru. Máte chuť utéct a skočit do vody jezera, ale nemůžete se pohnout. Úleva přichází s pocitem deště, jenže ten také nabírá na intenzitě a průtrž vás doslova bičuje. Malé kaluže se rychle spojují do velkých vodních ploch. Najednou se odnikud na vás vyřítí několik sáhů vysoká vodní stěna. Když vás pohltí, ... prázdnota... je konec. Temnota. Malé světýlko kdesi vzadu. Ticho, klid, nicota... a začátek. Vše se opakuje znovu a znovu. Scény a jejich intenzita vás unavují a uspávají, hlasy divochů se zvolna vytrácejí, a vy znova upadáte do říše snů. Předtím, však uslyšíte tiché, prosebné zvolání Eleniel, Nithiel! ...“*

Postavy tedy ví alespoň něco – odkud přišly sny. Stále však neví, kdo jsou a s jakým cílem do Údolí přišly.

V případě, že k výbuchu z jakéhokoliv důvodu nedošlo (postavy vydaly Janského Gordenovi a ten si pak došlápl na Oldřicha, postavy vydali Oldřicha rovnou Gordenovi, atp.), dojde pouze k přírodnímu zemětřesení. Opět se zážitkem uvedeným výše.

### 3.10 Hodnocení první části

Kritérium	Body
Odhalení vraha strážného Wolfa	5
Podstrčení „jiného“ vraha Gordenovi v případě že se družina přidá na stranu odboje	5
Družina spolupracuje s odbojem, ale naoko stále pracuje pro Gordena	5
Zametení stop při krádeži jídla ze sýpky	5
Indicie k Oldřichovi – umí psát	1
Indicie k felčarovi – pitevní zpráva	1

---

Indicie k felčarovi – chirurgický zákrok	1
Indicie k felčarovi – mentolová mast	1
Indicie k felčarovi – uspávací	1
Indicie k felčarovi – navedení rolníka	1
Indicie k felčarovi – džbán s uspávacím	1
Hádanka klíče – neaktivace biogolemů	1
Hádanka klíče – znají ze slunecsvitu	0,5
Ukradené věci	0,5

## 4 Část 2

Děj druhé části se bude odehrávat především v Severní osadě a okolí. Družina zažije další dva projevy Rituálu obnovy. Nejprve Větr a poté Oheň. Při každé události se opět dozví něco ze své minulosti. Hlavním cílem družiny bude vypátrat Svatavu loupežnici, protože ta je zatím jediným vodítkem k jejich minulosti a ztrátě paměti doprovázené podivnými sny. Najít Svatavu nebude rozhodně jednoduché. Svatava je jako duch. Navíc, postavy musí stále hrát roli žoldáků ve službách Zbyška a plnit nařízené úkoly. Celá druhá část tak bude především o získávání informací, které jsou rozeté všude možně. V závěru druhé části se postavy se Svatavou skutečně setkají, i když trochu jinak, než-li by si představovaly.

### 4.1 Shrnutí první části

PJ by se měl před započítím druhé části zeptat nové družinky, jak postupovala a na kterou stranu se přidala (odboj, Gorden). PJ by si měl také zjistit, kterými informacemi disponuje (jména, vazby, souvislosti.)

### 4.2 Po probuzení

Po výbuchu/zemětřesení se postavy ocitnou druhý den ráno v ubytovací části Jižní tvrze, kde je hned po probuzení navštíví Gorden. Ten je seznámí i s posledními událostmi (předpokládá se, že postavy nebylo možné spojit s odbojem. Družina může tvrdit, že šla k sýpce v rámci vyšetřování smrti strážného Wolfa a spatřila loupežníky, jak se dobývají do sýpky):

- výbuch salnytru a střelného prachu srovnal se zemí čtvrtinu Jižní osady a odhadem přes dvacet lidí zemřelo, včetně dětí. Číslo není konečné, neboť některé kusy těl se nepodařilo ještě identifikovat.
- z přeživších loupežníků byly lapeny tři osoby, mezi nimi i myslivec Oldřich, který teď čeká na výsledcích
- někdo se pokusil vyloupit sýpku; navíc se v ní našly další mrtvoly, zřejmě členů loupežníků
- felčar Janský je nevěstný, podle všeho patřil taky k odboji a teď se někde schovává, našli jsme jeho brašnu u sýpky

Gorden nařídí družině, aby se do tří směn připravila na cestu. Družina bude mít za úkol přesunout se do Severní osady a doručit vzkaz do rukou Flavie. Gorden vzkaz ve formě svitku před družinou smotá a zapečetí, tj. nezajistí kouzlem.

Postavy by se měly snažit dostat k uvězněnému Oldřichovi. Musí ale přesvědčit Gordena. Pokud přijdou s dobrým argumentem, umožní jim to. S Oldřichem budou moci prohodit jen pár slov (co se do dvou minut vejde) a Gorden bude u toho. Aby postavy mohly mluvit s Oldřichem o samotě, musí se nějak zbavit Gordena.

Oldřich se pokusí družině při výsledku tajně říci, aby šla do Severní osady a vyhledala Svatavu a varovala ji. Prozradí svůj kontakt – vojáka Jaroše. Oldřich družině bude věřit, neboť pomohla odboji. Pokud se postavy nebudou mít k tomu mluvit s Oldřichem o samotě, Oldřich převeze iniciativu. Například tím, že naoko zaútočí na jednu z postav a pošeptá ji vše v rychlosti do ucha (případně dá papírek s informací do ruky). Nebo se zakucká a využije toho, že ho hraničář z družiny bude zblízka léčit).

Pokud družina nebude mít zájem se s Oldřichem potkat, měla by se alespoň pokusit vypátrat felčara Janského. Ten bude samozřejmě v myslivně. Těžce zraněn, ale stále naživu. Postavy požádá stejně jako Oldřich o to, aby se vydaly do Severní osady a našly Svatavu. Prozradí jim také, že kontaktní osobou je voják Jaroš, který občas doprovází karavany mezi osadami.



Pokud družinu nenapadne kontaktovat ani Oldřicha a ani Janského, vůbec to nevádí. Úkol vypátrat Svatavu dostanou stejně v Severní osadě od Flavie.

**Poznámka: Začátek druhé části dobrodružství bude nutné upravit pro případ, že první část dobrodružství skončila jinak.**

### 4.3 Cesta do Severní osady

Samotná cesta trvá asi dva dny (48 hodin). Tedy vyrazí-li družina první den v poledne, dorazí do Severní osady v poledne třetí den. Cesta je klikatá, úzká, a vede převážně lesem. Prakticky nelze jít vedle sebe. Cesta ubíhá celkem rychle, první noc přespí na dohled od Koňského hřbetu. Druhý den překonají Koňský hřbet a opět na dohled od Koňského hřbetu přespí.

**Poznámka: Napadne-li družinu Koňský hřbet prohledávat, zjistí, že na východní části hřbetu se nachází stará rozbořená hláska, kterou zřejmě někdo čas od času používá. V hlásce je tajný vstup k jezeru, kde se nachází tzv. loděnice – malý úkryt pro pramičku. Tato informace je nicméně zajímavá až pro třetí část dobrodružství.**

V poledne třetího dne dorazí do Severní tvrze. Cesta jim bude příjemně utíkat a celou cestu nikoho nepotkají. Po překonání Koňského hřbetu narazí družina na místo, kde došlo k přepadení karavany předvojem horských klanů.

#### 4.3.1 Místo přepadení

Karavana byla přepadena předvojem horských klanů. Karavana mířila s nákladem salnytru a střelného prachu ze Severní osady na jih. Přepadení bylo velmi brutální a nikdo neunikl. Tedy až na osla – viz níže. Předvoj po sobě zametl všechny stopy. Samotné místo přepadení nebude na první pohled patrné.

**Poznámka: Všechny družiny nakonec místo přepadení musí najít. Bonusový bod dostane družina, která bude mít snahu během cesty pátrat ve svém okolí.**

Spolehlivě místo přepadení objeví pouze hraničář, který prohlásí, že celou cestu pravidelně kontroluje stopy na stezce. Ten si všimne, že v jednu chvíli mizí ze stezky staré stopy, o několik desítek sáhů dál se staré stopy objevují a co víc, přibýly i stopy relativně čerstvé, mířící ze severu na jih. Pokud někdo z družiny projeví snahu sledovat stopy, měl by mít také automatický úspěch. Ostatním družinám bude muset pomoci PJ. Např. citlivější postavy si všimnou závanu hnilobného smradu. Ostrozrací mohou objevit v prachu stezky měděnou přezku či šipku z kuše. Nebo asi míli od přepadení uslyší postavy hýkání osla. Dají-li se postavy za zvukem, objeví nedaleko stezky osla s nákladem – dvěma truhlicemi na zádech. Osel si na nějaké mýtině spásá trávu a je celkem v klidu. Nechá se chytit. Postavy zjistí, že je zraněný – u krku má sečnou ránu, ne moc hlubokou, ale začíná hnisat. Dvě truhlice jsou opatřené bílou kruhovou skvrnou a jsou zamčené na petlici. Není problém se do nich dostat. Uvnitř je bílý prášek, který alchymista jednoduše identifikuje (pomocí lakmusového papírku) jako salnytr.

Bude-li postavy zajímat, kde se osel vzal uprostřed lesa s nákladem salnytru, stačí, když se vydají po oslích stopách. Chvilku budou bloudit lesem sem a tam, až se konečně vrátí na místo, kde došlo k přepadení, a které již procházely.

Na cestě v místě přepadení toho moc nenajdou. Hraničář může prohledat okolí a narazí na několik stop a zajímavých nálezů:

- dva soumaři jsou pověšeni za zadní na stromě, tedy alespoň to, co z nich zbylo – ořezané kosti a hromada vnitřností. Všude kolem spousta krve a dotěrných much
- dvě dřevěné kované truhlice (600 mincí), jejichž víka jsou opatřena bílou barvou. Truhlice jsou rozbité. Všude okolo nich se válí bílý prášek (alchymista pomocí lakmusového papírku zjistí, že jde o salnytr)
- jedna kovová truhlice (200 mincí) jejíž víko je opatřeno černou barvou. Truhlice je na první pohled nepoškozená (zloděj si může všimnout drobných vrypů kolem zámku – evidentní snaha dostat se dovnitř)
- možná nepodstatné, ale na výše popsaných místech objeví družina na červenohnědě obarvené peří (část oděvu horalů)
- dvě mrtvoly v plátových zbrojích a helmicích jsou rozmaširované na kaši; jsou zaházeny větvemi
- několik mrtvol pověšených na stromy – evidentně nádeníci, žádní vojáci; podle zranění na těle byli doslova zmasakrováni, přičemž někteří i při útěku (zranění na zádech)

Kovová truhlice s černým víkem zůstala ležet, neboť je uzamčena a chráněna kouzlem. Při každém pokusu dostat se do truhly se uvolní ze zámku oblak dýmu, který je jedovatý. Dávek jedu je 10 a každá další dávka je o 1 bod jedovatější a účinek nebezpečnější. Na odolání první dávce jedu si musí postava hodit past na Odl~7~K6/2K6. Na odolání druhé dávce musí postava hodit past na Odl~8~2K6/3K6, na třetí past na Odl~9~3K6/4K6, atd. Kovovou truhlici lze otevřít pouze zlomením kouzla, stojí to 15 magů.

Pokud postavy budou důkladně prohledávat naleznou mrtvoly, najdou u jednoho z vojáků pod plátovou zbrojí dopis od Flavie pro Gordena – viz příloha pro hráče. Voják je členem Křížové sedmy a byl kapitánem karavany. Dopis patřil Gordenovi, správci Jižní osady, kde byly jen potřebné informace, a také náznak faktu, že Flavia je do Gordena zamilovaná.

Pokusí-li se postavy najít stopy útočníků, nebudou úspěšní. Někdo si dal opravdu záležet.

#### 4.3.2 Silný víchř

Večer zhruba o půlnoci, dva dny po zemětřesení v Jižní osadě dojde k další události spojené s Rituálem obnovy, který vyvolali Eriolové. Událost je spojená s elementem vzduchu – víchřicí. Následující popis je pro případ, kdy se postavy nacházejí v lese. V případě, že jsou v Severní osadě (nepravděpodobné), je nutné popis náležitě upravit.:

*„Náhle z dálky z jihu uslyšíš slabý hukot, který postupně sílí. Nastražíš uši a snažíš se přijít na to, co je zdrojem zvuku. Když se začnou ostatní členové vrtět pod svými dekami, raději je vzbudíš. Hukot je již docela silný.“*

Nyní lze hráčům povolit krátké plánování, co udělají (kouzlo, příprava k boji, atp.). Je možné i vynechat.

*„S napětím očekáváte, co se k vám blíží. Do tváře vám zavane vlhký větřík a listí kolem vás začne ševelit jako tisíc hlasů. Větřík přechází ve vítr, který zvedne masy listí a drobných větvíček a vám nezbude než si chránit zrak. Najednou slyšíte vrzání a praskání lámaných stromů. Mžiknutím oka mezi vás vtrhne víchř. Vysaje vám vzduch z plic a vy v zářetí upadáte do mdlob.“*

*Ocitáte se v kanceláři. Je bohatě zdobena a obložena drahým dřevem. Za masivním stolem sedí postarší žena, na svůj věk krásná, dalo by se říci. Bohatě dlouhé černé vlasy rámuji přísný obličej s jemnými vráskami, kterému vévodí tenká linka rtů a temný pár očí. Měří si vás pohrdavým pohledem a vy cítíte, že z té ženy vyzařuje moc. Chvilí na vás mluví a vy jen mlčky posloucháte. Jste v plné zbroji a zdá se, že vám uděluje rozkazy před závěrečnou bitvou. Nakonec vám podává svitek („Hledá se Svatava loupežnice“). Všimavější z vás si všimnou velkého pečetního prstenu se znakem  $\frac{M}{W}$ . Když vás propouští, její oči se vám zaryjí do mozku. Když opouštíte budovu, mlčky se přidáváte ke karavaně, která se dá okamžitě do pohybu...*

*Náhle skok ... ocitáte se uprostřed bažiny. Jeden za druhým jdete velmi pomalým krokem mezi zrádnými tújemi a bahnitými plotnami. Všude okolo se válejí cáry mlhy...*

*Najednou se ocitáte v temném tunelu ve skupině zhruba třiceti dalších lidí a páru mul. Každý nese nějaký náklad. Nikdo nemluví, tunelem se rozléhá pouze zvuk bot, kopyt a těžkého oddychování. Kráčíte snad věčnost, ale nakonec přeci jenom spatříte ono pomyslné světýlko na konci tunelu. Když vyjdete ven, ocitáte se ve velmi úzké roklině, kterou svírají několik set sáhů vysoké skalní bloky. Roklina se před vámi rozevírá do širokého údolí. Napravo od vás hučí v propasti dravá řeka, která mizí za vámi do temné hlubiny jeskyně.*

*Pokračujete po relativně úzké římse vstříc údolí. Když se rokлина rozšíří, objeví se před vámi palisádová hradba s dřevěnou věží, pod kterou jsou zavřená pokovaná vrata. Na ochozu věže spatříte několik vojáků, kteří na vás míří kušemi. Za hradbou po obou stranách řeky začíná hluboký les.“*

Nyní ukaž prstem na kouzelníka či zloděje. Při průchodu jižní hláskou u vstupu do Údolí se totiž snažily získat informace o šesti špionech. Kouzelník (zloděj) zmámil jednoho z vojáků a vyptal se ho na šest jmen.

*„Chvilí před branou stojíte, ta se pak otevře, vyjdou čtyři vojáci a každého před vstupem do brány důkladně prohlédnou. Jeden z vás se baví s jedním ze strážných (zloděj či kouzelník), který není příliš mluvný, jako mávnutím proutku se rozhovoří. Nevíš, o čem si povídáte, ale cítíš, že tě odpověď nepotěšila.*

*Náhle skok ... ocitáte se v lese. Na seznamu si nenápadně škrtnáš jméno Chotimír. Další skok ... ocitáte se v tvrzi před Gordenem. Něco vám říká a přitom ukazuje na vaše zbraně. Další skok ... jste v pokoji v hostinci Nová naděje v Jižní osadě. Další skok ... usedáte do malé pramičky...”*

Na to se postavy proberou, zjistí, že jsou uprostřed lesa v menší jámě, zasypané listím a větvemi. Všude kolem jsou polámané a vyvrácené stromy. Tábořiště je rozmetané všude okolo, oheň je naštěstí uhašen, vítr byl příliš silný. Postavy jsou plné modřin, ale všechny přežily. Vítr již ustal a pomalu se rozednívá. Postavy nemohou meditoval a nabrat magy. Pokud družina sebou měla osla z místa přepadení horaly, tak ten je mrtev.

#### 4.4 Příchod do Severní osady

Severní osada, je novější, svojí velikostí i významem předčí Jižní osadu. Po objevení dolů na Salnytr a zintenzívnění těžby se sem přesunula většina populace Údolí. K Severní osadě náleží též tvrz, která je opět větší než její jižní sestřička.

Osada leží na kraji jezera. Do půl míle od osady jsou vykácené všechny stromy. Osada je celá obehnána palisádovou hradbou s hláskami a hlubokým příkopem. Vstupní brána do osady je pouze ze západu. Uprostřed osady se na skalním výběžku tyčí tvrz. Z jihu vede k osadě stezka z Jižní osady, která dále pokračuje na sever k velkému rozcestí. Z velkého rozcestí vedou odbočky k dolům na síru a milířům,

salnytrovým dolům a mostu. U velkého rozcestí se pak nachází výrobní střešního prachu, kde sídlí alchymista Koniáš.

Severní osada je menší průmyslový městy, kde je vše podřízeno především těžbě a zpracování salnytru. V osadě je několik dílen a kováren a také jedna pila. Řemeslníci jsou tu orientovaní na výrobu všeho, co má něco společného s těžbou (od nástrojů, přes nádoby, podpůrné trámy, rumpály na podzemní vodu) či stavebnictvím (most přes řeku, domy). Část osady se zabývá mechanickým zpracováním a čištěním Salnytrové rudy. Jsou zde mlýny, katry, pračky, louhové kádě.

Celkově je Severní osada špinavá a páchnoucí místo. Je zde všudypřítomný štiplavý zápach síry. Při suchém počasí všude poletuje jemný prach síry, sazí a Salnytrového prášku. Voda, která odtéká z osady do Jezera je nažloutlá a zapáchající po síře. Lidé žijící v osadě mají nezdravou barvu kůže a trpí nejrůznějšími zdravotními obtížemi (astmata, kašle, záněty očí, nehojivost ran, kažení zubů, vypadávání vlasů, těžké průjmy).

Pokud již došlo k druhé události spojené s Rituálem obnovy (vichřice), tak si postavy všimnou, že Severní osada dost utrpěla. Doškové střechy budov jsou prakticky pryč, některé kůlny jsou srovnané se zemí, atp. Utrpěla také tvrz, ale ne tak zásadně.

Samotný příchod do Severní osady je pro družinu zážitek. Kromě popisu neutěšenosti podmínek k žití v osadě přibude i způsob zacházení s příchozími. Osobní prohlídky u vstupní brány jsou opravdu důkladné. Postavy musí čekat, dokud nepřijdou dva strážníci, kteří je odvedou do Severní tvrze, kde se setkají s Flavii.

#### 4.4.1 Setkání s Flavii

Strážníci od brány odvedou postavy do tvrze, kde potkají Hageny – velitele vojenské posádky. Ten se bude snažit postavy přesvědčit, aby daly zprávy od Gordena jemu, že je sám Flavii zanesl. Postavy by měly trvat, že zprávu od Gordena musí předat osobně. V tomto případě je Hagen pošle do prdele, ať si cestu k Flavii najdou sami. Družině stačí, aby se trochu pozeptala u vchodu do tvrze, a hned bude nasměrována do donjonu, kde najdou Flavii. Cesta do donjonu je přes jihovýchodní věž.

Tam se postavy setkají pod schodištěm s Flaviiným komorníkem. Komorník, barbar, nemá jméno. Na první pohled je vidět, že toho moc nepobral. Na postavy vyskočí z houpacího křesla a bude hulákat pořád dokola: „stát, stát, stát, nebo vás zabiju“ a při tom bude mávat rukama na všechny strany a bude postavám bránit vystoupit po schodech do prvního patra. Postavám stačí ho jen slovně uklidnit a komorník je pustí dál. Ochotně jim ukáže cestu až do jídelního sálu v donjonu, kde má Flavie zrovna návštěvu.

**Důležité:** Barbar Komorník je ve skutečnosti podrobencem Flavie. Slouží jako dokonalý špeh, neboť každý ho považuje za blázna a nedává si pozor na to, co v jeho přítomnosti říká.

**Poznámka:** Pokud postavy povolí a zprávu Gordena dají Hagenovi, o nic nepřijdou. Flavie si je zavolá později, aby jim vynadala a zároveň se jich mohla vyptat na podrobnosti.

Před uvedením k Flavii budou muset postavy chvíli čekat, a budou moci vyslechnout část rozhovoru s poslem, který přišel ze severu od salnytrových dolů.

*„Má paní, přináším zprávy ze salnytrových dolů přímo od Gregora. ... Povídej, nemám na tebe celý den. ... Gregor vzkazuje, že někdo vyloupil sklady náradí pro těžbu. ... Kdo by měl zájem o krumpáče a lopaty? ...*

*Nevím má paní, Gregor rozjel ihned pátrání. ... Gregor si snad nemyslí, že to byli loupežníci? ... Je si jist, že to byli loupežníci, má paní. ... Ty snad připouštíš jiné možnosti? ... Kolují zvěsti má paní, že za tím je Měšek z dolu Berta. ... Žvásty, ušetři mě těch báchorek. Jsi blázen, když jim věříš. Klid' se z cesty nebo tě nechám zmrskat za tvé hlupáctví!"*

Flavie je krásná žena s přísným chladným obličejem. Je zrcadlem své matky Mory (husté dlouhé černé vlasy, temné oči a úzké rty). Flavie šetří emocemi, takže na první pohled působí velmi odtaziť až pohrdavě. Flavie bude považovat družinu (stejně jako ostatní) za poddané, takže jakýkoliv pokus o „diskuzi“ zarazí.

**Důležité: Postavy by mělo napadnout, že Flavie je dcera Mory, se kterou se setkali v posledním snění – vichru. Pokud to postavy netrkne, PJ by jim měl sdělit, že je jim Flavie podobná na Moru**

Nejprve se s postavami nebude chtít bavit a otravovat, avšak po přečtení zpráv od Gordena se bude postav vyptávat. Jak již bylo napsáno výše, sama na žádné otázky neodpoví a otázky postav zatrhne. Flavii bude především zajímat:

- co vše se dozvěděli při pátrání po vrahovi strážném
- kdo všechno byl spjat s odbojem
- kde byli, když došlo k výbuchu skladu salnytru a střelného prachu
- kde si myslí, že loupežníci ukryli zásoby obilí
- něco o jejich minulém životě, a co je vedlo k tomu jít nabízet své služby do Údolí
- zeptá se postav, zda neznají Česlava, Chotimíra a Koniáše. Zeptají-li se postavy, proč by je měly znát, Flavie neodpoví.
- zeptá se jich také na jméno Jaroš (viz vzkaz od Gordena v dokumentech pro hráče)

#### 4.4.2 Úkol od Flavie

Flavie po výsledku poděkuje družině za její práci v Jižní osadě. Připomene jim, že je vypsána vysoká odměna 200 zlatých za hlavu Svatavy. Pová jim, že je to zrovna deset dní, kdy jeden voják (koktavý kudůk Lajosz) chytil u Mostu Loupežníka. Dostal za to odměnu 10 zlatých. Podá družině stejný leták „Hledá se Svatava loupežnice“, který již mají od Mory – viz dokumenty pro hráče.

Po audienci poručí komorníkovi, aby zajistil, že pobočník Hagen postavy ubytuje, a začlení do pravidelné služby. Hagen pro družinu nemá místo v kasárnách, a tak je ubytuje v hostinci U Padlého hrdiny. Samozřejmě nechá družinu si hostinec zaplatit, i když je jeho povinností tak učinit za ni. Hagen už je holt takový. Na dotaz co budou postavy dělat, jim odpoví, že jim to řekne zítra ráno. Ale mají se na co těšit.

#### 4.4.3 Hostinec U Padlého hrdiny

V tomto hostinci se družina ubytuje po příchodu do Severní osady. Hostinec je prostorný, k jídlu a pití nenabízí nic extra. Slabší pivo a kyselé víno není pro žádné fajnšmekry, krmě je chudá jako zdejší lid. Je to nejoblíbenější hospoda, kde mohou místní dělníci utratit své mrzké mzdy a alespoň na chvíli zapomenout na svůj těžký úděl.

Družina zde může získat cenné informace, podmínkou však je, že nebudou příliš zvědaví. V celé osadě panuje atmosféra strachu jako za totality. Nikdo neví, kdo donášá Flavii. Místní štamgasti sice poznají, že družina je zde nová, ale podělí-li se o informace z Jižní osady (každého bude zajímat výbuch, případně světlice) nebo z Císařství, určitě si štamgasty nakloní a mají napůl vyhráno.

Místní štamgasti se můžou podělit o informace následujících okruhů:

Okruh	Popis
Rod Bučinů	Jó Vladan, to byl pán. Chtěl mít z Údolí idylku a dlouho se mu to dařilo. Všichni byli spokojení, každý věděl, co má dělat a každý měl co žrát. Jenže natáhnul před šesti lety brka a po něm to vzal Zbyšek. Zbyšek Bukvice. Hned chtěl všeho víc a víc a udělal z nás všechny otroky. Před pěti lety se přiotrávil nějakýma houbama a tři roky ležel v komatu. Když se probрал, tak obvinil stromáky, že ho chtěli otrávit a všechny vyhnal na druhou stranu jezera.
Flavie	Je to pěkná buhta. Hodně podobná svý matce, ale o hodně mladší. Dost ctižádostivá a na prachy. Nedbá jak se lidi mají a dře z nich kůži. Horníci v dolech by mohli vyprávět.
Erhard	Dobřej chlap a voják. Vždycky to měl v hlavě srovnaný. On jedinej tady snad ví, že voják je do boje a ne na zkurvenou stráž. Jen díky němu si brzy užijeme pořádnýho vzrůša. Až dostaví most, tak se půjde na stromáky. A až se vymlátí stromáci, tak se začne těžit to zlato a drahý kamení, co tam mají v jeskyních.  Teď tu v osadě nejní. Odešel pro pomoc někam na sever. Prej přísně tajný, ale strašně důležitý. Kluci od stráže ale říkají, že odešel za horskými barbary, požádat je o spolupráci při honu na stromáky. Chlapi tady jsou natěšený na to, až budou moci řezat ty stromáky. Před dvouma rokama jsme je hnali holýma rukama na východ, tak jakápak pomoc?
Zbyšek	Parchant, co se moc nepovedl. Za jeho otce bylo líp. Vůbec bych se nedivil, kdyby mohl za smrt svýho otce. Poté, co se probudil z komatu před dvěma lety, rychle se rozkoukal a začal ouřadovat. Hned začal hnát lidi do dolů a chtěl po každém horníkovi, aby rubal jako čtyři chlapy. Prostě je na prachy a chce je hned. Škoda, že se tenkrát probudil, mohl být od něj pokoj.  Během úplavice nechal bez mrknutí oka oběsit nějakou Máňu, co ukradla bochník chleba mrtvýmu. Jo a taky nechal před čtvrt rokem utopit horníky v salnytrovém dole. Chlapi chtěli jen upozornit na to, jak je jejich práce nebezpečná. On se jim vysmál do ksichtu a zatopil důl. Dobří chlapi tenkrát zařvali. Prej tam dodneška straší jejich duše.
Svatava	Ta děvka proradná. Si jako myslí, že nám pomáhá, když přepadává karavany s jídlem a vraždí lidi? Za všechno to utrpení, které tu máme, může ona. Kdyby se neschovávala v lesích, nebyly by ty kontroly a šacování.  Prej vopíchala všechny loupežníky co má v družině. A ještě ji nikdo nechytil. Je fakt prohnaná jako liška ryšavá. Mnoho lidí se chvástá, že ji vidělo a že je to fakt baba, ale já si myslím, že si jen honili péro a představovali si Flavii.  Poslední útoky byly před deseti dny na most a ten úplně poslední na sirný doly před tejdnem.
Eriolové, stromáci	Jsou to pěkní sráči. Chlapi, co staví most, by mohli vyprávět. Není dne, aby někoho z našich nevodkrágovali. A to jenom proto, že jim vadí pitomý most přes řeku. Most, který už mohl dávno stát, se staví už skoro rok. Ještě, že jsme je vyhnali na východní břeh. A starej Hámal říkal, že Vladan dokonce v minulosti Eriolům pomohl. A takhle se odvděčili!
Loupežníci	Je to asi rok, co udeřili poprvé. Zapálili všechny lodě kotvící tady v osadě. Nikoho nechytili, a i když bylo všude vody dost, všechny lodě šly ke dnu. Vod té doby se všechno tahá na oslech po pevnině. Což loupežníkům náramně vyhovuje. Jednou přepadli karavanu, co mířila na sever. Myslím, že to tenkrát nikdo z karavany nepřežil. Byla to prý řezničina, že stromům se v místě přepadení obarvily listy na červeno.  Před deseti dny zaútočili na most. Nikdo to nečekal, proč by měli zájem ho zničit? Každopádně to pěkně zvorali. Pár jich zheblo a jednoho dokonce zajali. Ten malej koktavej kudůk ho sejmul holí, když chtěl utýct. Dostal deset zlaťáků vod Flavie, i když pak nakonec zajatec zemřel a nestihl říct ani svý jméno.

	Je tomu týden, co zaútočili loupežníci naposled. Přepadli sirné doly a milíře. Docela to tam pocuchali, ale všichni to přežili. Jediná oběť je ten koktajlí kudůk. Úplně se zbláznil, furt mlel do kola „je živý, je živý, je živý“. Nikdo neví kdo a proč to furt vyřvával...
Úplavice	Před měsícem to přišlo. Určitě za to můžou loupežníci. Nasrali do studní a naházeli tam mrtvoly prašivých psů. Otrávil vodu a všichni se z toho v osadě posrali. Mnoho lidí nestíhalo sundavat gatě, a podle toho to taky vypadalo. Ono to zní vtipně, jenže pak ouplavice začala vybírat smrtící daň. A to dost nevybíravým způsobem. Pochcípalo tehdy mnoho lidí.  Nakonec to vyřešil ten alchymista, co vyrábí ten střelný prach. Nařídil všechny nakažený odvést z města, aby nešířili nemoc. Moc chytrý rozhodnutí. Do týdne bylo po nemoci.
Koniáš	Tohoto jména nikoho zde neznám.
Most	Podle Erharda je to strategická stavba, která nám všem pomůže neskutečně zbohatnout. Ale je peklo tu stavbu udržet. Stromáci ví, že most je bránou k jejich likvidaci. Chlapi, co most hlídají, jsou furt v ohrožení života.

#### 4.4.4 Odplata odboje

Každopádně, příchod družiny do Severní osady nezůstane nepovšimnut. Svatava, dozvídající se o tragédii v Jižní osadě, se rozhodne pro odplatu. Ve spolupráci se svými naverbovanými odbojci, zaútočí zápalnými lahvemi první noci v Severní osadě na hostinec U Padlého hrdiny, konkrétně na pokoje, kde družina pobývá. Dopad útoku bude záviset na tom, zda se postavy nachází v pokojích či jsou mimo. V prvním případě závisí dopad na reakcích družiny, nicméně dopad by měl být při troše snahy minimální (pár životů). V druhém případě závisí dopad na tom, zda si postavy něco nechaly na pokojích.

Nelze očekávat, že družina postaví takové hlídky, které by dokázaly útoku předejít. Nejúčinnější je zavřená okenice na oknech. Ta zastaví molotova a způsobí požár pouze zvenku hostince.

**Důležité: Cílem této události je upozornit družinu, že se o nich „ví“ a že mají pověst „těch, co stojí za likvidací loupežníků v Jižní osadě“.**

#### 4.4.5 Rozpis služeb

Druhý den ráno navštíví Hagen hostinec U Padlého hrdiny a oznámí družině, že na družinu připadne tento týden služba „poslů“. Musí za den obejít níže uvedená stanoviště ovládaná Severní osadou:

- sirné doly a milíře
- salnytrové doly
- výroba střelného prachu
- most přes řeku (noční hlídka)

První den tedy budou postavy začínat v Severní osadě. Pochůzka není pevně stanovená, pouze je nutné vždy přespát u mostu přes řeku, kde postavy budou držet noční hlídku (pro případ útoku Eriolů). Noční hlídkou se myslí od soumraku do svítání, tj. 8-9 hodin.

Poslové mají za úkol každý den donést na určená místa zprávu od Hageny a zároveň získat od velitele stanoviště denní hlášení. Všechny zprávy od velitelů stanovišť pak předávají poslové zpět Hagenovi druhý den poté, co ukončí hlídku u mostu.



Svitky jsou ukládány do truhličky opatřené obyčejným zámek. Klíč má vždy velitel stanoviště, resp. sám Hagen. Zprávy obsažené na svitcích jsou zašifrované. Svitky samotné jsou nekouzelné. Každý velitel používá vlastní pečeť pro ověření pravosti (pro šikovného zloděje není problém svitek otevřít bez porušení pečete). Text na svitcích je zašifrován - viz následující kapitola. Pokud postavy napadne nenavštívit některé stanoviště, Hagen to jednoduše pozná.

**Důležité: Slabá ochrana truhličky a svitků by měla družinu přímo vybízet k tomu, aby si zprávy četla či je přímo falšovala. K falšování je zapotřebí zloděje, co umí číst a psát a co má psací potřeby.**

#### 4.4.6 Šifrované zprávy mezi stanovišti

Svitky jsou šifrované klasickým posunem v abecedě. Každý velitel používá jiný posun. Viz tabulka:

Hagen (Severní osada)	+3
Hanče (sirné doly a milíře)	+1
Gregor Suřík (dalnytrové doly)	+4
Oren (most)	+2
Koniáš (výrobna střelného prachu)	+5

Pro účely dobrodružství stačí, když postavy vyluští jen Hagenovy zprávy, které dostane hned první den služby. Vzhledem k tomu, že nelze předvídat, jak se postavy na jednotlivých stanovištích budou chovat, musí si PJ vzkazy od velitelů stanovišť pro Hageny vymyslet a postavám jen sdělit jejich obsah (budou-li se ptát). Hagenovy zprávy pro první den služby jsou uvedeny v příslušných kapitolách a také v dokumentech pro hráče.

#### 4.4.7 Měření času v druhé části

Vzdálenost mezi každým místem na schématu níže je 1,5 hodiny běžné chůze, kromě výroby střelného prachu (Koniáš), která je od rozcestí co by kamenem dohodil. Přecházet z jednotlivých stanovišť napřímo je možné, ale obtížnější (prodírání se hustými lesy, křovinami, nutnost ověřovat směr, atp.) a zabere dvojnásobek času a vždy hrozí ztráta orientace a bloudění. V každém stanovišti stráví dobrodruzi zhruba hodinu (reportování místnímu veliteli, odpočinek, jídlo).

Typická pochůzka prvního dne může vypadat následovně:

Severní osada (9:00)	→ 1,5h	Velké rozcestí (10:30)
Velké rozcestí (10:30)	→ 1,5h	Sirné doly a milíře (12:00) + Report, odpočinek či událost (+1h)
Sirné doly a milíře (13:00)	→ 1,5h	Velké rozcestí (14:30)
Velké rozcestí (14:30)	→ 1,5h	Salnytrové doly (16:00) + Report, odpočinek či událost (+1h)
Salnytrové doly (17:00)	→ 1,5h	Velké rozcestí (18:30)
Velké rozcestí (18:30)	→ 0,0h	Výrobna stř. prachu (18:30) + Report, odpočinek či událost (+1h)
Výrobna stř. prachu (19:30)	→ 0,0h	Velké rozcestí (19:30)
Velké rozcestí (19:30)	→ 1,5h	Most (21:00)

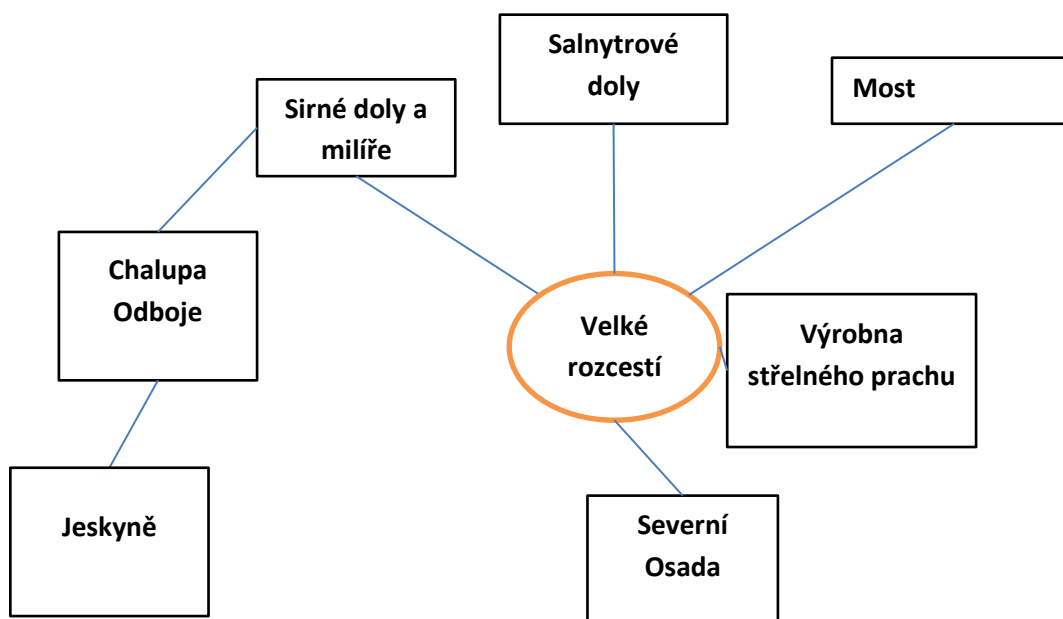
Typická pochůzka druhého dne může vypadat následovně:

Most (8:00)	→ 1,5h	Velké rozcestí (9:30)
-------------	--------	-----------------------



Velké rozcestí (9:30)	→ 1,5h	Severní Osada (11:00) + Report Hagenovi (1h)
Severní Osada (12:00)	→ 1,5h	Velké rozcestí (13:30)
Velké rozcestí (13:30)	→ 1,5h	kamkoliv

Je na družině, jak si trasu uspořádá, vždy však musí skončit v noci u mostu (!). Službu „poslů“ bude mít družina v popisu práce celý týden. V samotné hře si jej však projde pouze dvakrát, než dojde k zvratu. Následující kapitoly jsou řazené podle stanovišť. Příslušné podkapitoly jsou pak označené DEN 1 a DEN 2.



## 4.5 Salnytrové doly – DEN 1

Jsou přímo v jeskyních na severní stěně Údolí. Velitelem je kudůk Gregor Suřík.

Doly jsou celkem tři – označené písmeny A (Amálka), B (Berta) a C (Cilka). Důl Amálka je nejstarší a po zatopení již nevyužívaný důl. Důl Berta je druhý nejstarší důl, který se nachází na západ od dolu Amálky. V současné době již také není využíván, neboť v něm žije mrtvý Měšek – horní mistr, který se změnil ve fexta spolu s ostatními horníky. Důl Cilka je nejmladší a jediný aktivně používaný důl na salnytr. Byl otevřen relativně nedávno po povstání Měška.

### 4.5.1 Historie salnytrových dolů

Měšek, jeden ze špionů, prováděl při svém příchodu do Údolí průzkum dolu Amálka a zjistil, že velká část severního masivu Údolí v sobě skrývá obrovský rezervoár vody, který je napájen vodou z tajícího ledovce nad severním masivem. Doporučil proto hlavnímu mistru těžby Gregoru Suříkovi, aby přesunul těžbu salnytru do jiných jeskyní dále od skrytého rezervoáru vody.

Samozřejmě, doporučení nebylo zcela akceptováno. Sice se otevřel náhradní důl Berta, avšak než mohl naplno naběhnout na požadovaný těžební výkon, používal se i nadále důl Amálka. I přes protesty Měška, který varoval před katastrofou. Ta samozřejmě přišla. Zhruba 3 měsíce zpátky došlo při ražbě bočního tunelu ke spojení dolu Amálka s rezervoárem vody. Všichni horníci se utopili. Důl byl narychlo zavalen, aby vytékající voda nezničila pomocné těžební zařízení.

Měšek byl nepřítel a zorganizoval stávkou všech horníků v dole Berta. Tu vyřešil Erhard s Flavií dost brutálně. Nejprve sice vyjednávali s horníky. Nabídli, že první desítku horníků, kteří ukončí stávku, nabídnou jinou práci než v dolech. Ačkoliv horníci tuto nabídku odmítli, našel se jeden – hobit Pajdal, který přesvědčil pár dalších, aby s ním potají (během jeho stráže u vchodu do dolů) utekli a využili tak nabídky – víc o jeho motivech v kapitole 4.6.5.

Tím se dost zhroutila morálka stávkujících, ale především vyjednávací pozice pro Měška. Při větším počtu stávkujících horníků, byli tito nenahraditelní. Při menším rostla šance, že horníky nechá Erhard s Flavií vyhladovět. K tomu však nedošlo. Do vyjednávání se totiž vložil alchymista Koniáš, který se se stávkujícíma vůbec nemazlil. Nařídil vykopat k dolu Berta vodní kanál a začal důl Berta pomalu zaplavovat. Mnoho horníků stávku při tomto kroku vzdalo a opustili důl, aby dále otročili v dole Cilka. Měškovi zůstalo jen pár věrných, a taky několik nešťáslivců, kteří to už na povrch nestihli. Měšek a ostatní se utopili nebo udusili v dole Berta. Předtím než Měšek vydechl naposledy, proklel Erharda, Flavii i přeběhnuvší horníky do desátého kolena. To zřejmě způsobilo to, že se po smrti změnil ve Fexta.

Z dolu Berta byla po této události odčerpána voda, a nalezené mrtvoly byly pohřbeny, ale ne všechny se našly. Erhard a Flavia chtěli činnost v dole Berta obnovit, nicméně se tam začali ztrácet horníci. Nikdo ze začátku nevěděl proč. Pár horníků však zahlédlo ve stínu svých svící mrtvého Měška, a tak nikdo nechtěl v dole Berta pracovat. Vzhledem k tomu, že těžba salnytru z dolu Cilka byla dostačující, a vzhledem ke ztrátám při záplavě dolů Amálka a Berta, se od těžby v dolu Berta ustoupilo. Tedy alespoň prozatím.

#### 4.5.2 Úkol od Gregora Suříka

Gregor Suřík je malý vlezdoprdelkudůk, který se snaží všemožně zapůsobit na Flavii. Od Hageny dostane Gregor následující šifrovanou zprávu:

Salnytrové doly	
POTVRDTE ZTRATY NA MATERIALU. NUTNE ZPROVOZNIT DUL BERTA. JAKMILE SPATRIS POSILY, POSLI OKAMZITE POSLA.	UTYAWIYJ EYWFYD SF RFYJWNFQZ. SZYSJ EUWTATESNY IZQ GJWYF. OFPRNQJ XUFYWNX UTXNQD, UTXQN TPFRENYJ UTXQF.

Gregor družinu okamžitě zaúkoluje, aby zjistili, kdo ukradl nářadí. Nebo že je dá ihned do hlášení Flavii. Pokud družina odmítne, bude tvrdit, že je to rozkaz od Hageny, resp. Flavie, a že to má napsané na svitku, který donesla. Postavy, pokud rozšifrovaly zprávy od Hageny, tak budou vědět, že Gregor lže.

Pokud družina bude pátrat po nářadí, může se od horníků a dělníků dozvědět následující verze:

Loupežníci	Jasná práce Svatavy. Bůh ví, co mají v plánu. Určitě potřebovali naše nástroje, aby nám vykopali hroby. Minule jim to u mostu nevyšlo, ale pak u sirných dolů jo. Teď je určitě řada na nás. Můžeme jen doufat, že to skončilo u nářadí.
Měšek	Určitě to byl Měšek. Vždyť každou noc je slyšet z Berty kutání a ten jeho šílený smích. Stal se z něj sám Ďábel a je jen otázkou času kdy si pro nás dojde a všechny nás uvrhne do pekla.
Gregor	To nářadí ztopil sám Suřík. Je to malej hajzl. Všechno hodí na nás, uvidíte. Našel si jen důvod, jak nás víc utiskovat. A i kdyby to nebyl on, stejně to udělá.

Pravdou je, že nářadí ukradl fext Měšek a jeho ghúlové. Obstarávali si tak nástroje pro realizaci Měškovy hrůzné pomsty. Družina by měla po krátkém pátrání usoudit, že ať už ukradl nástroje kdokoliv, odnesl je do

dolu Berta (zjistí i podprůměrný hraničář ze stop na zemi). Dalším lákadlem vydat se do dolu Berta je samotný Měšek. Jestli je skutečně naživu, pak by to znamenalo, že se můžou dozvědět něco více o svém poslání.

Pravděpodobná odpověď Gregora Hagenovi je následující:

SALNYTR PET VERTELU. NARADI UKRADENO. NOVE NUTNE. V BERTE NEBUDOU PRACOVAT. DUL BERTA NAVSTIVEN POSLY.	WEPRCXV TIX ZIVXIPY. REVEHM YOVEHIRS. RSZI RYXRI. Z FIVXI RIFYHSY TVEGSZEX. HYP FIVXE REZWXMZIR TSWPC.
--	--

### 4.5.3 Průzkum dolu Berta

Zde by nemělo dojít k detailnímu zkoumání dolu. Hráči by měli popsat, jakým způsobem si budou značit cestu dolem (odmotávání lanka, psaní značek na stěny, postup podél levé/pravé stěny, atp.). Postavy se též můžou zeptat na mapu dolu Berta. Má ji sám hlavní mistr těžby salnytru – Gregor Suřík. Ale ten jim ji nevydá, ani kdyby nabízeli zlato. Družině však nebrání si ji „vzít“. Suřík ji má u sebe v kanceláři ve stolu v šuplíku. Mapa dolu Berta je k dispozici v dokumentech pro hráče:

**Poznámka: Mapa pro hráče se mírně liší od mapy pro PJ. V mapě pro PJ je zobrazen aktuální stav, tedy včetně závalů, vykopané rudy a skutečné délky chodeb, které kopou Měškovi Ghúlové. Pokud tedy postavy pojedou podle Gregorovy mapy, občas se budou divit, že jim mapa nesouhlasí.**

Při průzkumu narazí postavy na následující „zvláštnosti“

- skupina asi 10 ghúlů (velikost A-B), které ve východní části dolu B pomocí hornických nástrojů kopají tunel směrem na východ
- skupina asi 15 ghúlů (velikost A-B), které v západní části dolu B pomocí hornických nástrojů kopají tunel směrem na západ
- někteří kopající ghúlové mají ukradené nástroje, jiní kopají již rozbitými nástroji a jiné kopají pouze holýma rukama (sedřenýma na kost)
- jakmile ghúlové zmerčí postavy, otočí se k nim, ale nebudou útočit

Boj s ghúly by neměl probíhat v kolovém systému. Po jednom souboji se zjeví fext Měšek a naváže hovor s družinou. Fext postavám zatarasí cestu zpět z dolu. Navíc se postavám nezjeví napřímo. Ten podivný stín, který postavy uvidí na rozhraní tmy a světla svých pochodní bude další ghúl. Fext Měšek bude mluvit zpoza rohu, chráněn před případným útokem.

### 4.5.4 Rozhovor s fextem Měškem

Měšek nic o postavách neví, bude se tedy primárně domnívat, že jsou žoldáci najatí Zbyškem. Vědom si své nemrtvé síly a neočekává velký odpor, dá se s postavami do řeči. Sice má v plánu je nakonec zabít, ale nemá v dolech nikoho, s kým by si popovídal a přeci jenom, ještě trochu lidství (trpaslictví) v něm zůstalo.

Z Měška číší sentiment – toužebné vzpomínky na jeho život. Z rozhovoru je jasné, že Měšek je velmi tvrdohlavý a egoistický trpaslík, který věří jen sám sobě a o to více nevěří ostatním.

**Důležité: PJ by měl dát postavám jasný signál, že Měšek nemá v úmyslu postavy pustit na svobodu. I z toho důvodu se Měšek svěří se svým plánem.**

Co by se tedy postavy měly od Měška dozvědět?

- Měškův plán na zatopení dolu Cilka. Měšek se chce pomstít za svoji smrt, a proto se rozhodl, že propojí zatopený důl Amálka s dolem Cilka. Spolu s ostatními mrtvými horníky se teď prokopávají z dolu Berta jak do Amálky tak Cilky. Zatopením Cilky chce Měšek překazit těžbu Salnytru, a tím ekonomicky poškodit Zbyška, Flavii a Erharda.
- Měšek byl čtvrtý špión najatý cechem zbrojníků. Za toho půl roku, co byl v Údolí, zjistil, že skutečně Zbyšek podvádí s těžbou Salnytru. Část těžby byla označována pro černý trh. Navíc, část vytěženého salnytru se zpracovává na střelný prach. Na jeho výrobu však nemá Zbyšek povolení. Za tyto zločiny hrozí Zbyškovi odebrání titulů a práv.
- Zbyšek je prý pravý opak svého otce Vladana (to Měšek slyšel od ostatních horníků, sám ho nezažil). Po jeho smrti se začal chovat jako neomezený vládce a tyran. Zdatně mu v tom sekundují jeho nevlastní sourozenci – Erhard a Flavia.
- Flavie se stará Zbyškovi o Severní osadu – prakticky jí vládne, zatímco Zbyšek je zavřený v tvrzi a počítá zlaťáky.
- Loupežníci jsou víceméně spjati s lidmi z doby vlády Vladana. Měšek se snažil loupežníky kontaktovat, ale bez úspěchu. Nebylo moc času, a bylo to i nebezpečné. Několik lidí spjatých s loupežníky v minulosti skončilo v dolech „na doživotí“, avšak o nich nic neví. Asi jsou už mrtví. Dnes se chycení loupežníci rovnou popravují.
- Když stávkovali v dole Berta, navštívila ho jedné noci žena. Záhadná žena mu nabízela pomoc pro něj a pro ostatní stávkující, ale chtěla, aby se vzdal. To samozřejmě odmítnul. Myslel si, že je to nějaký Flavin čarodějný trik. Teď je však přesvědčen, že to byla samotná Svatava. Postavám na bližší dotazy k Svatavě nezodpoví, tedy pokud mu nesplní přání – viz poslední odrážka
- Historie dolů na severu Údolí – viz 4.5.1.
- Informace o dolech na východní straně jezera. Měšek se podílel na jedné výpravě na východní břeh do objevených dolů. Leží v nich skutečné bohatství – zlato, drahé kamení, železo, ...
- Jako špión cechu zbrojníků se Měšek snažil kontaktovat předchozí špiony. O Česlavovi a Chotimírovi se dozvěděl, že byli odhaleni a popraveni. S Koniášem se setkal, až když stávkoval. Samozřejmě, snažil se ho přesvědčit, že by si měli navzájem pomoci. Ale Koniáš se mu vysmál takovým způsobem, až mu z toho šel mráz po zádech. Měškovi se zdálo, že s ním Koniáš mluví jako s člověkem již odsouzeným k smrti. Koniáš mu tehdy nabídl, že v případě ukončení stávky zajistí, že popravena bude jen polovina stávkujících, a že si Měšek může vybrat, kdo zůstane naživu. O možnostech změnit poměr živých a mrtvých, nechtěl Koniáš diskutovat. Když se Koniáš loučil, utrousil poznámku, že Flavie nebude potěšena výsledkem jednání, nicméně že on sám je výsledkem náramně potěšen.
- Měšek nemá rád hobity. Z jednoho prostého důvodu. Když stávkovali v dole Berta, tak jeden horník – hobit Pajdal, během stávky podlehl a ukončil stávku. Měšek nabídne družině, že prozradí vše, co ví o Svatavě, pokud mu donesou Pajdalovu hlavu.

V případě, že postavy přesvědčily Měška, že nepatří k Zbyškovi, Erhardovi a Flavii, dá jim šanci odejít. Stačí např., když postavy ukážou Měškovi seznam špiónů, či svodku CVO. Nicméně ne zadarmo. Vzhledem k tomu, že jim poskytl spoustu informací, bude chtít po družině kompenzaci. Bude se jednat o tupé a sečné zbraně (těžba), oděvy, deky, olej, pochodně či papír a křesadla (na oheň pro ražení štol). Pokud postavy odmítnou, bude s nimi bojovat. V opačném případě je pustí. Pokud postavy věnují Měškovi bedničku se střelným prachem, kterou našli při putování z Jižní osady do Severní, tak po postavách nic nebude chtít.

**Důležité:** Postavy si také mohou Měška naklonit. Slíbit si vzájemnou pomoc. Měškovi Ghúlové by se mohli hodit např. v třetí části dobrodružství. V případě, že postavy přinesou Měškovi hlavu hobita Pajdala, sám se jim nabídne, že jim kromě informací o Svatavě kdykoliv nabídne pomoc, budou-li ji postavy potřebovat.

Jakmile postavy opustí důl, horní mistr Gregor Suřík se bude ptát, co v dole Berta zjistily. Je na postavách, co mu nakukají. Každopádně výlet družiny do Berty se objeví v jeho reportu Hagenovi.

## 4.6 Sirné doly a milíře – DEN 1

Sirné doly jsou povrchové. Zde dochází k těžbě a čištění síry. Ta je pak na zádech mul dopravována do Severní osady k výrobě střílného prachu. Milíře stojí opodál v lese na místech, kde byly vykáceny stromy. Je zde několik srubů, které slouží jako příbytek zdejším horníkům a jejich strážcům. Těžba síry je dosti náročná a nebezpečná.

Cílem této části je prověřit schopnosti hráčů v boji. Družina bude přepadena předvojem horalů ze severu, kteří přišli tajnou jeskyní (stejně jako před léty). Aby to nebylo jen o boji, bude v zájmu družiny ochránit vojáka Lajosze, který má být jednou z indicií ke Svatavě. Navíc, pokud již ví o hobitu Pajdalovi (viz salnytrové doly, kapitola 4.5.4), měla by mít zájem ho také ochránit.

### 4.6.1 Reportování veliteli Hančovi

Po příchodu družiny do Sirných dolů se setkají s místním velitelem – kudůkem Hančem. Hanče je úřednický typ, který má rád svůj pořádek. Od Hageny dostane Hanče následující šifrovanou zprávu:

Sirné doly a milíře	
FLAVIE ZADA OKAMZITE PRIVEST LAJOSZE DO SEVERNI OSADY K VYSLECHU. JE VODITKEM K SVATAVE.	IODYLH CDGD RNDPCLWH SULYHVW ODMRVCH GR VHYHUQL RVDGB N YBVOHFKX. MH YRGLWNHP N VYDWDYH.

Hanče družinu pozve do své chalupy, kde si svitek přečte. Bude u toho kroutit hlavou (proč proboha chtějí předvést Lajosze, který se zbláznil?), nicméně pak sebere brk a nový svitek, a napíše odpověď Hagenovi:

SIRA DVACET PET VERTELU. UHLI PUL VOZU. LAJOSZ PRIKURTOVAN. MELE NESMYSLY. POSILAM S POSLY.	TJSB EWBDFU QFU WFSUFMV. VIMJ QVM WPAV. MBKPTA QSJLVSUPWBO. NFMF OFTNZTMZ. QPTJMBN T QPTMZ.
---	---

Pokud si postavy potají přečetly svitek od Hageny, ví, že mají vzít sebou Lajosze k výslechu do Severní osady. Hanče jim to samozřejmě oznámí. Pokud byly postavy již v salnytrových dolech a potkaly se tam s Měškem, mohou poprosit Hančeho, aby jim ukázal i hobita Pajdala.

Když družina vyjde z Hančeho chalupy, dojde k samotnému přepadení horaly.

### 4.6.2 Přepadení horaly

Horalé nejprve sirné doly obklíčí. K vyvolání zmatku využijí schopnosti svého šamana. Ten použije kouzla dým a tma. Ostatní bojovníci budou vrhat zápalné lahve do jezírek síry a na střechy srubů. Během prvních dvou kol se celé sirné doly ponoří do hustého a štiplavého dýmu, který zabrání jakémukoliv očnímu kontaktu.

Ve třetím kole vyltnou do Sirných dolů samotní horalé s cílem zničit veškerý odpor a získat zajatce (dělníky).

**Poznámka: Představa je, že jakmile se družina po útoku horalů rozdělí, PJ bude každé postavě zvlášť říkat, co vidí (viz plánek sirných dolů v dokumentech pro hráče a v příloze). Střelecké útoky budou přicházet z fixních míst. Postavy by měly PJ říci, jakým způsobem se kryjí útokům a jak postupují v boji/pohybu.**

Družina má během útoku v ideálním případě tři hlavní úkoly:

- přežít
- ochránit Lajosze, který je přikurtován v jedné z chalup
- najít a ochránit hobita Pajdala, který je bůhvíkde (není nutné)

Pokud jim ještě velitel Hanče neprozradil, kde se nachází Lajosz a Pajdal, měly by se postavy zeptat okamžitě před začátkem bojů. Lajosz se nachází v jedné z chalup na okraji sirných dolů (nejsevernější chalupa u říčky), kde leží spoután na pryčně. Samozřejmě, horalé zapálili všechny chalupy. Postavy tak mají cca 5 kol, než bude celá chalupa i s Lajoszem v plamenech a nebude ho možné vytáhnout ven.

S Pajdalem to bude ještě horší. Hanče přesně neví, kde se nachází. Je na družině jakou zvolí taktiku pro to, aby ho našli. Dobrá zpráva je, že ho nepotřebují živého, ale alespoň jeho hlavu.

**Důležité: Hodnotícím kritériem je rychlost s jakou postavy zachrání Lajosze (a Pajdala). Vždy by však měl Lajosz (a Pajdal) přežít. PJ může horší družinu potrestat např. tím, že Lajosz bude velmi popálen a budou muset na jeho léčbu vynaložit prostředky, atp.**

Dalším hodnotícím kritériem bude způsob komunikace družiny ve složitých podmínkách (nulová viditelnost).

#### 4.6.3 Výslech přeživších horalů

PJ musí zajistit, aby družina VŽDY mohla vyslechnout alespoň jednoho horala. Dobré družiny to napadne automaticky, ty horší už nemusí (a neměly by snad ani postoupit). Pokud družina (byť neúmyslně) vybije všechny horaly, PJ může nechat opodál jednoho zraněného horala schovaného ve křoví.

Výslech horalů může nastat jak v sirných dolech, tak i v chalupě odboje – záleží na vývoji boje a PJovi. Horalé mluví běžnou řečí, není tedy potřeba kouzel či jiných opatření. Horalé prozradí následující informace vztahující se k dobrodružství:

- Družina horalů je pouze předvoj podstatně větší armády horalů, která chce vyplnit Údolí.
- Předvoj má základnu v chalupě odboje směrem ke Koňskému hřbetu. Obyvatele chalupy zajali a některé zabili.
- Celkem je v předvoji zhruba 30 horalů.
- Předvoj přepadl před 3 dny karavanu mířící na jih. Většinu z karavany pobili, pár přeživších vzali jako rukojmí do chalupy.
- Větší část armády horalů přichází do Údolí skrze jeskynní komplex, jehož ústí se nachází poblíž chalupy na sever od Koňského hřbetu.
- Menší část armády spolu s vůdcem horských klanů Morshakem Rudovousem jde spolu s „hloupým mužem“ (Erhard) Severní stezkou.

**Důležité: Nejzásadnější informace od horalů je fakt, že družina již neuvidí žádný další úplněk, protože do té doby prostě a jednoduše hordy horalů vyplní Údolí. Postavy by si tak měly dopočítat, že horalé vtrhnou do Údolí nejpozději za 3-5 dnů. Informace o vpádu horalů do Údolí je též důležitá pro 3. část dobrodružství.**

#### 4.6.4 Výslech Lajosze

V případě, že se podařilo družině zachránit Lajosze před horalý, mohou ho postavy vyslechnout. Měly by to udělat až po cestě, aby nebyli případní svědci jejich hovoru. Pokud si postavy přečetly svitek od Hageny, ví, že Lajosz je nějakým způsobem vodítkem k Svatavě.

Proč se vlastně Lajosz zbláznil? Před jedenácti dny měl Lajosz službu u mostu. V ten den byl most napaden odbojáři. Naštěstí přepadení odbojáři bylo neúspěšné. Tři odbojáři umírají a čtvrtý odbojář jménem Šimon je Lajoszem zraněn a zajat. Sám Lajosz odvezl zraněného odbojáře zpět do Severní osady, aby byl podroben výslechu. Jako hrdina je odměněn Flavií 10 zlaťáky a užívá si bonusového volna v Severní osadě. K večeru se dozvídá, že odbojář Šimon umřel na svá zranění. Dostal za úkol jej odvést ke Koniášovi spolu s dalšíma mrtvolama. Podle instrukcí ponechal mrtvolu v jeskyni, která sloužila pro nemocné úplavíci, a vrátil se zpět do Severní osady, aby byl odvelen na nové stanoviště – Sirné doly...

Odbojář Šimon však neumřel na svá zranění. Když totiž Svatava viděla zajatého odbojáře, lekla se, že by při výslechu mohl něco prozradit. A tak mu dala silné uspávací, po kterém Šimon vypadal jako mrtvý. Mrtvolu pak nechala odvést z města, ale dala echo ostatním odbojářům, že se o Šimona postarala a že až se k nim vrátí, mají ji napsat zprávu. Šimon se skutečně probral v jeskyni kousek od výrobní střešné prachu. Zmatený utekl a vrátil se do chalupy odboje k Závišovi.

Před osmi dny přepadává odboj včetně domněle mrtvého Šimona sirné doly a milíře. V té době tam slouží na stráž i Lajosz. Při útoku se Lajosz setkává se Šimonem. Lajosz nepobere fakt, že je Šimon stále na živu a zblázní se...

Výslech Lajosze bude velmi obtížný. Lajosz si žije ve vlastním světě. S postavami nebude komunikovat. Na postavy bude reagovat s cca minutovým zpožděním (PJ zhruba odhadne). Bude-li se např. družina bavit o útoku horalů a někdo zmíní slovo oheň, po minutě začne nečekaně Lajosz vyprávět nějaký příběh o ohni („je tak teplý, teploučký a strašně hřeje do tváří, nejlepší je v krbu, kde krásně praská, ale dokáže taky popálit, au au, kůže rudne a pak naskáčou puchýře“).

Aby se Lajosz rozpovídal o tom, co se stalo při přepadení sirných dolů, je potřeba trpělivě opakovat klíčová slova. Těmi jsou např.:

- Loupežníci („Zaútočili, zaútočili. Valí se na nás odevšad. U mostu, u dolů. Mrtví ožívají a přidávají se po bok loupežníků. Je jich tak mnoho. Tváře se opakují, stejné tváře se opakují“)
- Šimon („Je mrtvý, je mrtvý. Vezl jsem ho na mářách. Byl tak mrtvý. Chladný. Ty jeho oči. Podíval se na mě a usmál se. Rozeběhl se na mě a chtěl mě zabít. Ale už byl mrtvý. Na mářách jsem ho odvážel na hřbitov“)
- Útok („Byl tam, viděl jsem ho. Z masa a kostí se na mě řítí. Poznal mě a usmál se. Ožil z mrtvých, aby mě přišel zabít“)
- Smrt („Ležel na stole a těžce dýchal. Byl celý promodralý. Dostal nějaký lektvar, který vyzvrátil s chuchvalci krve. Pak dostal třesavku, mlátil sebou jako posedlý ďáblem. A pak ztuhnul. Naposledy vydechnul a celé jeho tělo se uvolnilo“)



Klíčových slov může být i víc. Podstatná informace, kterou postavy mají získat je, že Lajosz byl u toho, když Helena (Svatava) léčila zraněného odbojáře Šimona a na vlastní oči viděl, jak zemřel. Postavy by si z toho měly vyvodit, že pokud Lajosz mluví pravdu, někdo to zařídil tak, aby se odbojář Šimon vyhnul výslechu.

#### 4.6.5 Výslech Pajdala

Pokud je hobit Pajdal naživu a nebyl unesen, mohou si s ním postavy pohovořit o událostech při stávce v salnitrových dolech. Pajdal bude pochopitelně tvrdit, že myslel především na svůj život. Přes počáteční nadšení se stávkou si uvědomil, že stávka nemá řešení a že může skončit maximálně jeho smrtí. Proto opustil Měška a to, že odešli i jiní, za to on nemůže.

Postavy mohou samozřejmě Pajdala zkrátit o hlavu, a donést ji Měškovi. Z morálního hlediska je to samozřejmě špatné rozhodnutí. Je to na postavách. Pajdal těsně před smrtí vyklopí, proč zradil Měška. Řekne postavám, že první kdo zradil, byl sám Měšek. Viděl, jak v dole mluvil s nějakou ženou, která mu nabídla pomoc, ale on že ji odmítnul, a tím prakticky všechny odsoudil k smrti. Ta žena musela být mocná čarodějka, protože, když se ptal stráží u vchodu do dolu Berta, ti žádnou ženu vcházet neviděli.

**Poznámka: Tuto informaci o záhadné ženě má i Flavie, neboť poté, co Pajdal opustil důl Berta, byl předveden k výslechu.**

Pokud je Pajdal mrtvý, mohou získat jeho hlavu bez morálních dilematů. Jen by měli řezat hlavu někde opodál.

#### 4.6.6 Pronásledování horalů

Po odolání útoku předvoje horalů a jeho případné likvidaci by se měly postavy zajímat, odkud útočníci přišli. Nalézt stopy nebude složité. Pokud se po nich postavy vydají, dojdou až k chalupě odboje, skupiny jež přepadávala stezku mezi Jižní a Severní osadou. Stopování do chalupy odboje trvá asi 2 hodiny, byť je vzdálenost chalupy jen 1 hodina čisté chůze. Družina by měla nechat stopování na druhý den, aby včas stihla dojít k večeru do stanoviště most.

### 4.7 Chalupa severní větve odboje – DEN 1

Chalupa se nachází severně od Koňského hřbetu. Všechny 30 členů odboje zde přebývalo. Avšak chalupa byla obsazena předvojem horalů již před příchodem družiny do Severní osady. Horalům se podařilo v noci chalupu přepadnout a členy odboje buď zabít, nebo zajmout. Přeživší členy odboje teď předvoj horských klanů vězní ve sklepení chalupy.

Situace u chalupy odboje bude různá v závislosti na předcházejících událostech. Viz následující podkapitoly.

#### 4.7.1 Předvoj u sirných dolů poražen

V tomto případě může družina narazit jen na dva hlídače na dohled od chalupy (20 sáhů). Hlídají v korunách stromů ve směru k sirným dolům. V chalupě je zbylých 5 přeživších horalů, 10 přeživších členů odboje včetně jejich šéfa Závise, a také 4 přeživší zajatci z přepadené karavany (viz 4.3.1). V okolí chalupy jsou pak asi dvě desítky mrtvých těl (členové odboje a nádeníci z přepadené karavany).

**Důležité: Všimnout si hlídačů na stromech je dost obtížné. Hráči musí říci, že kontrolují i koruny stromů. Pravděpodobnost objevení je pak asi 40%, v opačném případě jen 15%.**



Pokud hlídači zmerčí družinu dříve, než družina je, varujou své druhy v chalupě (zvuky zvířat). Ti se na útok připraví – zabarikádují dveře, zavřou okenice, atp. Vzhledem k tomu, že horalů je v chalupě jen pět, všichni budou bojovat až do konce. S postavami budou vyjednávat jen proto, aby mohli zabít, co nejvíce zajatců. PJ by měl naznačit družině, že uvnitř chalupy dochází k masakru rukojmí.

**Poznámka: Záviš masakru vždy unikne. Družina ho tak bude moci vyslechnout. Viz 4.7.3.**

#### 4.7.2 Předvoj u sirných dolů neporažen

Tento případ nastane, pokud se postavy boji u sirných dolů nějakým způsobem vyhnuly. Např. při útoku se skryly v lese, či vůbec sirné doly první den nenavštívily. V chalupě pak bude zhruba 15 příslušníků horských klanů. Dále 21 zajatců (10 přeživších členů odboje včetně jejich šéfa Záviše, 4 přeživší z přepadené karavany – viz 4.3.1 a 7 zajatců od sirných dolů včetně hobita Pajdala). V okolí chalupy bude na dvě desítky mrtvol (členové odboje a nádeníci z přepadené karavany).

Boj s předvojem horských klanů nebude jednoduchý. Jednak oblast okolo chalupy mají pod kontrolou hlídek a pokud družina nebude postupovat velmi obezřetně (min. neviditelnost, případně průzkum přítelů, atp.), je vysoká pravděpodobnost, že družina bude prozrazena ještě předtím, než se dostane na dostřel od chalupy. Celkem čtyři horalé hlídají v korunách stromů cca 20 sáhů od chalupy. Jako dorozumívání používají zvuky zvířat.

**Důležité: Všimnout si hlídačů na stromech je dost obtížné. Hráči musí říci, že kontrolují i koruny stromů. Pravděpodobnost objevení je pak asi 40%, v opačném případě jen 15%.**

Skupina předvoje je velmi zkušená a tak, když horalé v chalupě uslyší znamení, nevyhlásí poplach, ale organizovaně se přemístí do bojové pohotovosti, tak, aby na první pohled nebylo patrné, že o vetřelcích ví. Horalé budou za všech okolností bojovat až do konce. Pouze v případě, že družina povede útok na chalupu jen z jedné strany, tak se některý z horalů pokusí utéct směrem k jeskyni, odkud přišli.

Horalé začnou po útoku okamžitě zabíjet rukojmí. PJ by měl naznačit družině, že uvnitř chalupy dochází k masakru rukojmí.

**Poznámka: Záviš masakru vždy unikne. Družina ho tak bude moci vyslechnout. Viz 4.7.3.**

#### 4.7.3 Výslech Záviše

Jakmile bude chalupa vysvobozena, můžou se začít postavy ptát, kdo jsou zajatci. Družina nemá ani tušení, že se jedná o loupežníky/odboj. Ať už budou mít postavy na sobě plášť se symbolem  $\frac{M}{W}$  či nikoliv, Záviš bude družinu považovat za žoldáky vyslané Flavií či Hagenem.

**Důležité: Záviš očekává, že družina ho přišla zatknout a předvést Flavii. Proto bude na případné otázky, co jsou zač reagovat trochu s údivem. Jakmile mu dojde, že družina nemá ani poměti, co je zač, pochopitelně svoji identitu neprozradí.**

Záviš tedy nebude příliš sdílný a družina pozná, že se chová divně. Družině sice poděkuje za záchranu života, družina však vycítí, že se jich chce Záviš rychle zbavit. Záviše může prozradit několik věcí:

- všude se po zemi válí svitky, které jsou vzkazy od Svatavy
- jeden z osvobozených se pokusí nenápadně zmizet v lese

- ostatní odbojáři se budou potají ozbrojovat zbraněmi horských klanů a začnou se přesouvat na strategické pozice vůči družině
- horalé sebou přinesli truhličku (200 mincí) s černým kruhem na víku, kterou se pokoušeli marně otevřít. Truhlička je chráněná jedovou pastí.

V případě, že družina se nedovtípí s kým má tu čest, Záviš s odbojáři na družinu zaútočí a pokusí se je zpacifikovat. Cílem Záviše není družinu zabít, ale vyslechnout. Záleží na PJ, jak scénku zahraje, zda-li nechá družinu zajmout či jim dá možnost se ubránit a případně zajmout Záviše.

Bude-li družina zajata, Záviš vyslechne družinu a vysvětlí co jsou zač a proč ji tedy zajali. Podaří-li se družince Záviše přemoci, ten při výslechu vyklopí vše, co ví.

Záviš bude mluvit pravdu, když řekne, že neví, kde Svatavu mohou nalézt. Co jim však prozradí, že Svatava určitě žije v Severní osadě, kde rekrutuje další odbojáře. Se Svatavou jsou v kontaktu skrze tajnou schránku. Její polohu nebude chtít prozradit. Zmíní pouze, že je kousek od Severní osady v lese. Když Záviše a ostatní přeživší nechají žít, slíbí družině, že do schránky vloží vzkaz, aby je Svatava kontaktovala. Sám Záviš se do vzkazu zaručí, že postavám věří.

**Důležité:** Budou-li se postavy důkladně ptát, může jim Záviš prozradit, že schránka je vybírána nepravidelně. Občas je to i v noci. Postavy by mělo trknout, že Svatava musí mít nějaký způsob, jak se dostává přes stráž v noci ven z přísně střežené osady. Svatava má povolení na sběr bylin pro léčivé masti a některé z nich je nutné sbírat v noci.

Když budou postavy neústupné a budou chtít prozradit umístění schránky, nakonec to Záviš udělá (a případně družině ukáže). Ve schránce najdou postavy následující vzkaz, který je též v dokumentech pro hráče:

*„Drahý Záviši, minulou zprávu jsem našla nedotčenou. Pokud budeš číst tuto zprávu, jsi naživu a máš naději přežít. Nyní je již pozdě na náš plán. Nejpozději den před úplňkem shromáždí všechny věrné a jděte do loděnice. Zůstaňte nahoře. Přeji mnoho zdaru. Bude to těžké. Omlouvám se, že jsem vás zklamala. Svatava“*

**Poznámka:** Loděníci se myslí úpatí Koňského hřbetu, které zasahuje do jezera. Tam kotví loď, kterou Svatava používá k přepravě na Východní břeh jezera. Zůstat nahoře znamená zůstat ve hlásce na Koňském hřbetu. V den úplňku dojde k protržení severního masivu Údolí a vypuštění rezervoáru vody. Viz Rituál Obnovy popsany v kapitole 2.6.3.

Záviš upozorní postavy, že je Svatava strašně opatrná a i on, zkušený zálesák neměl šanci se před ní ukrýt poblíž schránky. Vždy ho nějak vycítila a utekla dřív, než ji mohl poznat. Svatava se sama rozhoduje, s kým se setká či ne.

**Důležité:** Záviš může prozradit družině, že Svatava je štíhlé, vyšší postavy. Má tmavé vlnité vlasy.

Záviš se dále svěří postavám, že Svatava plánovala velkou akci zhruba za 4 dny (8. den dle super časové osy, tedy den před úplňkem). Svatava vždy o akci mluvila jako o rozhodující bitvě. Vzhledem k tomu, že byla Závišova skupina zajata horaly, vůbec neví, zda se nakonec něco uskuteční.

Záviš se také může rozhovět o akcích severního odboje, ale pouze pokud se postavy budou ptát. Záviš může prozradit následující informace (časové údaje jsou vztaženy k prvnímu dni služby):

- Svatava má vždy poměrně přesné informace k jednotlivým akcím. Proto byly vždy velmi úspěšné.
- jedinou zpackanou akcí byl útok na most před deseti dny. Dostali za úkol osvobodit zajatce z řad Eriolů. Nějaká elfka to byla. Když se ji však snažili vysvobodit, spustila křik a vůbec si nedala domluvit. Asi už byla od toho mučení a znásilňování úplně mimo, že nepoznala zachránce. Záviš tenkrát přišel o tři odbojáře a jeden byl zajat (Šimon).
- dva dny na to se však Šimon vrátil do chalupy. Tvrdil, že se probudil v jeskyni kousek od velkého rozcestí. Hlava ho strašně bolela a bylo mu špatně. Nicméně byl jinak v pořádku i přes zranění, která utrpěl. Už druhý den se účastnil útoku na sirné doly a milíře
- útok na sirné doly a milíře před týdnem bylo pouze s cílem poničit zařízení k těžbě síry. To se částečně podařilo.

Co se týče přepadení horaly, může Záviš prozradit následující (časové údaje jsou vztaženy k prvnímu dni služby):

- před šesti dny došlo k přepadení horaly. Odbojáři útok vůbec nečekali. Hlídky mají totiž postavené jen na sever a východ, avšak útok přišel z jihu
- Záviš si myslí, že horale přišli jeskyní stejně jako tomu bylo před patnácti lety ještě za vlády Vladana
- Záviš dokáže družině popsat, kde se přesně jeskyně nachází (cca 1-2 hodiny chůze od chalupy)

## 4.8 Výrobní střešního prachu – DEN 1

Místo, kde Koniáš vyrábí střešní prach, se nachází kousek od rozcestí na sever od Severní osady. Celá výrobní je umístěna do přírodní jeskyně. Jedná se o celkem rozsáhlé podzemní prostory ve dvou podlažích. Nad jeskynním komplexem ukrytým v lese jsou vykáčeny dvě mýtiny včetně pařezů. Na větší mýtině je vchod do jeskyně, vstup vody do jeskyně a výtah. Na menší mýtině není nic. Přesné uspořádání výrobní střešního prachu je popsáno v kapitole 5.6. Zde je nutné dodat, že kousek od mýtiny se vstupem do výrobní střešního prachu je ještě jedna jeskyně, která sloužila Koniášovi pro ubytování nemocných úplavců a kde byl také krátce „ubytován“ naoko mrtvý odbojář Šimon. Z řeky, která protéká nad jeskyní, je veden úzký kanál, který přivádí vodu do jeskyně.

Výrobní střešního prachu může družina navštívit prakticky několikrát během své obchůzky. Pokaždé, když bude na rozcestí.

Vchod do jeskyně je přehrazen železnými bytelnými dveřmi opatřenými 5 coulů ostrými hroty a malinkou špehyrkou. Vedle dveří se nachází táhlo, které je spojené se zvonkem, který visí hned za dveřmi. Překonat dveře není jednoduché – viz kapitola 5.6.1.

**Důležité: V druhé části dobrodružství by se postavy neměly dostat přímo do jeskyně. Pokud tomu nejde přímo zabránit (postavy dělají všechno proto, aby se dovnitř dostaly), bylo by fajn, aby se nedostaly dál než do skladu.**

### 4.8.1 Výslech Vojslava

Pokud postavy zatáhnou za táhlo u vstupu do jeskyně, zhruba do 1 směny přijde Vojslav, jediný pomocník alchymisty Koniáše. Zeptá se, co postavy chtějí. Postavy by měly dát Vojslavovi svitek od Hagara:

Výroba střelného prachu	
POTVRD PRIJEM TEL. DLE NASICH ZAZNAMU EXPEDOVANO SEST TEL.	SRWYUG SULMHP WHO. GOH QDVLFK CDCQDPX HASHGRYDQR VHVW WHO.

Vojslav otevře špehýrku a svitek si vezme. Požádá družinu, ať chvíli počkají a zhruba do 3 směn jim přinese svitek od Koniáše:

VYROBA DLE PLANU. POTVRZUJI PET TEL. JEDNO CHYBI.	ADWTGF IQJ UQFSZ. UTYAWEZON UJY YJQ. OJIST HMDGN.
--	--

Poznámky o chybějících tělech v šifrovaných vzkazech poukazují na situaci před devíti dny. Kdy ze Severní osady byly do jeskyně poblíž výroby střelného prachu přivezeno 6 mrtvých těl. Jedno z mrtvých těl patřilo odbojáři Šimonovi, který však nebyl mrtvý a po probuzení zmizel. Koniáš i Flavie toto nyní zjistili a snaží se přijít na to, kam se mohlo šesté tělo ztratit...

První den nebude žádná šance si pohovořit s Koniášem. Je zaneprázdněn, a ze své jeskyně prostě nevyleze, i kdyby postavy naléhaly. Postavy se tak můžou pobavit maximálně s Vojslavem, pomocníkem Koniáše, který je zároveň špiónem cechu zbrojířů. Vojslav však postavám neotevře, má to zakázáno od Koniáše.

Informace od Vojslava, které mohou postavy získat:

- samotnou výrobu střelného prachu si řídí Koniáš sám
- Koniáš před osmnácti dny poslal všechny dělníky (cca 10 lidí) vyrábějící střelný prach zpět do Severní osady. Ponechal si pouze Vojslava. Přesto výroba střelného prachu pokračuje. Vojslav nechápe, jak může Koniáš nahradit 10 lidí.
- Vojslav má na starosti pouze příjem vstupních surovin a expedici produktu
- Vojslav nikdy nebyl v samotné výrobě střelného prachu
- Nikdy nekontaktoval loupežníky
- Nemá tušení nic o ztracených mrtvých tělech, možná Koniáš, který dostává vzkazy ze Severní osady něco ví. Sám Vojslav před devíti dny pomáhal skupině strážných ze Severní osady ukládat 6 mrtvol do jeskyně poblíž výroby střelného prachu.

Vojslav je dost bojácný a na vyptávání bude reagovat defenzivně. Z rozhovorů musí vyplynout, že má Vojslav velký strach z Koniáše. Pokud na něj družina vybalí, že ví, že je špión cechu zbrojířů, začne koktat a vše bude popírat. Za dveřmi se bude cítit v bezpečí. Družina by neměla příliš tlačit na pilu. Nejhorší, co může družina udělat je začít Vojslava vydírat („udáme tě Flavii“). To pak automaticky přeruší hovor a odejde od dveří. Ideální je, získat si Vojslavovu důvěru, případně mu nabídnout pomoc („je to tvoje volba, necháme tě být“, „jsme taky špióni a chceme ti pomoci“, ...)

## 4.9 Most – DEN 1

Most přes řeku je strategicky důležitý, neboť představuje jedinou možnost, jak se dostat ze západního břehu jezera na východní břeh. Obranu mostu má na starosti Oren. Most byl před pár dny dokončen a nyní

se posiluje jeho obrana. S dokončením mostu je cesta na východní břeh otevřená. Most tak nyní nabírá na důležitosti. Cílem Flaviiných mužů je most za každou cenu udržet, neboť každým dnem by měly dorazit posily horských klanů, které by se měly dle plánu podílet na invazi na východní břeh. Tohoto si jsou vědomi Eriolové a tak připravili na noc 2. dne útok na most s cílem jej zničit a znemožnit Flaviiným mužům snadný přechod na východní břeh jezera.

**Důležité: U samotného mostu je velký hukot od vodopádu. Je velmi obtížné se dohovorit na dálku (více jak 10 sáhů). PJ by měl upozornit postavy na obrovskou haldu navátého dřeva, listí a větví u severní stěny Údolí (viz mapka mostu v příloze).**

Vzkaz pro Orena vypadá takto:

Most	
MOTIVACE PRO STRAZCE. POKUD BUDE MOST UDRZEN DOSTANE KAZDY DESET ZLATYCH. POSLI S POSLY JAROSE.	OQVKXCEG RTQ UVTCBEG. RQMWF DWFG OQUV WFTBGP FQUVCPG MCBFA FGUGV BNCVAEJ. RQUNK U RQUNA LCTQUG.

Pravděpodobná odpověď Hagenovi od Orena bude následující (postavy ji dostanou až druhý den ráno):

UTOK ERIOLU. TRI DELNICI MRTVY. JAROS ZRANENY. POSILAM S POSLY. ZAKOPY NA DRUHEM BREHU HOTOVE. POSILY NUTNE.	WVQM GTKQNW. VTK FGNPKEK OTVXA. LCTQU BTCPGA. RQUKNCO U RQUNA. BCMQRA PC FTWJGO DTGJW JQVQXG. RQUKNA PWVPG.
--	---

**Poznámka: Ve vzkazu pro Orena se vyskytuje jméno Jaroše. Toto jméno bylo zmíněno v dopise od Gordena pro Flavii. Případně o něm ví z výsledku felčara Janského či myslivce Oldřicha. Družině by mělo dojít, že Flavie má zájem o výslech Jaroše, neboť je vodítkem ke Svatavě.**

#### 4.9.1 Výslech Jaroše

Když družina dorazí první den k mostu, zjistí, že byl most během dne přepaden Erioly. Nešlo o nic velkého. Tým dělníků, který zrovna pracoval na obranných zákopech na východním břehu, byl zasypán sprškou otrávených šípů. Bohužel, tři dělníci byli zabiti a jeden voják těžce zraněn. Těžce zraněným není nikdo jiný než Jaroš, poslední ze špiónů cechu zbrojířů. Jaroš „koupil“ šíp přímo do krku a stehna. Důležité cévy nebyly zasaženy, ale šíp rozdrtil ohryzek a dýchací trubici. Jaroš ztratil mnoho krve a nyní se nachází v bezvědomí. Šípy, které ho zasáhly, byly otráveny jedem z exotických výtažků, s kterým si může poradit pouze zkušený alchymista. Takový v družině však není.

Postavy (alchymista, hraničář) mohou Jaroše pouze stabilizovat a ošetřit mu střelná zranění. Jed však neutralizovat nemohou. Jed samozřejmě účinkuje dál a způsobuje Jarošovi postupné zrychlování metabolismu. Jeho tělo tak potřebuje čím dál více energie (kyslík, voda, potrava) pro udržení chodu. Jakmile se něco nedostává, organizmus se rychle vyčerpává.

Jaroš má před sebou 12-17 hodin života (k5+11). To pozná každý alchymista, hraničář či kouzelník. Pokud chtějí postavy s Jarošem mluvit, musí mu zajistit neutralizaci jedu. Postavy může napadnout, že neutralizovat jed umí někdo v Severní osadě anebo Koniáš.

**Poznámka: Jaroš cestu do Severní osady vždy přežije, nicméně PJ by měl donutit družinu, aby „vyplácala“ na Jaroše min. jeden lektvar rudého kříže a nebo kouzlo uzdrav lehká zranění.**

Každopádně Oren nedovolí postavám za žádnou cenu opustit most – každý muž je nyní potřeba pro potenciální útok Eriolů. Postavy se mohou přít, vyjednávat, ale Oren nesleví (hněv Flavie je mocnější). Pokud to na něj postavy zkusí kouzly, neuspějí, Oren není žádné ořezávátko (7. úroveň). Pokud by nedej bože družinu napadlo Orena neuposlechnout, bude jim bránit v odchodu, ale na meče to nevyhročí (případná bitka by skončila řeží a pak by most už tuplem nikdo nestrážil). Důrazně však upozorní odcházející družinu, že za neuposlechnutí rozkazu je bez milosti provaz. Samozřejmě, družině nedá svitek potvrzující, že byli u mostu. Pokud by si jej chtěly postavy vynutit silou, dojde k řeži a družina zaznamená významné ztráty na životech. Pro družinu to znamená konec dobrodružství.

Nicméně v noci prvního dne nedojde u mostu k přepadení.

#### 4.9.2 Eriolská zajatkyně Niriél

Posádka u mostu drží jako zajatkyni jednu Eriolskou dívku – Niriél. Drží ji v zajetí již několik týdnů po jednom z neúspěšných útoků Eriolů na rozestavěný most. Žije spoutaná v dřevěné boudě uprostřed mýtiny. Celá posádka včetně Orena ji jako vězenkyni zapřela. Od zajetí ji zneužívají a tím si kompenzují stres při obraně mostu.

Oren a i ostatní žoldáci samozřejmě budou přítomnost Eriolské zajatkyně před družinou tajit. Družina je nová a nemají jistotu, že ji neprozradí např. Hagenovi či Flavii. Oren dá přímý rozkaz družině, že se nesmí toulat po západním břehu a bude je nutit, aby celou dobu byli jen v zákopech na východním břehu.

Postavy mohou Niriél odhalit z chování strážných. Ti se s postavami nebudou chtít moc bavit. Když budou chodit do boudy, tak se vždy budou ohlížet, zda je postavy nezahlednou. V případě, že budou postavy blízko boudy, mohou zaslechnout sténání samotné Niriél (pokud má zrovna návštěvu). Jinak nic není slyšet kvůli hluku z vodopádu.

Jakmile družina objeví Niriél, budou všichni zapírat, že je zajatkyní již mnoho týdnů. Oren bude tvrdit, že byla zajata „zrovna včera“ a že ji samozřejmě chtěl nahlásit, ale nebyl na to čas a chtěl se sám pokusit o její výslech. Nehledě na fakt, že neumí řeč Eriolů...

Niriél je v zuboženém stavu. Je přivázaná okolo nosného sloupu uprostřed boudy. Je v otrhaných, špinavých a zakrvácených šatech. Všude na kůži má tmavé podlitiny. Vlasy má zplihlé a spleené krví. Obličej má celý opuchlý, na jedno oko nevidí a pár zubů ji také chybí. Je vyzáblá a fyzicky vysílená. Stále však odhodlaná žít.

**Důležité: Svatava nařídila útok na most před jedenácti dny z důvodu osvobození Niriél. Útok se nezdařil, neboť při osvobozování se Niriél rozječela jako vždy, a tím zalarmovala stráž.**

Postavy se mohou pokusit Niriél vyslechnout. Ale nebude to jednoduché. Jednak umí jen Eriolsky (stará elfština) a jednak se z pochopitelných důvodů odmítá s kýmkoliv bavit a pouze furt něco říká v Eriolštině:

*„Nadorhuanrim, mereth en draugrim, andodulin, auta miqula orqu, amin delotha lle, lasta, antolle ulua sulrim, utinu en lokirim, lle naa haran e' nausalle.“*

Pro navázání komunikace lze použít kouzla (Žvt = 3, Int = 15/+2) Hypnóza, Bábelská rybka, Přelož, a nebo nejlépe PPE kouzlo Tlumočník či hraničářské Zmam osobu. Kouzlo Čtení myšlenek nabídne následující myšlenky:

*„Chcípňte, je mi jedno co mi uděláte, budu se dívat, jak umíráte. Již brzy se budu smát vašim překvapeným výrazům. Zatnu zuby a tu bolest vydržím, stejně jako jsem vydržela všech 37 nocí. Tentokrát se pokusím nekřičet, abych vám neudělala radost. Chcípňte, ...“.*

Pokus o fyzický kontakt skončí jekotem a chabým útokem. Pokud postavy nemají možnost použít kouzla, je ideální použít některé z Eriolských slov – např. ze sna po probuzení na loďce (viz 3.1.1), či po zemětřesení (Eleniel, Niriél, viz. 3.9). To pak Niriél zpozorní, čehož je možno využít a Niriél přesvědčit, že družina přišla do boudy s jiným cílem.

Když se družině podaří Niriél vyzpovídat, mohou se dozvědět následující

- Niriél je dobrovolnice, která se přihlásila k útoku na most. Byl to její první útok.
- Před jedenácti dny se ji pokusili nějací strážní večer podřezat. Ale nenechala se a zahnila je. Ostatní strážní je pak asi zabili. Už se nikdy neukázali.
- Všichni přistěhovalci o nadcházejícím útluku zemřou. Královna Berethiel k ní promluvila před pěti dny ve snu (příjezd družiny, během Rituálu obnovy). Povzbudila ji slovy, že její věznitelé brzy zemřou. Prý sama Ambar (matka Země) sešle na přistěhovalce smrt. Ta má přijít brzy. Za pár dní. Přežijí jen Eriolové.

Pokud se družina rozhodne, že vezme Niriél sebou druhý den do Severní osady, bude Oren kategoricky proti a dá najevo družině, že pouze přes jeho mrtvolu a mrtvoly všech strážných. Nicméně bude ochoten se dohodnout, že pošle vzkaz Hagenovi s tím, že mají zajatkyni ze včerejšího útoku, a že čeká na další rozkazy.

Pokud na to postavy kývnou, pohrozí Oren ještě postavám, že jakýkoliv náznak levárny (osvobození Niriela a útěk) tvrdě potrestá. V případě útoku či levárny vypustí varovnou červenou rachejtle (žádost o okamžité zaslání pomoci k mostu). Takže i kdyby postavy zázrakem porazily celou osádku, do dvou hodin jsou u mostu posily.

Pokud na Orenův návrh nekývnou, dá Oren signál svému pobočníkovi, který se pokusí zajatkyni Niriél zabít. Jakmile bude mrtvá, prohlásí Oren, že je po problému a že si postavy mohou říkat, co chtějí, ale že již nemají žádný důkaz.

**Poznámka: Niriél není v příběhu nikterak důležitá a postavy by se neměly snažit její případnou vraždu za každou cenu mstít. Vojáci u mostu jsou v přesile a případná řež by celkově pro družinu nedopadla dobře.**

Pokud družina druhý den odejde bez Niriela, Oren ji nechá okamžitě zabít a zlikvidovat. Bude tvrdit, že nikdy žádná zajatkyně nebyla. Tím se vyhne případnému postihu za zatajování zajatců. Tedy alespoň si to Oren myslí.



## 4.10 Severní Osada – DEN 2

### 4.10.1 Setkání s Helenou alias Svatavou alias Eleniel

V případě, že družina vleče od mostu zraněného Jaroše, bude mít druhý den možnost potkat se s léčitelkou Helenou alias Svatavou alias Eleniel. U brány do Severní osady strážní nasměrují družinu rovnou k domu Heleny, nejlepší sestry léčitelky v osadě. Helena sídlí v malém domku na cestě ke vstupu do tvrze (malý obdélník na jih od donjonu, nalevo od lomeného domku).

Jakmile Helena uvidí Jaroše a stav, ve kterém se nachází, zhrozí se. Okamžitě zahájí léčbu. Postavy se pokusí vypoklonkovat s tím, že se musí plně soustředit na práci, a že musí prostudovat některé knihy, aby byla schopna Jaroše zachránit. Pro zvědavé řekne Helena, že zmíněné knihy jsou od Vladana, mrtvého vládce Údolí, který se přátelil s Erioly a mnohé dobré se od nich naučil. Na dotaz, kdy budou moci s Jarošem mluvit, odpoví, že nejdřív zítra, tedy pokud to přežije.

Postavy nemohou zůstat, musí opět do služby „poslů“. Pokud by družinu napadlo se rozdělit, a nechat jednoho z nich u Jaroše, Helena bude zásadně proti. Pohrozí postavám, že přímo ohrožují Jarošův život, že pro něj již udělali maximum, ale teď že jen překáží a to ho může paradoxně zabít. Budou-li postavy trvat na svém, sebere se Helena a půjde si stěžovat k Hagenovi. Pokud družina nechá u Heleny přítele kouzelníka, zjistí, že Helena Jaroše skutečně léčí s maximálním nasazením.

**Důležité: V tuto chvíli Helena (Svatava, Eleniel) zatím družině nevěří. Na to, že jsou na její straně, prostě nemá dost důkazů.**

Družina by již mohla mít podezření, že Helena je ve skutečnosti Svatava. Pár nepřímých důkazů již má (felčar Janský dostal od Svatavy léčivé přípravky – viz 3.6.7, informace od vojáka Lajosze o záhadném oživení odbojáře Šimona – viz 4.6.4, informace o možnostech a schopnostech Svatavy od Závíše – viz 4.7.3).

Helena, alias Svatava toto samozřejmě popře s tím, že jsou blázni, když si to myslí.

### 4.10.2 Pátrání po propuštěných dělnících z výroby střelného prachu

Družinu by mohlo napadnout vyhledat propuštěné dělníky z výroby střelného prachu. Důvodem může být např. to, že dělníci ví, jak je celá výroba střelného prachu uspořádána, což se může hodit. Dělníky není těžké nalézt. Dá-li si družina záležet, nalezne jednoho dělníka v hospodě U Padlého hrdiny – trpaslíka Chrudoše. Pár zaplacených rund a jídlo dělníkovi určitě rozvážou jazyk. Dělník může prozradit toto:

- Jak vypadá sklad a výroba střelného prachu (tvar jeskyně, umístění hlavních strojů, atp.) – viz mapka v dokumentech pro hráče, která neobsahuje popisky.
- Vchod do výroby střelného prachu je přes „magické“ dveře – vždy jimi procházeli dělníci za doprovodu Koniáše.
- Výrobu střelného prachu si Koniáš pečlivě hlídal. Pokaždé, když dělníci udělali chybu, byl úplně nepřítel. Jednou dokonce jeden dělník zapomněl vypnout vodu do mlýnů a celou dávku střelného prachu zničil (prach zvlhnu). Odvedl si ho k sobě do pracovny a už jsme ho nikdy neviděli.
- Koniáš má v podzemí i svou laboratoř, kde trávil hodně svého času. Nikdy ji však neviděl, stejně jako Koniášovu pracovnu.
- Vyrobený střelný prach putuje výtahem na povrch, kde se nakládá na osly.



## 4.11 Salnytrové doly – DEN 2

### 4.11.1 Nový úkol od Gregora

Hagenova zpráva Gregorovi zní jasně. Obsadit důl Berta. A proč k tomuto účelu nevyužít družinu, která se z něj vrátila živá? Gregor Suřík tak nařídí postavám, aby důl prošly a vyčistily od všeho nebezpečného tak, aby mohl být znovu bezpečně zprovozněn.

Samozřejmě, postavy ho mohou ignorovat, i když do dolu Berta by se měly určitě vypravit, především mají-li Pajdalovu hlavu.

### 4.11.2 Měšek o Svatavě

Měšek bude na postavy čekat. Pokud mu přinesou hlavu Pajdala, zodpoví jim jakoukoliv otázku ohledně Svatavy. Informace, které má, jsou:

- krásně voní po tisících bylinkách, jejichž jména člověk ani nezná
- má velmi jemný a tichý hlas
- podle Měška je to elfka, při rozhovoru pronesla cosi elfsky. Myslel si, že čaruje, ale byl to asi nějaký citát, kterým si povzdechla
- na ruce měla zajímavý dřevěný prsten, který byl zdoben velmi jemnou rytinou popínavé rostliny s květem.

**Poznámka:** Pokud se někdo z družiny zeptá, zda-li si nevšimnul, že léčitelka Helena v Severní osadě nosila nějaký dřevěný prsten, odpověz, že prsten tohoto popisu měla.

## 4.12 Výrobna střelného prachu - DEN 2

### 4.12.1 První kontakt s Koniášem

Druhý den by měla družina jít od mostu přes velké rozcestí směrem Severní osada, a to dle rozkazu Hageny a také kvůli zraněnému Jarošovi. Je možné, že některou družinu napadne stavět se ve výrobě střelného prachu s tím, že Koniáš může Jarošovi pomoci. Ostatně, tuto variantu by měl PJ podporovat (výrazné zhoršení Jarošova stavu, vydrží to až do Severní osady?).

Vojslav se bude bránit znovu rušit Koniáše od práce. Družina by měla zatlačit a hrát na Vojslavovy city („budeš mít na svědomí život vojáka, jak se k tomu asi postaví Flavie?“). Vojslav nakonec povolí a dojde pro Koniáše. K překvapení postav se Koniáš zjeví a bude smlouvat s postavami o Jarošovo tělo.

Zde je opět příležitost pro PJ sehrát zajímavou scénu s družinou. Koniáš má zájem o tělo Jaroše (pokusy, atp.). Jinak by se s postavami ani nesešel. Bude tedy dělat velmi zaujatého a empatického. Bude se vyptávat družiny, co se stalo jejich příteli a jak ke zranění přišel. Bude vychvalovat dovednosti hraničáře/alchymisty, jak dokázali odvrátit jasnou smrt. Bohužel je přesvědčen, že zásah družiny odvrátil akutní stav Jaroše, ale neodstranil příčinu jeho stavu (jed kolující v těle). Každopádně s vážnou tváří bude tvrdit, že cesta do Severní osady je prostě riziko. A navíc – kdo v Severní osadě rozumí jedům? K dobru může přidat, kterako odvrátil smrt úplavící od bran Severní osady, atp. Netřeba dodávat, že Koniáš nedovolí postavám, aby se účastnily případné léčby (Jaroš potřebuje klid, na míchání protijedu potřebuje Koniáš taky klid a navíc – družina musí pokračovat v pochůzce).

Družina by již měla mít dostatek informací o Koniášovi a měla by tak být ostražitá. Nakonec by měla i přes veškeré naléhání odmítnout nabídku Koniáše. Koniáš se pochopitelně bude s postavami přít, opět se bude

snažit družině vnuknout, že za případnou smrt Jaroše budou zodpovědní atp. Tak či tak, bude-li družina trvat na svém, Koniáš nakonec ustoupí a vypoklonkuje družinu na cestu (každá minuta drahá).

## 4.13 Most – DEN 2

### 4.13.1 Útok Eriolů na most

Když postavy dorazí k mostu, slunce již zapadá za obzor. Oren jim popíše stav – před hodinou byli opět přepadeni, a prakticky přišli o obranou linii na východním břehu. Tam se stále drží dva vojáci. Oren pošle družinu na noc na východní břeh, odkud mají bránit most před případným dalším útokem.

Eriolové mají v úmyslu dnes most dobýt a strhnout. Jejich královna Berethiel viděla ve svých snech brzký příchod horských klanů. Berethiel ví o dohodě mezi Erhardem a horskými klany a ví, že horalé pomohou s odstraněním Eriolů, a tak chce most strhnout za každou cenu.

Útok proběhne, jakmile padne tma. Eriolové se budou v první fázi snažit odvést pozornost. Z hvozdu budou létat zapálené šípy na Most. Po chvilce se pokusí několik Eriolů dostat potají pod Most a potříť smolou jeho nosný trám. Nakonec Eriolové vyvalí z hvozdu dva sáhy vysoké koule dříví svázaného pavučinami a potřené smolou, které z dálky zapálí ohnivými šípy.

Ohnivé koule nelze jen tak zastavit. Terén od hvozdu k mostu je mírně svažen. Na mostě jsou navíc zátarasy, takže jakmile se nějaká koule dostane na most, zarazí se tam a pak už bude téměř nemožné most zachránit. A na závěr, Eriolové vypustí na obránce mostu i zvířata (kance, rysy, orly), aby obránci mostu nemohli účinně bojovat proti ohnivým koulím.

**Poznámka: Celý útok má za cíl prověřit schopnost družiny umět se stáhnout z prohrané bitvy, která se jich navíc až moc netýká. Družina si musí uvědomit, že jejich život je přednější než rozkaz velitele.**

Útok Eriolů bude opravdu mohutný, že družina nemá šanci jej zvládnout. V první fázi by měla družina PJ sdělit, jakým způsobem zaujme obranu (na východním břehu) a domluvit se na strategii. Družina by neměla zapomenout ani na plán případného ústupu zpět přes most.

**Důležité: Zde bude velmi záležet na PJ, jak popíše družině atmosféru útoku. Žádná družina se nebude chtít stáhnout, pokud PJ dostatečně nepopíše beznadějnost situace, do které se bude družina čím dál tím více dostávat.**

**Důležité: Postavy se nemohou během boje domlouvat, nejsou-li těsně u sebe. Burácení vodopádu vše přehluší!**

Jakmile se objeví první šípy, očekává se, že družina nezpanikaří a nevrhne se poslepu do hvozdu (to je jistá konečná). Pokud družinu napadne hlídat i most samotný, odhalí pokus Eriolů natříť nosný trám mostu smolou. Jak už to bývá, když to družina nejméně čeká, objeví se na scéně valící se dřevěné koule. Dokud nejsou příliš rozjeté, jsou poháněné samotnými Erioly (vždy dvojicí). Poté, co koule dosáhnou zhruba poloviny vzdálenosti mezi hvozdem a mostem, již se pohybují samy a navíc nabírají rychlost. Nejprve se

z hvozdu vyvalí jen jedna koule. Poté další, později klidně i dvě najednou. Celkem jich bude asi deset. Je na družině, jak se pokusí koule zastavit. Níže je několik nápadů:

- zabít samotné Erioly tlačící koule; Eriolové se za koulemi schovávají, takže pokud postavu napadne jen „střílet“, nebude mít moc šancí uspět a koule se nakonec budou pohybovat samy
- postavit kouli do cesty trám či kmen stromu – je potřeba alespoň dvou dobrodruhů a rychlost. V případě, že postavy zareagují pozdě, první koule (nebo dvě) projdou až k mostu
- mají-li postavy lano s hákem, mohou se pokusit kouli zaháknout a zastavit (druhý konec lana ovázaný za kmen stromu)
- postavy se mohou pokusit lana, která drží kouli pohromadě, přesekat a tím kouli nechat rozpadnout
- vyvolat elementála – vody, vzduchu a nejlépe země. Všichni tři vyvolání elementálové mohou změnit dráhu koule a tím ji nasměrovat do řeky
- využít alchymistických min, rachejtlí – pochopitelně jen v případě, že je alchymista má předvyrobené

Tak jako tak, družina obtěžovaná zvířaty a pod přívalem ohnivých koulí nemůže dlouho odolávat. Magy, lektvary i životy budou rychle ubývat. Jedna či dvě koule dorazí až k mostu, který nakonec zapálí. Dříve či později bude jasné, že se postavy musí stáhnout z bojiště na západní břeh řeky, jinak skončí odříznutí od ostatních obránců.

**Důležité:** Během obrany sděl postavám, že došlo k zapálení dřeva a listí, které bylo naváto pod severní stěnu na západní straně mostu. K zapálení došlo zbloudilým Eriolským ohnivým šípem vystřeleným z lesa. Každé kolo se bude oheň rozrůstat a postavy jej budou na svých zádech cítit víc a víc. Oheň bude také důvodem, proč obránci mostu na jeho západním břehu začnou utíkat. Měl by to být také jeden z důvodů, proč se postavy otočí na útěk (hrozba popálenin, mdlob z horka, atp.)

Během souboje také oznam, že vojáci na západním břehu vypálili k nebi dvě červené světlice (volání o pomoc).

#### 4.13.2 Oheň

Zapálení navátého listí a dřeva pod severní stěnou na západní straně mostu vyvolá v postavách další událost spojenou s Rituálem obnovy. Tentokrát ve vazbě na oheň. Je jedno, kde se budou postavy nacházet. Důsledky vysoké teploty budou klidně působit i po několika minutách, když už jsou postavy v bezpečí. Popis omdlení postav je tedy nutné přizpůsobit:

**Důležité:** Pokud postavy mermomocí nechtějí z bitvy o most utéct, lze použít událost oheň pro ukončení boje. Postavy si normálně projdou sněním a je na PJ, zda nechá hráče hrát dál, nebo jim oznámí, že v důsledku působení ohně umřeli.

*„Ještě máte v hlavě pohled na to ohnivé běsnění, udělá se vám z toho horka slabo. Jeden po druhém se stáváte malátnými a netrvá dlouho a padáte k zemi v bezvědomí...”*

*Stojíte ve stroze zařízené místnosti. Za podlouhlým stolem sedí tři uniformovaní muži. Dle nášivek příslušníci CVO. Ve stínu za nimi stojí další čtyři postavy. Do tváře jim sice nevidíte, avšak dle obrysů šatů se určitě nejedná o vojáky. Pozorně posloucháte ty tři za stolem. Mluví tiše a s vážnou tváří. Jeden z nich vám podává svitek („Záznam o Zbyškovi z Pusté“). Věc je zřejmě dost delikátní, pořád vám kladou na srdce, abyste byli*

*opatrní. Najednou vystoupí ze stínu jedna postava. Muž, draze oblečený s otylou tváří vám podává druhý svitek (svitek se šesti jmény špionů). Když od něj svitek převeźmete, opět se schová do stínu. Poté odcházíte pryč. Vedou vás temnou chodbou pryč z budovy. Ocítáte se na dvorku nějaké haciendy. Venku je tma...*

*Najednou skok ... stojíte před výstavním domem na náměstí. Na vývěsním štítu je napsáno <sup>M</sup>/<sub>W</sub>. Venku je rušno, na náměstí zrovna probíhají trhy. K odjezdu se připravuje nějaká karavana. Dveřníkem se necháváte uvést do bohatě zdobené kanceláře. Za mohutným stolem sedí postarší žena s přísnou tváří...*

Nyní se postavy ještě neproberou. Ve skutečnosti jsou v době snění vojáky přenášeni v bezvědomí zpět do Severní osady.

#### 4.14 Setkání se Svatavou – delirium

Na událost ohně plynule navazuje setkání se Svatavou. Ať už postavy omdlely kdekoliv, jednotky žoldáků, které byly vyslány na pomoc, je najdou. Zraněné je odtáhnou do Severní osady, kde se o ně postará lékařka Helena, alias Svatava.

Ta již ví, s kým má tu čest, a tak podrobí jednu postavu po druhé zkoušce. Využije aktuálního stavu postav a s pomocí bylinek jim přivodí stav snění (delirium).

PJ nyní pošle celou družinu kromě jednoho hráče za dveře a provede zkoušku. Zkouška spočívá v tom, že postava musí zvolit, ke komu se přikloní – zda k Moře či k Svatavě.

Na začátku se postava ocitá v mléčné mlze. Je jí zima a cítí se nahá. Když se rozhlédne kolem, zjistí, že nemá tělo. Pouze mysl, která se vznáší v mlze. Chuchvalce mlhy se převalují, a najednou se objeví asi dva sáhy před postavou černý kamenný stůl (samotná postava hráče se vznáší, takže na stůl kouká z nadhledu). Na stole leží postava přikrytá bílým plátnem (hráčova postava, ale to se zatím neví). U stolu stojí postava v černé plášti s kápí přes hlavu. Postava v kápí vzhledne k místu, kde se nachází oči hráčovy postavy. Do tváře postavy není přes stín kápě vidět. Postava v kápí prolomí všudypřítomné ticho:

**Důležité: Postava v kápí bude klást otázky, které postava uslyší ve své hlavě. Podle hlasu tedy postava nepozná, kdo je ta tajemná postava v kápí. Jediné co pozná, že jde o ženský hlas! Na případné otázky hráče nebude reagovat slovem, maximálně neverbálně (pokynutím ruky, pokrčením ramen, vzdychem). Oba PJové by se měli v jednotlivých otázkách střídat.**

„Ty víš, kdo jsem, že?“

„A proč si myslíš, že jsem, ...“

„Přijde ti toto vše jako iluze?“

„Celou dobu jsem vás pozorovala. Co vás dohnalo ke všem těm činům?“

„Proč se snažíte najít Svatavu? Vždyť je to hrdlořezka...“

„Proč tajíte před Flavii všechny ty důležité informace? Copak jí nevěříte?“

„Ty víš, kdo tu leží, vid?“

„Chceš se podívat?“

*„Smutné, že? Jaké by byly tvé plány, kdybys mohl žít dál? Na čí stranu by ses přiklonil...?“*

V ten okamžik se postava rozdvojí. Obě nové postavy si sundají kápi. Nalevo stojí sestra Helena, elfka s krásnou tvář, a na pravé straně Flavie, krásná, ale chladná žena. Jeden z PJů bude hrát Helenu (Svatavu) a druhý Flavii:

FLAVIE: *„Na stranu Svatavy a nebo Flavie? Není jedno, koho si vybereš. Je to tvé rozhodnutí.“*

SVATAVA: *„U Flavie najdeš smrt a proto má pravdu. Kdyby ti přinesla život, bylo by její tvrzení nepravdivé.“*

FLAVIE: *„Svatava je ulhaná hrdlořezka, jedno jestli ti přinese život a nebo smrt, vždycky ti bude lhát.“*

SVATAVA (s povzdechem): *„Zdá se tedy, že nakonec budeš muset zvolit svým srdcem. Ke komu se přidáš?“*

**Důležité: Z analýzy hovoru mezi Flavií a Svatavou lze vyvodit, že je jedno, ke komu se postava přidá. Vždy dostanou život a tudíž je volba hráče čistě na jeho srdci a preferenci.**

#### 4.15 Probuzení a setkání s Flavií

Když se postavy probudí, zjistí, že všichni leží na postelích kdesi v kamenné místnosti bez oken - viz mapa pro PJe (místnost označená hvězdičkou je v přízemí hlavní věže donjonu). Podle toho, kde je dostal oheň, mají postavy různá zranění/popálení. Družina nemá u sebe žádné věci a chybí jim psi a kouzelníci přátelé (telepatický kontakt nefunguje).

**V případě, že družina přivedla k sestře Heleně Jaroše, ten leží na lůžku vedle postav. Jaroš předstírá spánek.**

V neznámé místnosti jsou navíc dva strážní, jakmile se postavy probudí, jeden z nich odejde zavolat Flavii. Postavy tak mají chvíli času si probrat, co se jim vlastně přihodilo. Budou-li pátrat po Heleně/Svatavě, strážný bude mlčet s tím, že má rozkaz nic nesdělovat a že vše jim vysvětlí Flavie osobně. Na otázku, kde jsou, odpoví strážní, že jsou v tvrzi.

Po chvíli se vrací druhý strážný a uvede samotnou Flavii v doprovodu dvou mužů (Zbyška a holohlavého Konráda Holoty – vůdce žoldácké skupiny Křížové sedmy). Flavie pošle oba strážné za dveře a v místnosti tak zůstane pouze družina, Jaroš, Flavie a její doprovod. Rozhovor s Flavií bude odvislý od toho, jak doposud družina s Flavií komunikovala. Předpokládá se, že se družina příliš moc Flavii nesvěřovala (útok horalů na sirné doly a milíře, setkání s Měškem, informace o loupežnících).

**Důležité: Flavie zajala Svatavu, a jediné čím si nyní není jistá je, do jaké míry družina se Svatavou spolupracovala (jsou členové odboje či jen obyčejní žoldáci). Cílem výslechu Flavie je toto zjistit!**

Flavie přišla na Svatavu z následujících indicií:

- Svatava měla povolení procházet branou Severní osady, čímž měla možnost pravidelně kontaktovat severní odboj
- Svatava přišla do styku se zajatým odbojářem Šimonem, který zemřel. Jeho tělo se nenašlo (viz korespondence s Koniášem – viz 4.8.1). Navíc byl odbojář Šimon pravděpodobně spatřen živý (viz 4.6.4)

- Od Pajdala ví, že Měška navštívila záhadná žena, mocná čarodějka (viz 4.6.5). A žen, které by mohly projevovat nadání v magii, moc v Severní osadě není.

Flavie se bude nejprve zajímat o to, co udělala družina, aby most přes řeku nepadl. Pak se jich bude ptát, jaké informace zjistili o loupežnících a zda nemají nějaké indicie, kde se schovává Svatava.

Flavie bude pokládat nepříjemné otázky, které budou poukazovat na to, že něco ví/tuší. Např.:

- Slyšela jsem, že jste navštívili důl Berta, když jste šli do salnytrových dolů. Je pravda, že jste se potkali s Měškem? Proč jste vlastně chtěli mluvit s Měškem? O čem jste se bavili? Jste jediní, kdo se vrátil z dolu Berta živý... Nezmiňoval se náhodou Měšek nebo někdo jiný o Pajdalovi? Mluvili jste s ním?
- Měli jste možnost hovořit s Lajoszem. Co vám řekl? Nezmiňoval se o útoku loupežníků na most?
- Když jsme vás našli u mostu, objevili jsme mrtvou Eriolskou dívku v jedné boudě. Věděli jste o ní? Bavili jste se s ní? Co vám prozradila?
- Co jste se dozvěděli o loupežnících? Víte, proč zaútočili na most, sirné doly? Víte, kdo je Svatava?
- Proč jste nenechali Jaroše Koniášovi? Zbytečně jste riskovali život mého muže. Naštěstí to přežil díky schopnostem Heleny. Co říkáte na Helenu? Na to, že není Eriolka si velmi dobře poradila s jejich jedy.
- Ten útok na sirné doly prý neprovedli loupežníci. Jaký je váš názor, kdo to vlastně byl?

Flavie nedá postavám možnost se ptát. Na konec rozhovoru postavám suše oznámí, že se jí podařilo odhalit a zajmout Svatavu. Nyní bude Svatava podrobena nekonečnému výslechu, dokud neprozradí všechny loupežníky. Dále družině sdělí, že se vrátil její bratr Erhard a přivedl posily ze severu (hlídka u salnytrových dolů spatřila v noci oheň na skále). Postavám poděkuje a požádá je, aby se připravily do služby. Načež odejde i s doprovodem a nechá postavy o samotě. Před dveřmi do místnosti zůstanou dva strážní.

#### 4.16 Telepatický most se Svatavou

Pokud je v místnosti Jaroš, je s ním Svatava celou dobu Flaviina výslechu v telepatickém spojení. Pokud Jaroš v místnosti není, dělo se telepatické spojení skrze jednoho ze strážných (je to jeden z odbojářů). V každém případě si Svatava z průběhu výslechu udělá konečný obrázek o družině a ujistí se, že jsou na její straně.

Jakmile výslech skončí a Flavie odejde z místnosti, promluví skrze Jaroše (vojáka) k družině. Bude velmi stručná, prakticky předá postavám instrukce, co mají dělat. Rozhovor proběhne asi takto:

*„Není moc času, proto mě dobře poslouchajte. Zajali mě a jsem někde v tvrzi stejně jako vy. Nepokoušejte se mě zachránit. Ne teď. Zachraňte sebe a všechny ostatní před jistou smrtí, která nastane za tři dny o úplňku. Musíte to zastavit. Vydejte se ke Koňskému hřbetu. Pod hláskou naleznete loděnici. Vemte loď, a plujte na východní břeh. Jakmile dorazíte, odložte všechny zbraně a vydejte se do hvozdů. Opakujte Elvallon Berethiel, Elvallon Berethiel, jinak zemřete. Musíte to zastavit, musíte JI zastavit. Jděte hned, Flavie vás podezřívá, že spolupracujete s odbojem...“*

**Poznámka: Jaroš byl zasažen šípem do krku, proto jeho řeč nebude dokonalá (možnost, aby se PJ předvedl). Elvallon Berethiel znamená eriolsky „přítel Berethiel“.**

Poté mají postavy cca 2 minuty (našeho času) na pokládání otázek Svatavě. Po uplynutí času řekne Svatava, ať okamžitě zmizí, neboť ji právě Flavie odhalila...

**Poznámka: Dobře hrající družina by se měla snažit dozvědět od Svatavy, kde je vězněná – místnost je bez oken, asi obdélníková, vstup do ní vede jen přes jedny dveře v rohu, je v ní zima, stěny jsou orosené a podél delších stran jsou vyrovnány sudy s vínem.**

**Poznámka: Družinu by také mohlo zajímat, kdo jsou další členové odboje, kteří operují v Severní osadě. Svatava řekne tři jména – Dgol, Arleta a Madla Kulička. Družina může využít znalost těchto kontaktů ve třetí části dobrodružství.**

#### 4.17 Útěk ze tvrze do východního hvozdu

Závěr třetí části bude velmi rychlý. Důležitý faktor úspěchu je neztrácet čas. Nejprve musí postavy překonat strážné stojící před místností. Od strážných, popřípadě pomocí kouzla Najdi předmět mohou zjistit, kde jsou uloženy jejich zbraně a věci (místnost v jihozápadním rohu donjonu ve stejném patře). Strážní také mohou prozradit nejbližší cestu ven z tvrze.

**Poznámka: Když se postavy zeptají strážných, kam šla Flavie, když opouštěla družinu po výslechu, odpoví jim, že po točitých schodech dolů do sklepení donjonu.**

PJ bude postavám popisovat, co vidí a bude na postavách, kam se vydají. Jakmile se budou postavy blížit k východu z tvrze (ochoz na jižní hradbě), spustí se poplach. Brána tvrze se zavře a družinu čeká další výzva – překonat zavřenou bránu, respektive hradby.

Jakmile se družina dostane z tvrze, musí se co nejrychleji dostat z osady. Podle toho, jak se jim to povede, získají náskok před pronásledovateli – žoldáckou skupinou Křížové sedmy. Cesta na Koňský hřbet trvala družině normální chůzí téměř jeden celý den (24 hodin). Nyní je před polednem, a pokud postavy zvolí rychlý přesun (poklus) mohou být při setmění na Koňském hřbetě.

Tam družina narazí na Záviše a jeho skupinu odbojářů (následovali příkaz Svatavy a stáhli se na Koňský hřbet, i když neví přesný důvod). Nalézt hlásku a loděnici není těžké, obývají ji i Závišovi lidé. Záviš bude družinu odrazovat od cesty na východní břeh – Eriolové nejsou zrovna přátelští k večerním návštěvám. Pádlování na východní břeh zabere zhruba 2 hodiny. Když dorazí na východní břeh, bude již stoprocentně tma. Vyškrábat se na břeh bude obtížné – břeh je 5 sáhů nad hladinou Jezera, ale postavy, byť již zcela vyčerpané, to zvládnou.

Ve hvozdu musí postavy odložit zbraně (teatrálně pokud možno) a opakovat Elvellon Berethiel (přítel Berethiel). Postavy jsou zasaženy omračujícími šipkami Eriolů, upadají do bezvědomí a tím druhá část končí...

**Poznámka: Postavy se také mohou dostat ze Severní osady pomocí rybářské loďky. V přístavu během útěku žádná není, ale postavy mohou pomocí kouzel přimět některého z rybářů připlout zpět ke břehu. Družiny mohou nalézt i jiné cesty, je na PJ je posoudit a vyhodnotit.**

### 4.18 Hodnocení druhé části

Kritérium	Body
Stopování/průzkum během cesty do Severní Osady	1
Dešifrování zpráv ze stanovišť	1
Záchrana Lajosze/Pajdala	0-2
Informace o Svatavě od Měška	2
Informace o Svatavě od Záviše	2
Informace o Svatavě od Pajdala	2
Výslech zajatého Horala	1
Objevení spojitosti mezi Erioly a Odbojem (výslech Niriel a Záviše)	2
Získání Vojslava na svou stranu	1
Nevydání Jaroše Koniášovi	1
Hledání propuštěných dělníků z Výrobní střešného prachu	1
Odhalení Svatavy (použití všech indicií)	2
Dobrý způsob komunikace při přepadení mostu	1
Pud sebezáchovy a útěk při přepadení mostu	1
Dobře zvládnutý výslech u Flavie po probuzení	1
Dobře zorganizovaný útěk z tvrze do hvozdu	1



## 5 Část 3

V třetí části budou postavy rozhodovat o svém osudu a osudu ostatních obyvatel Údolí. Nejprve budou muset přesvědčit Erioly a samotnou Berethiel, že jsou pro ně užiteční a mají co nabídnout. Přesvědčená Berethiel nabídne družině velký úkol – přivést živé či mrtvé Flavii, Erharda, Koniáše a Morshaka Rudovouse a osvobodit dceru Eleniel alias Svatavu. Družinu však tlačí čas – vše musí stihnout během necelých tří dnů! Naštěstí může využít spojení z druhé části dobrodružství, případně získat nové.

### 5.1 Setkání s Berethiel královnou Eriolů

Družina se probouzí následujícího dne, spoutaná na lůžcích. Když se proberou, dostanou najíst a napít a spoutaní jsou předvedeni před královnou Eriolů – Berethiel. Tu jistě poznají ze svého prvního snu, a také Berethiel pozná členy družiny. Vedle královny bude její muž – Naergon, který ji bude při výslechu v opozici.

**Důležité: Berethiel neví nic o zatčení její dcery Eleniel/Svatavy. Nemá tedy ani tušení, proč družina přišla do hvozdů. A už vůbec nechápe, proč postavy provolávaly eriolské Elvellon Berethiel. Bude při výslechu opatrná, a bude družinu považovat za špiony. Nicméně se bude snažit o družině a jejich úmyslech dozvědět co nejvíce. Na druhou stranu její muž Naergon by je nejraději již viděl mrtvé.**

Berethiel tedy postavy řádně vyslechne. Družina by měla Berethiel říci o jejím setkání se Svatavou/Eleniel, o tom, že je uvězněná v Severní osadě v tvrzi, a že požádala družinu, aby „něco“ zastavili. Tím „něco“ je pochopitelně Rituál obnovy (viz 2.6.3).

Berethiel bude samozřejmě zmatená. Má věřit družině, že si postavy vymýšlí? Třeba skutečně Flavie zajala Eleniel/Svatavu a dozvěděla se o účinku Rituálu obnovy, a pouze chce rituálu zabránit. Zrušit rituál by tak mohla být velká chyba, která by nahrála Flavii. Pokud však postavy mluví pravdu, dokončením Rituálu obnovy by došlo k zabití spousty nevinných lidí.

**Berethiel nechce mít na svědomí smrt nevinných lidí, především pak tzv. Vladanův lid.**

Je na postavách, aby Berethiel přesvědčily, že mluví pravdu. Naergon, muž Berethiel, bude argumenty družiny vyvracet a bude trvat na jejich okamžité popravě.

Berethiel nakonec postavám uvěří, a tak jim sdělí plán, jak můžou zachránit nevinné (**primární cíl**), ale něco za něco. Rituál obnovy zruší pouze tehdy, když družina vysvobodí lapenou Eleniel/Svatavu (**sekundární cíl**). Družina by pak sama od sebe měla přijít na hrozbu vpádu horských klanů, a měla by se snažit tomu zabránit (**terciární cíl**). Jsou pak možné i další úkoly, které jsou popsány v následných kapitolách (**vedlejší cíle**).

Na závěr setkání má družina možnost se ptát Berethiel na co chce. Družina tak dostane možnost si spojit veškeré střípky celého příběhu do jednoho celku. Berethiel ví díky spojení s Eleniel, svým zkušenostem a schopnostem velmi mnoho.

Informace, které družina může získat od Berethiel:

- Historie Údolí (viz 2.1).
- Historie rodu Bučinů (viz 2.2) – především pak informace o Vladanově a Zbyškově vládě.
- Vláda Mory a Flavie (viz 2.3) – především pak o jejich drancování Údolí a rozpínání.

- Horské klany (viz 2.4) – především jejich vpád do Údolí před 15 lety a také, že Erhard se před pěti týdny vydal severní stezkou za Morshakem Rudovousem, aby se s ním vrátil do Údolí spolu s jeho armádou horalů do tohoto úplňku.
- Co jsou postavy vlastně zač (CVO).
- Rituál obnovy a jeho průběh (viz 2.6.3) – Berethiel upřesní, že k zaplavení západní části Údolí dojde za necelé dva dny během úplňku.

**Důležité:** Berethiel netuší, že horalé zajali Erharda a že do Údolí míří celkem dvě skupiny horalů. To si mohou domyslet jenom postavy z výsledku přeživšího horala! Viz 4.6.3. Berethiel měla pouze sen, že jeskyni na sever od Koňského hřbetu se blíží do Údolí ZLO (horalé). Ve snu letěla Berethiel jako havran nad Jezerem směrem k jeskyni – dokáže tedy přesně popsat, kde se ona jeskyně nachází. Dále Berethiel ví, že ZLO opustí jeskyni den před úplňkem. Sama to moc neřešila, neboť počítala s tím, že Údolí stejně spláchne vodní stěna a ZLO tak nepředstavuje hrozbu pro Údolí.

### 5.1.1 Primární cíl – Zastavení Rituálu obnovy

Jediný, kdo se může pokusit Rituál obnovy zrušit je Berethiel, a to jen za pomoci Eriolů. Musí provést jiný rituál, který udobří probuzenou bohyni Země. K tomu, aby se udobření povedlo, potřebuje pro bohyni adekvátní oběť (oběti). Berethiel se domnívá, že vhodnou obětí jsou lidé, kteří jsou nejvíce nepřátelští vůči záměrům bohyně Země. Jinými slovy, ti, kteří drancují přírodu ve jménu výdělku, hamižnosti a sobectví. Horkými kandidáty jsou tedy Erhard, Flavie, Koniáš a Morshak Rudovous.

Kolik obětí je nutných k zrušení Rituálu obnovy? To Berethiel neví. Ví jistě, že čím více nepřátel bohyni Země položí na oltář, tím je větší pravděpodobnost, že si bohyni Země nakloní. A aby to nebylo jednoduché, oběti by měly být pro rituál pokud možno živé.

### 5.1.2 Sekundární cíl – Osvobození Eleniel/Svatavy

Berethiel nebude ochotna zrušit Rituál obnovy a tím zachránit lidi, pokud sama přijde o své dítě. Osvobození Eleniel je tak podmínkou úspěchu primárního cíle. Navíc, při osvobozování Eleniel může družina rovnou unést Flavii.

### 5.1.3 Terciární cíl – Zastavení vpádu horských klanů

Družina by si měla uvědomit jednu velmi důležitou věc. Dojde-li k splnění primárního cíle, tj. ke zrušení Rituálu obnovy, hrozí Údolí daleko větší hrozba. Tu představuje několik horských klanů spojených pod Morshakem Rudovousem, které se chystají napadnout Údolí ze dvou míst. Pokud tedy zabrání zatopení Údolí, horské klany Údolí stejně vyplní.

Družina, která zajala a vyslechla horaly při útoku na sirné doly a milíře (viz 4.6.2), má informaci o chystané invazi horalů. Ví jak o hlavním voji v jeskyni, tak i o Morshakovi a Erhardovi na severní stezce. Také ví, že k přepadení Údolí musí dojít každou chvíli, nejpozději před úplňkem. Informaci o příchodu horalů severní stezkou má družina také od Flavie (viz 4.15).

### 5.1.4 Vedlejší cíl 1 – Osvobození Zbyška (nepovinné)

Zbyšek je v moci Flavie, avšak není to ztracený případ. Berethiel si tím není jistá. Postavám může být Zbyšek ukradený, ale pokud osvobodí Eleniel, tak ta by mohla družinu požádat i o záchranu Zbyška.

### 5.1.5 Vedlejší cíl 2 – Varování Jižní osady

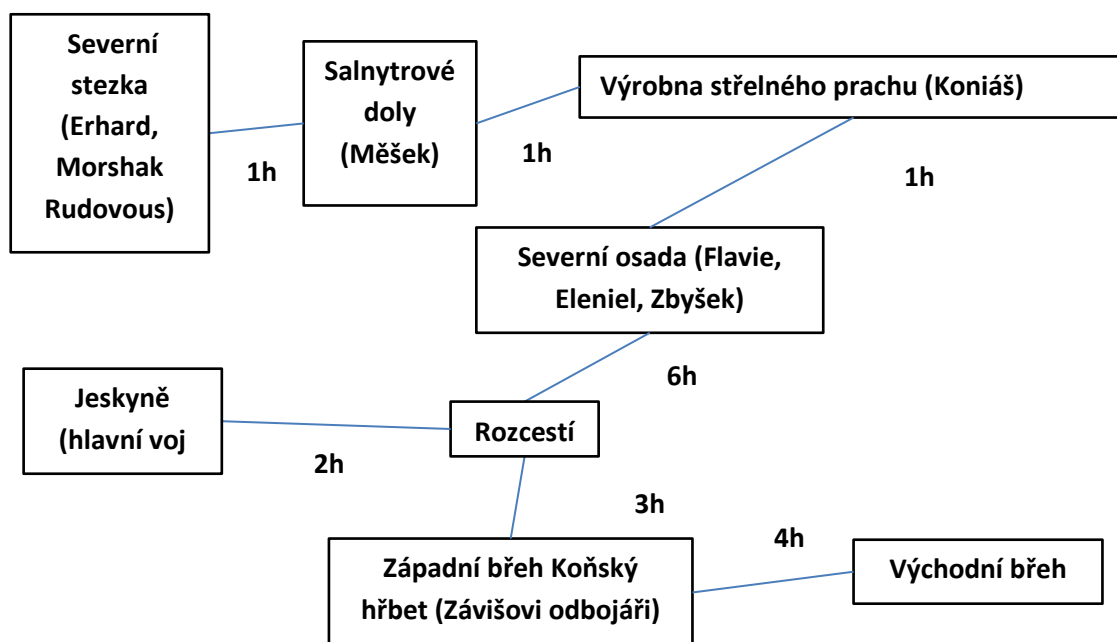
Je-li družina složená ze samých Mirků Dušínů, měl by ji napadnout i plán B a to záchrana nevinných lidí v Jižní osadě, na které se může přiřítit velká voda a/nebo voje horských klanů. Je-li družina složená ze samých super Mirků Dušínů, co myslí na všechno a k tomu ještě na něco navíc, měla by mít kromě plánu B i plán C, a to zajištění azylu pro přeživší po velké vodě v případě, že selžou při zrušení rituálu obnovy.

## 5.2 Nedostatek času a plán družiny

Vzhledem k tomu, že družině nezbývá moc času (dva a půl dne), musí si vše řádně naplánovat tak, aby stihla zajaté a Eleniel včas dopravit do hvozdu ke zrušení Rituálu obnovy.

**Důležité: Zásadní kritérium úspěchu je, že družina si pohlídá čas. Není nutné unést všechny záporáky, důležitější je se včas dostat zpět do hvozdu a zúčastnit se zrušení Rituálu obnovy!**

Pro hlídání času slouží následující schéma, které značí jednotlivé časové vzdálenosti mezi místy, kam postavy mohou zavítat. Vzdálenosti na přesun odpovídají ostřejší chůzi:



Ideální scénář průběhu 3. části dobrodružství je např.:

- Start ve hvozdu = 12:00
- Cesta z východního břehu do jeskyně = 9h + 1h vyřešení invaze hlavního voje horalů (22:00)
- Spánek a příprava na cestu = 8h + 1h (07:00)
- Cesta k severní stezce = 11h + 1h únos Erharda a Morshaka Rudovouse (19:00)
- Cesta do výrobní střeľného prachu = 2h + 1h únos Koniáše (22:00)
- Spánek a příprava na cestu = 8h + 1h (07:00)
- Cesta do severní osady = 1h + 1h únos Flavie a Elenie (09:00)
- Cesta na východní břeh = 13h (22:00)

Pochopitelně, postavy se mohou pohybovat rychleji, mělo by to mít dopad na jejich bojové schopnosti, atp. Jestliže se postavy u Berethiel moc nevykecávali, je možné start posunout již na dopolední hodinu.

**Důležité: PJ by měl hráčům zdůrazňovat, že času je opravdu málo a že by hráči měli družinu pořád tlačit dopředu.**

Družina by se měla shodnout na tom, jak budou postupovat při únosech ještě předtím, než se dostanou na západní břeh. PJ by k tomu měl i družinu nutit. Opravdu, špatně naplánovaná akce může znamenat, že družina nebude schopná všechny úkoly stihnout včas.

## 5.3 Podpora od různých skupin

### 5.3.1 Eriolové

Družina by mohla žádat pomoc od samotné Berethiel. Ta však nemá co příliš nabídnout. Maximálně může dát družině to, co lze vyrobit z přírodních zdrojů (luky, šípy, hole, dřevěné štíty, léčivé lektvary, uspávací lektvary, lana, pochodně, loďka, kanoe).

### 5.3.2 Využití Závišových odbojářů

Pokud vše proběhlo dle plánu, nachází se Záviš a jeho družina odbojářů (cca 10 osob) na Koňském hřbetě. Dobrá družina počítá i se Závišovými odbojáři. Závišova skupina může být dobrá na transport unesených osob na Koňský hřbet. Přeci jen unesení nemusí při transportu spolupracovat (únava, vyčerpání, odpor), což by družinu značně zdržovalo. Záviše je nutné nejprve ke spolupráci přemluvit, není to však nic těžkého.

**Poznámka: Odboj obecně netvoří lidé kovaní ve zbrani. Přidělené úkoly by měly být přiměřené jejich schopnostem.**

Postavy by se měly se Závišem domluvit tak, že po případném rozdělení Závišovi lidi ví, co mají dělat.

### 5.3.3 Využití horníků a ghúlů ze salnytrových dolů

Jedná se o jediné místo, kde může družina „najmout“ další pracovní sílu, a to horníky z dolu Cilka. K tomu stačí překonat vojáky (cca 20 na povrchu a 20 v dolech) a jejich velitele Gregora Suříka. Ti mají strach z Flavie a rozhodně je nelze přemluvit ke spolupráci. Pokud by postavy napadlo např. zajmout Gregora Suříka a použít ho jako rukojmího při vyjednávání s horníky, moc nepochodí. Vojáci budou soutěžit, kdo si bude moci na zajatého Suříka jako první vystřelit.

Pokud se družina spojí s Měškovými ghúly (cca 20 kusů), tak vojáci spíše utečou, než že by se vzdali. Přeci jenom 15+ protivníků z nich jsou někteří nemrtví, už není důvod si hrát na hrdiny.

Další možností je samozřejmě osvobodit horníky z dolu Cilka (cca 50). Pokud to postavy udělají potají (přepadnou hlídající vojáky), tak uspějí prakticky automaticky. Jakmile budou horníci osvobozeni, vojáci se vzdají a budou vyjednávat o svých životech.

Horníci ze salnytrových dolů nejsou žádní válečníci, ale mohou nabídnout silné paže. Jako velká skupina také představují jistou vyjednávací sílu. Můžou tak posloužit při zadržení horalů, kteří přišli severní stezkou, případně je družina může použít k odlákání pozornosti u Severní osady, atp.

### 5.3.4 Využití Měškových Ghúlů

V ideálním případě má družina slíbenou pomoc od Měška a jeho ghúlů (cca 20 osob). Měšek se stále nachází v Salnytrovém dole Berta. Měškovi ghúlové mohou být použiti jako útočná síla či jako stavitelská síla. Dostat se k Měškovi nebude těžké, je nutné se pouze vypořádat s velitelem salnytrových dolů –

Gregorem Suříkem. Naštěstí Suřík nepředstavuje žádnou hrozbu. A vojáci sloužící pod ním ho mají také plné zuby, takže se budou držet zpátky a nebudou postavám bránit vstoupit do dolu Berta.

Měšek se po příchodu družiny bude ptát, co je přivedlo zpět k nim. Pokud mu družina řekne celý jejich příběh, Měšek s radostí pomůže. Měšek pro družinu udělá cokoli, co pomůže k zajištění Koniáše či Flavie.

### 5.3.5 Využití odboje v Severní osadě

Svatava při použití telepatického mostu (viz 4.16) zmínila celkem tři odbojáře působící přímo v Severní osadě – Arletu, Madlu a Dgola. Celkem v Severní osadě působí 15 odbojářů, které je také možné využít. Potíž je v tom, že odbojáři o sobě vůbec neví! Výše zmíněné dámy však mají zvláštní papír s tabulkou, která na první pohled zobrazuje nesmyslné znaky, ale po překrytí obou tabulek se objeví seznam všech odbojářů působících v Severní osadě. Tento seznam dostaly od Svatavy ještě před tím, než byla zajata. Obě dámy se měly sejít dva dny před úplňkem (tedy den po zatčení Svatavy) a dát oba papíry dohromady. Tím by se dozvěděly, kdo jsou všechno odbojáři a mohli společně provést akci, kterou Svatava naplánovala se všemi odbojáři zvlášť. Když se však Arleta a Madla dozvěděly, že je Svatava zajatá, raději se nesešly na Svatavou určeném místě (dům léčitelky Heleny). Pokud družina dostatečně přesvědčí uvedené dámy, řeknou postavám o existenci níže uvedených tabulek se jmény všech členů odboje v osadě.

ARLETINA TABULKA

ARLETA	kuchtička	elf
BALMEK	řezník	barbar
BOJANA	nevěstka	elf
BŘÍZKA	rolník	hobit
ČEŠKA	rolník	kudůk
DGOL	rybář	kroll
FAIWEN	řezník	elf
GILBRAD	vyhazovač	barbar
HARALD	voják	barbar
IZIDOR	skladník	barbar
KOLOMAN	voják	barbar
MADLA	nevěstka	hobit
MOJMÍR	voják	člověk
TYČKA	řezbář	hobit
VASIL	voják	kroll

A	R			T			K	U	H			K		E					
B		L		E	K		R	E	N							R	B	A	R
					A				S		A			E	L	F			
B	R	I		K			R	O			K			H			D	U	
Č	É	Š	K								K								
			L				R									R	O	L	
F		I		E				E	Z		K								
G		L		R	A	D		V	H	A		V	A		B		R	B	A
H			A	L				V	O	J	K				A		B	A	R
	Z				R			L	A	N	I				B			A	R
		L		M				V		A						R			R
M	A							V			K			H	O	B		T	
	O		M	I				V	J										K
			K					Z									I	T	
V	A	S	I	L				V			K				K	R	O	L	

MADLINA TABULKA

ARLETA	kuchtička	elf
BALMEK	řezník	barbar
BOJANA	nevěstka	elf
BŘÍZKA	rolník	hobit
ČEŠKA	rolník	kudůk
DGOL	rybář	kroll
FAIWEN	řezník	elf
GILBRAD	vyhazovač	barbar
HARALD	voják	barbar
IZIDOR	skladník	barbar
KOLOMAN	voják	barbar
MADLA	nevěstka	hobit
MOJMÍR	voják	člověk
TYČKA	řezbář	hobit
VASIL	voják	kroll

		L	E		A			C	T	I	Č		A			L	F		
	A		M					Z		I	K					B	A		
B	O	J	A	N				N	E	V	É	T	K						
			Z	A					L	N	I					O	B	I	T
				A				R	O	L	N	I				K	U		K
D	G	O							V	B	A	R				K			L
	A	W		N				R		N	I					E	L	F	
	I	B							V		Z	O		Č		B	A		
	A	R		D						A									
I		I	D	O				S	K		D			K			A	R	B
K	O		O		A	N			O	J	K					B	A	B	A
		D	L	A				N	E		É	S	T	A				I	
M		J			R				O		A	K				Č	L	O	V
T	Y	Č		A				R	E		B	A	R			H	O	B	
									O	J	A								L

Využití odboje je zřejmé. Družině může značně usnadnit pohyb v osadě a zajistit i vstup do tvrze.

## 5.4 Hlavní voj horských klanů

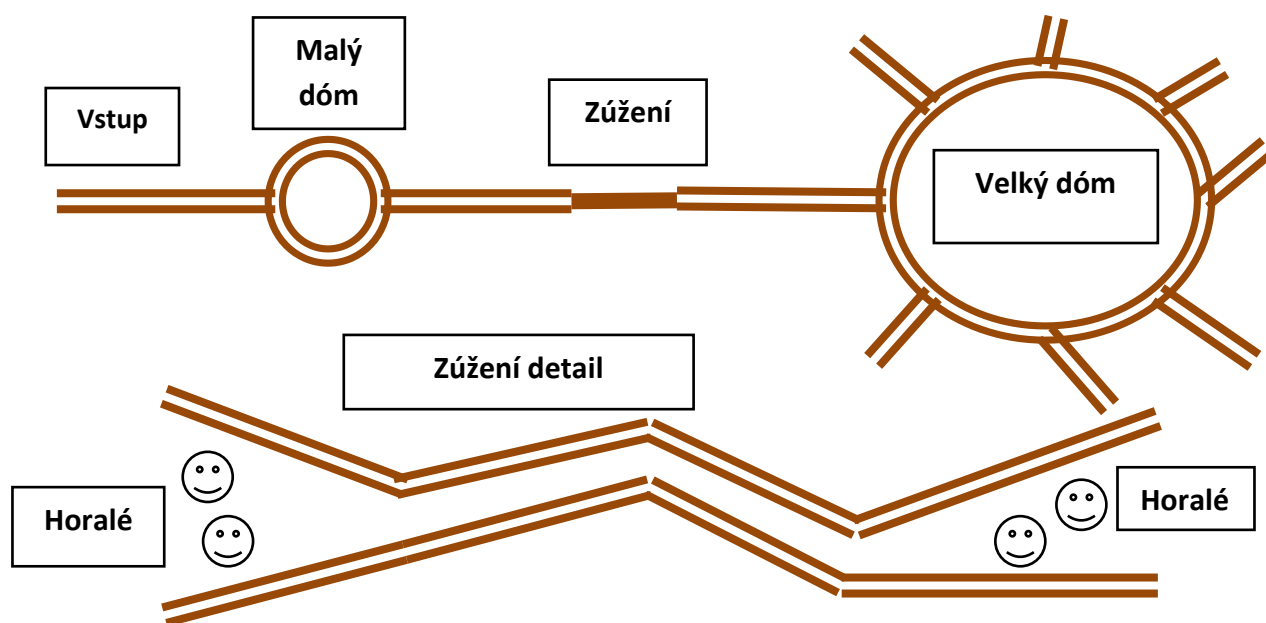
Hlavní voj horských klanů jde do Údolí skrze jeskynní systém, který ústí poblíž chalupy odboje u Severní osady (Závišova skupina). V době, kdy postavy dorazí k jeskyni, už bude část horalů v okolí jejího ústí. Hlavní voj však bude stále uvnitř. Po vstupu do jeskyně pokračuje jediná chodba asi 50 sáhů dále do hlubin země.

Poté se rozšiřuje do malého dómu (10x10 sáhů), kde již je asi 10 horalů. Z malého dómu pokračuje chodba dalších 50 sáhů, pročež ústí do velkého dómu (100x50 sáhů). Zde prozatím přetrvává hlavní voj armády Morshaka Rudovousého – vůdce horských klanů. Celkem tu je asi 400 horalů ve zbroji. Velký dóm má strop asi 30 sáhů vysoko. Z dómu lze pokračovat desítkami chodeb. Podle hluku lze poznat, že některé chodby ústí do jiných dómů, které jsou také obsazeny Morshakovými lidmi.

Prakticky jedinou možností, jak zabránit vpádu hlavního voje horských kmenů do Údolí, je zablokovat jediný výstup z jeskyně. To lze účinně pouze pomocí střelného prachu. Stačí získat jednu bedničku a tu odpálit. Družina ji mohla nalézt na místě přepadení karavany cestou do Severní osady (viz 4.3.1), nebo ji získala z chalupy Severního odboje, kam ji donesl předvoj horalů. Nejméně pravděpodobnou variantou je, že ji družina získá z výroby střelného prachu od Koniáše.

Nejvhodnější místo pro umístění střelného prachu je v chodbě mezi malým a velkým dómem. Zhruba uprostřed 50 sáhů dlouhé chodby je cca 10 sáhů dlouhý úsek, kde je chodba zúžená jak vertikálně, tak i horizontálně. Prakticky cca 5 sáhů je nutné se plazit a dalších 5 sáhů je nutné opravdu zatajit dech a zatáhnout břicho.

V době příchodu postav se budou z každé strany zúženiny snažit vždy dva horalé chodbu rozšířit. K tomu mají krumpáče, kladiva a kovové klíny. Postava může odhadnout, že při 12 hodinové směně jsou schopni horalé rozšířit chodbu natolik, aby na jejím dalším rozšíření mohlo pracovat více horalů.



Ideální je umístit střelný prach do zúženiny, kde nebude na postavu vidět. Neotevřenou bedničku se střelným prachem je totiž nutné buď zapálit plamenem (pochodeň, olej) alespoň po dobu jedné směny, nebo odpálit (nebezpečné ovoce atp.), případně použít pyrokinezi (truhličky jsou dřevěné).

V případě, že družina nemá k dispozici truhličku se střelným prachem, může zastavit vpád hlavního voje horských klanů pouze tak, že pozabíjí horaly v malém dómu, a zúženinu zatarasí (buď sami – alespoň dva členové družiny nebo s pomocí Závišových odbojářů).

Další možností je pak použití elementála země a využití jeho schopnosti lámat skálu. Pokud družina nemůže použít výše zmíněné varianty, počítá se jakýkoliv inteligentní nápad.

**Důležité:** K zablokování ústí jeskyně by mělo dojít hned první den. Druhý den již bude větší část voje z jeskyně venku a třetí den (den úplňku) již bude voj obléhat Severní osadu.

**Poznámka:** Případný zával nezastaví hlavní voj horských klanů nadobro. Ti se budou snažit zával odkopat a dostat se na povrch, ale bude jim to trvat několik dní, možná týdnů. Do té doby již postavy, případně obyvatelé Údolí něco vymyslí.

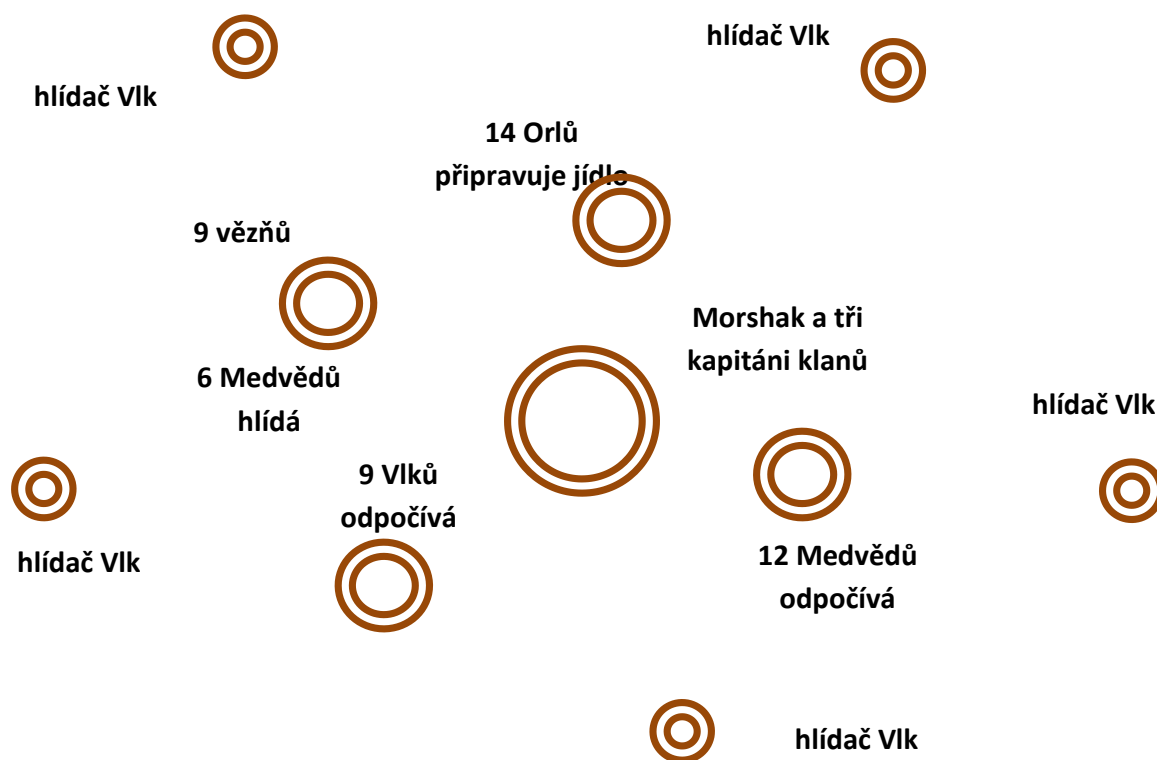
## 5.5 Lapení Erharda a Morshaka Rudovouse

Tato část úkolu je relativně jednoduchá. Den před úplňkem se bude nacházet Morshakova skupina u úpatí severní stezky. V Morshakově družině je celkem asi 50 horalů, samých válečníků a hraničářů. Horalé jsou příslušníci tří klanů. Vlci mají 15 členů, Orli mají 15 členů a Morshakovi Medvědi mají 20 členů.

Únos Erharda naráží na pár zádrhelů:

- postavy neví, jak Erhard vypadá, ani podle šatů nelze poznat, kdo je „urozeného“ původu (šaty postavy nemají původní, šperky byly ukradeny)
- celá Erhardova družina (celkem devět lidí) je spoutána jedním železným řetězem; klíč má k dispozici Morshak
- všichni vězni jsou vyčerpaní namáhavým sestupem, takže při táboření budou vždycky spát

Tábor horalů je uspořádán nepravidelně. U centrálního ohně je postaven stan, kde sídlí Morshak Rudovous spolu se svými třemi kapitány – veliteli jednotlivých klanů. Pak jsou rozdělané čtyři další ohně okolo centrálního. Tři slouží jednotlivým klanům. Čtvrtý je pak pro vězně. Každý klan v táboře má jinou úlohu, ve které se pravidelně střídají. Den před úplňkem mají Vlci, vedení kapitánem Varrukem, na starosti hlídkování, Orli, vedení kapitánem Ben Hakarem, jídlo a Medvědi s kapitánem Grizzlakem stráž u vězňů:



Je na družině, jak se s nastalou situací vypořádají. Čekat, až se některý z vězňů probudí je mrhání drahocenným časem. Osvobodit všech devět lidí a pak zjišťovat, kdo je Erhard je plýtvání prostředky. Navíc, ztrátu devíti vězňů si horalé opravdu všimnou. Dobrá družina si určitě poradí, jak Erharda osvobodí a Morshaka unese. Možnosti jsou např.:

- zmámit Morshaka, zjistit kdo je Erhard, vzít si klíč, osvobodit Erharda a oba unést
- telepaticky donutit někoho z vězňů se probudit, zjistit, kdo je Erhard a osvobodit ho
- vyvolat v táboře rozmíšku mezi klanů – ideální řešení (zkazit připravované jídlo, ukrást věc jednomu klanu a nalíčit důkaz na jiný klan, zmámit člena jednoho klanu a donutit ho zaútočit na jiný klan,...). Postavy si mohou všimnout, že jednotlivé klanů se neustále mezi sebou popichují („dneska budeme žrát orlí trus“, „ty vlčí chcanky byly včera k zblití“, ...)
- pomocí elementála vzduchu vyvolat lokální vichřici a způsobit zmatek
- využít Měškovy ghúly (max. 20 kusů) k útoku na tábor
- požádat o pomoc horníky ze salnytrového dolu Cilka (po pacifikaci Gregora Suříka)

**Důležité: Jakmile bude Morshak unesen, nebude trvat dlouho a horalové po něm budou pátrat. Družina by měla vědět dopředu, jak zajistí, aby je horalé nepronásledovali.**

V případě, že družina bude unášet Erharda a Morshaka až v den úplňku, je všechno podstatně komplikovanější neboť se již nacházejí před branami Severní osady. Jestliže navíc družina nezabránila vpádu hlavního voje horalů do Údolí, je únos Erharda a Morshaka ještě o to víc obtížný. Družině se již nepodaří vyvolat rozmíšku a útok též nepřipadá v úvahu.



## 5.6 Lapení Koniáše

Koniáš zbudoval svoji alchymistickou dílnu u velkého rozcestí v malém jeskynním komplexu. Zde vyrábí ze vstupních surovin (salnytr, dřevěné uhlí, síra) střelný prach. Vzhledem k tomu, že je Koniáš všestranný alchymista, dělá si zde i svojí práci ve vlastní, soukromé laboratoři. Jeho velkým koníčkem je mechanika a její spojení s lidským tělem (tedy vlastně biomechanika).

U Koniáše slouží jako pomocná síla i prachař Vojslav, poslední špión cechu zbrojářů. Koniáš ani Vojslav o sobě nevědí.

Vojslav se prakticky stará o prvotní přípravu surovin pro přípravu střelného prachu (čištění, vážení, drcení, mletí, prosévání, atp.) a také o expedici hotového produktu (vážení, balance, balení a expedice). Do procesu výroby střelného prachu však Vojslav nezasahuje. Na to má Koniáš své „stroje“ – biogolemy.

Dostat Koniáše bude o poznání obtížnější. Koniáš se bude skrývat ve svém jeskynním komplexu. Komplex lze rozdělit na tři části:

- sklad surovin
- oddělení výroby střelného prachu
- Koniášova pracovna

Vojslav má přístup pouze do skladu surovin.

### 5.6.1 Sklad surovin

Sklad surovin je umístěn v nejvyšším podlaží jeskyně. Vchod do skladu je zároveň vstupem do jeskyně. Vchod je však přehrazen železnými bytelnými dveřmi opatřenými 5 coulů ostrými hroty a malinkou špehýrkou. Vedle dveří se nachází táhlo, které je spojené se zvonkem, jež visí hned za dveřmi.

Překonat dveře není jednoduché. Jsou opravdu bytelné – Past Sil~13~3k6 (hroty)nic /3k6+3 vyrazil. Dveře nemají zámek, jsou zajištěné zevnitř závorou. Špehýrka je taktéž zajištěna a za normálních okolností zavřena, tj. proti vniknutí dýmu. Hyperprostorovat se za dveře nejde, pokud člověk neví, jak to za dveřmi přesně vypadá. Dva sáhy od dveří je totiž chodba vyplněna železným ostnatým drátem. Pokus teleportovat se do ostnatého drátu znamená k6 životů dolů a neúspěch. Ke dveřím je přístup postranní chodbou. Do postranní chodby se také ostnatý drát zasouvá pro případ, že je potřeba složit suroviny do skladu.

Navíc, člověk za dveřmi může využít důmyslného kukátka stvořeného ze zrcadel a kusů skla. Kukátko je schované nad dveřmi po pravé straně. Jedná se o objekt s nápadností 5%.

Dostat se do skladu lze i pomocí Vojslava, pokud ho má družina na své straně.

Za vstupními dveřmi se svažuje chodba asi dvacet sáhů a končí ve velkém sálu. Po celém obvodu sálu se nachází ústí do pěti dalších sálů a též jedny schody vedoucí dolů. V jednom bočním sále je halda žluté páchnoucí síry, v dalším je hromada dřevěného uhlí. Z tohoto sálu se lze dostat ještě do jednoho sálu, kde je také halda dřevěného uhlí. Ve třech zbylých bočních sálech se nachází haldy salnytru. Z jednoho sálu se salnytrem vede další chodba do malé místnosti, ve které ze stropu teče do kašny voda (svedená z horské řeky pomocí strouhy). V tomto kutlochu bydlí Vojslav. Má tu svoji pryčnu a skříň s šaty.

**Důležité: Na dně kašny je roura, která vede vodu o patro níže do výrobní střešního prachu. Postava zmenšená a vybavená vodním dechem tudíž může proplout.**

**Důležité: Pod každou haldou (salnytru, uhlí či síry) se nachází roury, které svádí materiál do zásobníků umístěných ve výrobní střešního prachu.**

Schody vedou dolů, kde ústí do kruhové jeskyně, kde se nachází jedny velké kruhové kamenné dveře. Nalevo od nich visí ze stropu železný řetízek (táhlo jako od záchodu). Napravo od nich je na zdi železná páka. Nade dveřmi je pak do kamene vyryt nápis, který je sice poškozený, ale při troše dobré vůle rozluštitelný (viz dále). Text nápisu, který se každých 12 hodin mění, v sobě skrývá celkem devět číslic (první varianta 4-7-9-1-3-8-2-6-5, druhá pak 8-4-1-7-6-3-5-9-2). Při zatažení řetízku se na druhé straně kamených dveří ozve malý zvon („bim“). Stačí odbimbat ve správném pořadí číslice uvedené v nápisu a kamenné dveře se odvalí. Páka slouží jako reset zvonu pro případ, že se postavy (Koniáš) spletou. První reset nemá žádné následky. Každý další už bolí. Pokud postava zatáhne podruhé za páku, uvolní se do místnosti žíravý plyn. Ten zraní všechny přítomné v místnosti za  $10 \sim 20$  životů. S každým zatažením se past zvyšuje o 1.

□ač ty □itní chlu□e se dmeš p□chou.

Nač ty řitní chlupe se dmeš pýchou.

Z□e vě□ší □orci s□áli a j□d na to v□m že se□□ali.

Zde většší borci stáli a jed na to vem že selhali.

Ta□ še□□i □íly neb □o sm□ti je □líz□o.

Tak šetři síly neb do smrti je blízko.

Mn□ stej□ě ne□d□alíš.

Mně stejně neodvalíš.

□ak tiše □□ůj a ne□h zv□n pět.

Tak tiše stůj a nech zvon pět.

Po □□ěnu zkus různ□ po□□y.

Po směnu zkus různé počty.

Ři□ se j□□□□k srdce□ i m□slí.

Řid' se jednak srdcem i myslí.

Pos□d měj po□□□lný, či s□í□e st□j.

Posed měj pohodlný, či spíše stůj.

Utři □□ pot a vr□□ se z□□t,

Utři si pot a vrať se zpět,

kd□ž bude vě□a na□ vě□ě□ tvé.

když bude věta nad vědění tvé.

### 5.6.2 Výrobna střešního prachu

Pokud se postavy dostanou přes kamenné dveře, octnou se přímo ve výrobní střešního prachu. Je to jeden velký jeskynní dóm podepřený čtyřmi sloupy – viz podklady pro PJ.

Podél stěn se nachází čtyři velké dřevěné zásobníky – na síru, salnytr, uhlí a vodu. Do zásobníků jsou zavedeny ze stropů či stěn roury (přívod surovin ze skladu). Ze zásobníků vedou dopravníky do dvou velkých kruhových mlýnů. První mele uhlí, síru a vodu. Druhý pak směs z prvního mlýnu a salnytr. Z druhého mlýnu vede dopravník na sušárnu střešního prachu, u které je umístěn rumpál vedoucí až na zemský povrch (expedice produktu). Sušárna střešního prachu stejně jako druhý mlýn jsou opevněny pytli s pískem, kvůli riziku výbuchu.

**Důležité:** V době příchodu družiny bude deset biogolemů řídit výrobu střelného prachu. Čtyři budou u zásobníků, dva u mlýnů, dva budou pobíhat kolem dopravníků a zbylí dva budou u sušárny střelného prachu a rumpálu. Biogolemové vypadají celkem normálně, jsou pouze vyztuženi železem, aby zvládali těžkou práci. Postav si všímat nebudou, mají jasné rozkazy ohledně výroby.

Z velkého dómu vede také chodba ke dvěma železným bytelným dveřím. Na prvních dveřích je vyobrazen symbol HF (humana ferri), který byl již v posledním Sluncesvitu, a vedou do laboratoře alchymisty Koniáše. Tyto dveře jsou opatřeny uzamykacím kouzlem, které postavy nedokážou překonat. Do laboratoře se postavy nikdy nedostanou. Druhé dveře jsou zavřené, ale nezamčené. Vedou do Koniášovy pracovny.

### 5.6.3 Pracovna

Jeskyně, v níž je Koniášova pracovna, je obdélníkového půdorysu. Vstup do pracovny je na kratší straně. Po delších stranách se nachází následující:

- V první půlce různé exponáty lidských těl - ruce na podstavcích držící rozličné předměty od flakónků, přes krystaly či zdobené dýky, hlavy jako busty s pokřivenými obličejí (otevřená ústa, oči s krystaly), atp.
- Uprostřed dlouhých stěn jsou dva podstavce a na každém stojí vždy dvě postavy. Postavy jsou aranžovány, jakoby spolu zápasily
- Od podstavců dál až k protilehlé krátké stěně jsou na stěnách zavěšena velká plátna s vyobrazením lidských těl (svalová soustava, vnitřnosti, nervový systém, atp., jako ve škole v učebně biologie)

Naproti dveřím u kratší stěny je vyvýšené pódium, na kterém je katedra a za ní je mohutné křeslo podobné trůnu (široké s velkými opěrátky na ruce). V něm bude sedět Koniáš. Celá pracovna je osvětlena pouze plápolajícími pochodněmi u vstupu a pak dvěma lucernami na katedře. Co je za Koniášovým trůnem není vidět.

### 5.6.4 Vyjednávání s Koniášem

Koniáš bude ve velkém dómu dozorovat výrobu střelného prachu. V případě, že postavy nepůjdou skrze dveře s šifrou, ale např. skrz vodu, roury s materiálem, rumpál či pomocí teleportu a jiné magie, může být Koniáš překvapen. V tomto případě záleží na družině, jak se zachová. Koniáš v případě napadení použije svůj magický prsten s Hyperprostorem a teleportuje se do své pracovny. V jiných případech bude Koniáš s družinou nejprve vyjednávat.

Pokud družina půjde přes dveře s hádankou, Koniáš bude alarmovaný zvonkem a na družinu se připraví – stoupne si rovnou ke dveřím s cílem vyjednávat. Koniáš se bude zajímat, co družinu přimělo prolomit několik jeho ochran a vstoupit do výroby střelného prachu. Těžko lze předpokládat, jak družina hovor povede, Koniáš však nebude nic skrývat a bude mluvit pravdu.

**Důležité:** Koniáš nemá z družiny strach. Vyjednávání bude brát jako dobrý pokec. Svoji převahu dá postavám v náznacích najevo. K souboji ve velkém dómu nedojde, Koniáš se při náznaku bitvy teleportuje pomocí prstenu s Hyperprostorem do své pracovny.

Koniáš tedy může prozradit, že:

- Provádí pokusy na lidech
- Při úpravě v Severní osadě před měsícem a týdnem opravdu neměl moc zájem se o lidi postarat – jeho cílem bylo získat těla na pokusy
- Při vyjednávání s Měškem při stávce horníků bylo jeho cílem získat co nejvíce těl pro pokusy
- HF je zkratka pro Humana Ferri – Železný člověk
- Je Novoměstský řezník a zdůvodní všechny vraždy

### 5.6.5 Boj s Koniášem

Finální boj s Koniášem se odehraje vždy v jeho pracovně. Jakmile postavy vstoupí do pracovny, Koniáš sedící v křesle nechá zavřít dveře pomocí tlačítka v opěrátku. Družinu upozorní, že bez boje se nevzdá a že nechť si laskavě uvědomí, že proti němu nemají žádnou šanci, i když jsou v přesile. Postavám slíbí, že pokud se jim ho snad podaří zabít, tak jejich radost bude trvat velmi krátce, protože nechá odpálit veškerý střelný prach, který je ve výrobě. Dá postavám možnost si vše rozmyslet a odejít po svých. Což také učiní.

**Důležité: Koniáš bude během celého vyjednávání/boje sedět v křesle. Z křesla lze totiž ovládat vše, co je v pracovně, pomocí zabudovaných tlačítek v opěrátcích (viz dále).**

V případě, že se postavy rozhodnou bojovat, souboj bude probíhat následovně:

- Koniáš vytvoří před sebou magický štít a kouzelnou rušičku na pět kol.
- Dá pokyn dvěma biogolemům, kteří stojí ve stínu za křeslem, aby zaútočili na družinu – parametry biogolemů jsou v kapitole 6.2.1.
- Jakmile biogolemové sejdou ze stupínku, zmáčknutím tlačítka vysune z podlahy kovovou mříž, kterou se izoluje od souboje.
- Ještě než biogolemové dojdou k družině, zmáčknutím tlačítka aktivuje v policích vystavené exponáty z částí lidských těl, které postavám znepříjemní boj – viz níže.
- Jakmile se biogolemové pustí do družiny, zmáčknutím tlačítka aktivuje čtyři lidské sochy na postavcích. Lidské sochy zaútočí zezadu na bojující družinu. Parametry lidských soch jsou uvedeny v kapitole 6.2.1.
- Když se družina zbaví biogolemů a lidských soch vezme Koniáš do ruky kuši opřenou o křeslo a začne pálit po družině otrávené šipky (Past Odl~7~2k6/2k6+křeče na k6 směn)
- Když se družina dostane za mříž, katapultuje se Koniáš i s křeslem na zemský povrch (z křesla vystřelí rachejtle, která zboří strop nad Koniášem, čtyři rachejtle připevněné na křeslo pak vynesou křeslo vzniklým otvorem ve stropě ven na světlo).
- Jakmile je Koniáš v bezpečí, aktivuje do 6 kol destrukční systém a nechá odpálit všechny vyrobený střelný prach v sušárně, což zničí celou jeskyni. Odpočet bude patrný z pravidelného odbíjení zvonku kdesi v jeskyni

**Poznámka: Koniáš se nekatapultuje příliš daleko. Skončí na 100 sáhů daleko od výroby střelného prachu. Družina ho snadno vystopuje, např. pomocí přítelíčka, či stopováním hraničářovým psem atp.**

Exponáty z částí lidských těl mají parametry uvedené v tabulce níže. Útoků bude celkem 2n, tedy pětičlená družina se bude bránit celkem 10 útokům, přičemž cíl útoku závisí na PJ stejně jako na typu útoku.

Ruka s dýkou	Hod: Past Obr~7~nic/k6 životů
Ruka s hvězdící	Hod: Past Obr~5~nic/k6 životů, Jed: Past Odl~8~k6 životů/2k6životů
Ruka s kamenem	Hod: Past Obr~5~nic/k3 životů
Ruka se sekerou	Hod: Past Obr~6~nic/k6+2 životů
Hlava s modrými krystaly místo očí	Modrý blesk k6 životů
Hlava se zelenými krystaly místo očí	Zelený blesk za 2k6 životů
Hlava s otevřenými ústy a černými rty	Oblak paralyzujícího plynu: Past Odl~7~nic/postih Obr -1, Sil -1
Hlava s otevřenými ústy a zelenými rty	Protoplazma: Past Obr~7~nic/zásah – počet akcí na polovinu

**Důležité: Z výše uvedeného je jasné, že pokud družina dopředu nevymyslí, jak zabránit odpálení střelného prachu, má veliký problém. Jediné řešení je zničit střelný prach pomocí vody.**

To lze učinit následovně:

- Zničit kašnu ve skladu (proděravět dno) a nechat vytéct vodu na sušený střelný prach. Tímto způsobem se zničí asi 10% sušeného střelného prachu.
- Pokud se využije i voda z plného zásobníku na vodu (rouru z kašny pustit na zem a tím vyprázdnit zásobník na sušený střelný prach), dojde ke zničení dalších 30% sušeného střelného prachu
- Pokud se ještě pustí do strouhy voda z Horského potoka, dojde ke zničení dalších 10% sušeného střelného prachu.
- Pokud se strouha ještě rozšíří a pustí se do ní voda z horského potoka, dojde ke zničení dalších 50% střelného prachu.
- Vyvoláním elementála vody Undiny (úroveň 3 a více) a využitím její schopnosti vést vodu.

	Pravděpodobnost smrti postavy v %		
Zatopení %	Pracovna	Výrobna	Sklad
0	80	100	100
10	70	90	80
40	30	60	45
50	20	50	35
100	0	0	0

Rozšíření strouhy je opravdu nutné, neboť je malá. Její rozšíření však není jednoduché. Družině to zabere 24 hodin práce, aby skutečně došlo k zatopení střelného prachu. Na to však družina nemá čas. Může si však pomoci např.:

- Odbojem pod vedením Záviše

- Ghúly fexta Měška
- Elementálem země
- Horníky ze salnytrových dolů

## 5.7 Vysvobození Eleniel a únos Flavie

Nejtěžší úkol. Družina bude muset překonat zdi Severní osady a později i zdi tvrze. Je na družině, jakou zvolí taktiku. Situace bude komplikovanější v případě, že družina nezabránila vpádu horských klanů do Údolí. To pak v den úplňku horské klany oblehnou Severní osadu, čímž ještě více zkomplikují postavám vstup do osady.

**Poznámka: Stejně, jak je důležité naplánovat vstup do osady a tvrze, je neméně důležité naplánovat i únik s rukojmími!**

### 5.7.1 Průnik do Severní osady a tvrze

Dostat se do osady asi nebude problém. V podstatě existují tři možné cesty:

- skrze hlavní bránu
- přes palisádovou hradbu
- či po vodě (řekou vtékající do osady ze západu nebo od jezera), či s pomocí rybáře Dgola (odbojáře) – viz dále

**Důležité: Může nastat neúspěch při průniku do Severní osady, a tím i nežádoucí interakce se strážnými. Pro případ boje mají strážní v osadě ÚČ=3-6 (běžné jednoruční zbraně), OČ=2-4. Pro případ použití kouzel je jejich úroveň (životaschopnost) 2-4. Pokud postavy nezareagují dost rychle a přesvědčivě, tak v prvním kole boje se pokusí napadená stráž zalarmovat ostatní stráž s pravděpodobností úspěchu 50%, každé další kolo se pravděpodobnost zvyšuje o 25%.**

Průnik skrze hlavní bránu má pár háčeků. Postavy jsou hledané a většina vojáků je zná i podle obličeje (pravděpodobnost odhalení 50%). Pokud by se postavy chtěly vydávat např. za zemědělce pracující v okolí Severní osady, potřebují jejich černé šátky. Samozřejmě, lze na strážné využít i kouzla (sugesce, hypnóza), případně speciální schopnosti (lupičova nenápadnost).

Nepozorovaný průnik přes palisádovou hradbu je možný jen v noci, ale i tak to chce jít tomu štěstíčku trochu naproti (kouzla, lektvary, kouzelníkovi přátelé). Ve dne jsou strážní věže obsazeny a strážníci v nich hlídají opravdu poctivě. Družina by Pjovi měla popsat přesný postup slézání hradby. Družina by neměla zapomenout především na to, jak eliminovat hluk, světlo a případné stopy.

Do Severní osady se lze dostat také po vodě. Na jezeře je pár rybářských lodiček, které lze získat. Řeka vtékající do osady pod palisádovou hradbou je dostatečně hluboká na to, aby jí člověk nepozorovaně vplul do osady. Postavy musí počítat s tím, že mohou být celé mokré v závislosti na použité metodě. Další možnost průniku po vodě je kontaktování rybáře Dgola, který patří k odboji. Dgolovo jméno padlo při telepatii se Svatavou (viz 4.16). Je to pomalu myslící kroll, který nevěří nikomu kromě Svatavy. Družina jej může kontaktovat např. pomocí telepatie, když zrovna rybaří na lodi. Dgol je velmi podezíravý a věří pouze Svatavě. Po družině bude vyžadovat, aby mu zazpívala elfskou písničku, jinak jim neuvěří. PJ může donutit hráče, aby skutečně něco zazpívali (stačí použít

elfská slova ze snů, či si nějaké vymyslet). Dgol se jen tak nedá a pokud se nebude písnička rýmovat, tak si bude postavám stěžovat...

Přímo v Severní osadě patrolují zostřené hlídky strážných. Budou-li se postavy chovat nezodpovědně, PJ by měl družině připlést do cesty jednu z takovýchto hlídek. Družina by se měla po průniku do osady primárně zajímat o to, jak se dostane do tvrze. Je opět několik možností, jak se do ní dostat:

- skrze bránu, která je ve dne otevřená
- přes hradby, které jsou permanentně střeženy
- oknem
- přes kontakty od Svatavy

Družinu by mělo napadnout zjistit si o dění v tvrzi maximum informací předem. Buď od strážných, místních či pomocí špionáže kouzelníkových přátel (havran, kočka). Podle toho koho se ptají (viz závorka), lze se dozvědět následující (jsou tu i protichůdné informace):

- každá věž tvrze má vlastní účel. Největší (donjon) slouží Flavii a Erhardovi. Severovýchodní je pro posádku vojáků, severozápadní je pro služebnictvo a kuchaře a jihozápadní pak pro hosty a osobního sluhu Flavie (voják, sluha v tvrzi)
- pod tvrzí je rozsáhlé podzemí, které zbudoval sám Vladan po vpádu horských klanů do Údolí. Účelem bylo zajistit tvrz proti dlouhému obléhání, především pak donjon je sám o sobě tvrz v tvrzi (někdo z Vladanova lidu, voják).
- většina zajatých podezřelých z loupežnictví skončila v žaláři ve tvrzi (všichni). Žalář je v severovýchodní věži, pod ubídacemi vojáků (voják)
- Svatava loupežnice je určitě ještě naživu. Flavie se z ní snaží dostat informace o ostatních loupežnících. Vzhledem k tomu, že Svatava zabila hodně vojáků, určitě si ji opatruje jako oko v hlavě před nějakým zbrklým pomstychtivým vojákem (voják)
- Flavie určitě předhodí Svatavu nejprve svým chlapům, aby ji trochu zkrotila, a pak ji zlomí, jako zlomila už i předchozí. Všichni se přeci přiznali k loupežnictví (voják).
- ten Flaviin komorník je pořádný retard. Motá se po tvrzi, a akorát překáží. Ale Flavie na něj nedá dopustit. Jenom křivý slovo o něm a je zle (všichni).
- Flavie je strašně šťastná, Erhard se vrátil ze Severu a přivádí sebou horské klany, do úplňku dorazí do Severní osady (všichni)

Skrze bránu se pak lze dostat buď v převlečení strážných (zpacifikovaná patrolující hlídka) či v přestrojení za sluhy/zemědělce, donášející do kuchyně. Samu sebou, u brány stojí dva strážní a kontrolují všechny, kdo chtějí do tvrze vstoupit. Další možností je opět využít kouzel, lektvarů, atp. Přes hradby to jde opět pouze v noci.

Asi nejjednodušší možnost dostat se do některé místnosti tvrze je přes okna. Důležité je, že lze otevřít pouze okna směrem dovnitř tvrze!

Další z možností, které postavy mohou využít je spojit se s odbojáři Arletou a Madlou Kuličkou. Tyto odbojáře mohla zmínit Svatava během telepatického mostu (**viz 4.16**). Arleta může např. družinu provést do Severní tvrze jako nosiče jídla. Ženskou část družiny pak může dostat do tvrze Madla Kulička jako nevěstky.

### 5.7.2 Donjon

Jakmile se družina dostane do tvrze, bude Flavie zrovna naložená v koupelně ve vaně (2. podlaží donjonu). Toto nebude platit pouze v případě, že před hradbami osady už stojí armáda horalů. Cesta k ní je buď přes jihozápadní věž, nebo některým z oken v donjonu (1. a 2. podlaží).

Pokud se družina rozhodne vydat k Flavii přes jihozápadní věž, potkají v přízemí u točitého schodiště „spícího“ barbara Komorníka v houpacím křesle. Komorník ve skutečnosti podřimuje, stejně jako Flavie ve vaně. Zároveň se nachází ve stupni minimálního vnímání, tj. mu prakticky fungují pouze smysly (sluch – zvuky přichozích, čich – voňavky dobrodruhů, hmat – závan větru, nikoliv zrak – má zavřené oči a chuť – má zavřená ústa). Největší chybou postav by bylo Komorníka zabít – to by se o tom Flavie rovnou dozvěděla. Když postavy kolem Komorníka jen projdou, tak si jich nevšimne.

Další problém nastane na ochozu mezi jihozápadní věží a donjonem, kde je přítomen jeden strážný. O něm by však postavy měly vědět dopředu. První podlaží donjonu je prázdné. V druhém podlaží nastane první zádrhel hned u točitého schodiště. První dveře jsou zajištěny kouzlem čarodějův zámek (past Sil ~ 12 ~ 0) s heslem „Moc“.

Flavie se nachází v koupelně v obrovské dřevěné kádi. Je zcela nahá až na citrínový talisman, který jí visí z krku, a který je ponořen ve vodě. Vedle ní leží na zemi šaty a na stolečku pak sada flakónků s vonnými oleji, ale také lektvar Éterický olej. Flavie bude v době příchodu družiny podřimovat, tedy za předpokladu, že nebyla varována Komorníkem či přítelem papouškem. Z tohoto důvodu bude naslouchání postav neúčinné. Hobitův čich na patře zaznamená cizí postavu, ale není schopen určit, kde se nachází. Kdyby se postavám náhodou podařilo Flavii neprobudit, získávají minimálně jedno kolo akcí na začátku boje.

Vstoupí-li družina do komnaty Flavie, nenalezne tam nic zajímavého kromě pestrobarevného papouška, který sedí na bidýlku v severozápadním rohu. Papoušek je přítelem Flavie.

Dveře do pracovny jsou zajištěny Čarodějovým zámekem (past Sil ~ 12 ~ 0), taktéž s heslem „Moc“.

V druhém podlaží je také „ubytován“ Zbyšek, který se nachází v severovýchodní místnosti připoután k posteli. Je pod vlivem drog, které jsou uloženy v malé skříňce ve flakoncích. Průměrný alchymista dokáže vyrobit během směny rychlý protijed, který zbaví Zbyška příznaků omámení.

### 5.7.3 Boj s Flavií

Již od počátku musí být jasné postavám, že Flavie je opravdu VELMI těžký soupeř. Podle toho by také měly celou dobu jednat. Samotné setkání s Flavií musí proběhnout tak, aby Flavie:

- neměla čas použít Éterický olej (prakticky nezranitelnost)
- nezakouzila (ochranná kouzla, psychická kouzla)
- nestihla povolat posily (postavy by byly v pasti)
- nestáhla se z boje pomocí Hyperprostoru

Bude-li Flavie varována, bude boj s ní velmi nesnadný. Flavie vyleze z kádě, pomaže se Éterickým olejem a vydá se za postavami... Flavie však nemá touhu postavy zabít. Alespoň ne hned. Samozřejmě chce vědět, proč postavy riskovaly, aby se k ní dostaly. A ani na začátek nepovolá skrze Komorníka (pokud je naživu) posily. Prakticky přes vyjednávání si postavy můžou zvýšit šanci, že



vyváznou a možná i Flavii dostanou. Éterický olej vyprchá za 1 směnu a potom je Flavie relativně dobře zranitelná.

#### 5.7.4 Vysvobození Eleniel

Vtip je v tom, že Eleniel není ve vězení, ale v podzemí donjonu ve vinném sklepě. Pokud se družina vyptávala Eleniel, jak vypadá její vězení (viz 4.16), mají vyhráno. Stačí se poptat kohokoliv, kdo dělá v tvrzi v kuchyni a dozví se, že vinný sklep není součástí kuchyně a jejích sklepů, ale součástí donjonu. Pokud se družina Svatavy nevyptávala, má situaci o poznání horší. I tak lze Eleniel najít. Postavám to však bude trvat podstatně déle a riziko prozrazení je větší. Je na Pjovi, aby posoudil nápady družiny.

Jakmile postavy Eleniel najdou, zjistí, že je dost v zuboženém stavu. Avšak i malé ošetření (uzdrav lehká zranění, rudý kříž) postaví Eleniel na nohy a bude schopná s družinou plně spolupracovat. Nebude moci družinu podpořit kouzly, ani svými bojovými zkušenostmi, může však družině pomoci nalézt Zbyška. Družinu také upozorní, že Flavie je velmi nebezpečná a postavy budou mít jistotu, že ji mají pod kontrolou jen tehdy, když Flavii zabijí. Prý dokáže ovládat lidi pouhým pohledem...

#### 5.7.5 Vysvobození Zbyška

Zbyšek je neustále pod vlivem Flaviiných drog. V době příchodu družiny bude Zbyšek ve své komnatě v druhém patře donjonu. Pokud družina vstoupí do jeho komnaty s Eleniel, stane se malý zázrak. Jakmile Eleniel promluví na Zbyška, ten procitne ze své hypnózy a rozplače se štěstím. Pokud však družina vstoupí se zajatou Flavií, Zbyšek na postavy zaútočí a pokusí se Flavii osvobodit. Bude bojovat na život a na smrt. Pokud nebude Flavie zcela hlídaná, tak se pokusí o útěk.

Pokud družina vstoupí do Zbyškových komnat sama, bude záležet na tom, co udělá. Primárně bude Zbyšek považovat družinu za loupežníky a pokusí se spustit poplach. Když bude však družina jednat rychle (kouzla, případně rychlé navázání kontaktu a dialogu), mohou zaujmout Zbyškovu pozornost a případný poplach zažehnat. Na Zbyška budou platit slova, která velmi dobře zná – milenka Eleniel, otec Vladan, matka Libuše, atp.

### 5.8 Alternativní cesty

Družinu může napadnout osvobodit Erharda a Morshaka a oba předvést k branám Severní osady a začít vyjednávat s Flavií o propuštění Eleniel a Zbyška. Flavie bude mít určitě snahu získat Erharda ze zajetí. Družina tak může připravit dobrou akci, kdy při předávce rukojmích zajme i Flavii.

Družinu může také napadnout vzít všechny dostupné síly (Záviše a jeho odbojáře, Měška a jeho ghúly, osvobozené horníky z dolu Cilka, odboj ze Severní osady, atp.) a přivést je před brány Severní osady a začít vyjednávat či přímo provést útok.

Družinu může napadnout kontaktovat odboj přímo v Severní osadě. Pokud se o tom bavila se Svatavou během telepatického mostu (viz 4.16), zná tři odbojáře – Arletu, Madlu a Dgola. Družina může využít těchto kontaktů k provedení puče, či odlákání pozornosti. Např. zapálený sklad síry dokáže udělat divy.

Možností je spousty a je na PJ, aby je posoudil a vyhodnotil.

### 5.9 Hodnocení třetí části

Hodnocení třetího kola bude dle následující tabulky:

Kritérium	Body
družina se včas dostala do hvozdu k provedení rituálu	3
lapaní živého Erharda	2
lapaní mrtvého Erharda	1
lapaní živé Flavie	2
lapaní mrtvé Flavie	1
lapaní živého Koniáše	2
lapaní mrtvého Koniáše	1
vysvobození Zbyška	1
družina preventivně poslala lidi na vyvýšená místa	1
družina vyjednala pro případ nezdaru azyl pro vybrané lidi	1
družina zabránila vpádu horských klanů do Údolí	2
využití zdrojů (Závišovi odbojáři, odboj v Severní osadě, Měškovi ghúlové	0-3

## 6 Jmenný rejstřík

### 6.1 Postavy (NPC)

Arleta	Elfka, kuchařka. Jedna z odbojárek přímo ze Severní osady. Bydlí přímo v tvrzi nad kuchyní (severozápadní věž).
Bedřich	Člověk. Hostinský z Jižní osady. Je spojencem Gordena. Okrádá nově příchozí do Údolí a donáší Gordenovi. Je to velmi zbabělý, ale o to nebezpečnější člověk. Ovládá dokonale přetvářku. Hraje nevinného a přátelského, nicméně je to jen zástěrka.
Berethiel	Matka Svatavy. Královna Eriolů, která povolila Vladanovi založit osadu v Údolí. Někteří tvrdí, že z lásky, jiní zas, že předpověděla vpád horských klanů, které by Eriolové nedokázali sami porazit. Archetypem odpovídá starostlivé matce s přísnou výchovou. Má velkou úctu k Životu.
Česlav	Hobit. První ze špiónů cechu zbrojírů. Stejně jako druhý špión Chotimír, skončil Česlav umučen k smrti, když je prasknul Koniáš, třetí ze špiónů cechu zbrojírů.
Dgol „velrybář“	Kroll, rybář. Jeden z odbojářů přímo ze Severní osady. Je to dobrák od kosti s inteligencí na úrovni člověka s Downovým syndromem. Svatava si jej naklonila díky její až mateřské péči, kterou Dgol v dětství hodně postrádal. Dgol je Svatavě slepě oddán. Od Svatavy se naučil být velmi podezíravý. Aby jej družina přesvědčila, že patří k Svatavě (ne odboji – ten pojem nechápe), musí mu družina zazpívat elfskou písničku. Družině může pomoci tím, že pro ni získá loď pro průnik do Severní osady či z ní.
Eleniel	Dcera Berethiel. Budoucí královna Eriolů. Milenka Zbyška. Toho času žijící na západním břehu jezera v Severní osadě. Vede odboj s cílem osvobodit Zbyška a znovu ho přivést k vládě nad Údolím.  Eleniel je zákonně dobrá. Pravda, láska, mír, život jsou pro ni atributy, za které bude vždy bojovat. Je v tom až trochu fanatická.  Pro odbojáře má krycí jméno Svatava. Pro „obyčejný“ život v Severní osadě používá jméno Helena. Nyní se živí jako léčitelka.
Erhard	Člověk. Syn Mory. Nevlastní syn Vladana. Nevlastní bratr Zbyška. Toho času na návštěvě u horských klanů. S jejich vůdcem Morshakem se dohodl, že horalé pomůžou Erhardovi a Flavii vyplnit východní břeh jezera. Erhard má typický komplex méněcennosti. Vždy byl až na druhém místě za starší sestrou Flavií. Navíc neovládá magii, což pocit méněcennosti ještě umocňuje. Sám je

	až nezdravě ctižádostivý a pocit méněcennosti schovává za silácké až agresivní chování. Vyhledává lichotky a patolízaly, kteří dělají jeho ego velmi dobře. Na povrch se vždy tváří jako mistr světa ve všem.
Flavia	Člověk. Dcera Mory. Nevlastní dcera Vladana. Nevlastní sestra Zbyška. Přísná a chladná žena vychovávána stejně přísnou a chladnou matkou. Jako preferované dítě má o sobě velmi vysoké mínění. Pohrdá lidmi a především pak lidmi bez magických schopností. To se projevuje i na její krutosti. Sama se cítí jako vyvolená a předurčená k velkým činům.  Flavia je obávaný nepřítel. Nicméně její pocit dokonalosti je také její největší slabinou. Nikdy si nepřizná prohru a bude bojovat až do konce.
Gorden	Člověk. Velitel a správce Jižní osady. Zkušený válečník a žoldák. Pragmatik celým svým srdcem. Je ze staré školy a tak má rád pořádek a poslušnost. Pro ránu a trest nejde daleko. Ale je spravedlivý.
Gregor Suřík	Kudůk. Mistr těžby salnytru. Velitel salnytrových dolů. Gregor se na svoji pozici dostal díky svému patolízalství. Není nikterak schopný velitel, vše však dokáže kompenzovat svojí úlisností a bonzáctvím. Své velitelství a moc dává jasně najevo. Nechává se oslovovat titulem „Mistr“ nebo „Velitel“. Jeho podřízení strážníci ho moc neberou, ale uvědomují si jeho zákeřnosti. Brblají za jeho zády.
Hagen	Člověk. Pobočník Flavie a velitel kasárna v Severní osadě. Je zodpovědný za ochranu míst pod kontrolou Severní osady (most, salnytrové doly, sirné doly a milíře) a pořádku v samotné osadě. Rozděluje tedy žoldáky podle potřeby.  Hagen je velmi mstivý člověk, který nemá rád kohokoliv, kdo má potenciál být úspěšný, ať už dovednostmi či postavením.
Hanče	Kudůk, velitel stanoviště sirných dolů a milířů. Je relativně v pohodě až na to, že se na něj nesmí moc pospíchat. Svoji práci zvládá skvěle (zajištění dodávek síry a dřevěného uhlí), tedy pokud vše jde v zaběhnutých koleích. Jakmile dojde ke změně, má velký problém se přizpůsobit a pružně jednat. Družina se s ním setká těsně před přepadením dolů horaly. Hanče působí velmi jistě a zkušeně, avšak jakmile dojde k přepadení, stane se z něj koktající hromádka, což v danou chvíli docela vadí.
Hanuš Bučina z Pusté	První z rodu Bučinů.
Helena léčitelka	Krycí jméno pro Eleniel v Severní osadě.
Chotimír	Barbar. Druhý ze špiónů cechu zbrojářů. Stejně jako první špión cechu, Česlav, skončil umučen k smrti poté, co je prasknul třetí ze špiónů Koniáš.
Chrudoš	Trpaslík, bývalý dělník ve výrobě střelného prachu. V současné době pracující v Severní osadě v kovárnách. Může postavám prozradit informace týkající se uspořádání výroby střelného prachu a také svůj názor na Koniáše a jeho poskoka Vojslava.  Chrudoš je typický svého rodu. Za každou informaci si nechá zaplatit – v tekutých naturáliích.
Janský	Člověk. Felčar z Jižní osady. Člen odboje. Jeden z mála, který se vyskytuje přímo v Jižní osadě. Felčar Janský byl ten, kdo namíchal uspávací do chlastu tří strážníků jež znásilnili mladou rolníkovu dcerku. Taky jeden z mála, kdo umí v Jižní osadě číst a psát.  Janský má celkem dobré postavení u Gordena díky svým léčitelským dovednostem.

	Felčar je pan doktor, má přirozený respekt o kterém ví a neváhá jej použít. Ví o svém dobrém postavení – nedává ho najevo, ale těží z něj. K postavám se bude chovat jako doktor – bude diskutovat, argumentovat, přemýšlet. Je pragmatický flegmatik, neřve na lidi a sám se křikem nenechá rozházet. Je rozhodný a akurátní.
Koniáš	<p>Člověk, pyrofor. Známy Novoměstský řezník, který se nechal naverbovat cechem zbrojírů jako špión, aby se dostal do vzdáleného Údolí a utekl případnému stíhání CVO.</p> <p>Koniáš však cech zradil a sám se udal Erhardovi a Flavii. Mimo to přidal jména předchozích špiónů (Česlav, Chotimír). Přesvědčil Flavii a Erharda, že je lepší ze salnytru vyrábět střelný prach a ten pak prodávat. Jednak se tím zdrazí salnytr na trhu v Císařství a jednak je střelný prach dražší než samotný salnytr (přidaná hodnota). Navíc, střelný prach je dobrá komodita pro černý trh, avšak salnytr minimálně.</p> <p>V Údolí pokračuje Koniáš ve svém bádání nad „biomechanikou“ lidských těl. Koniáš je ve svém nitru zrůda, která nerozlišuje mezi dobrem a zlem. Na veřejnosti nosí tvář osvětleného badatele. Má své charisma a oproti svým kolegům z oboru působí normálně (žádné tiky, zvláštní libůstky, výrazné chování, atp.). Člověk by až řekl, že mu v žilách koluje modrá krev. Potrpí si na své akademické vystupování a aureolu autority. Při rozhovoru je empatický, ale pozorný člověk si všimne, že jde o přetvářku. Z očí mu číší chlad, nezájem až nenávisť.</p>
Konrád Holota	Barbar. Vůdce žoldácké skupiny Křížová sedma.
Komorník	Barbar. Na první pohled vypadá jako retard a taky se tak chová. Ve skutečnosti se jedná o Flaviina podrobence. Komorník byl původně vyhazovačem v zaplivané hospodě kdesi v Císařství. Flavie jej zdatně používá jako špeha, kterého si nikdo nevšímá a před kterým si nikdo nedává pozor na pusy.
Křížová sedma	Žoldácká skupina najatá Morou. Jedná se o zkušené vojáky, kteří jsou největší hrozbou pro odboj. Celou skupinu vede Konrád Holota, též přezdívaný Leboun. V době, kdy se postavy s Křížovou sedmou setkají, má již skupina pouze 6 členů.
Lajosz	<p>Kudůk. Voják Severní osady. Má vadu řeči (koktá). Týden před příchodem družiny odrazil u mostu útok loupežníků a zranil jednoho jejich člena – Šimona. Šimon později (naoko) umírá v Severní osadě. Nicméně o tři dny později Lajosz spatřuje Šimona u sirných dolů a milířů, když loupežníci znovu zaútočili. Z této události se zbláznil.</p> <p>Na postavy bude Lajosz působit jako lunetik. Má své autistické pohyby rukou a téměř neslyšitelné drmolání. V jeho očích je prázdnota. Pouze občas se vytrhne ze svého světa a jedná, jako by byl osvětlen Bohem (jeho monolog dává jakž takž smysl, ale mluví jako v tranzu).</p>
Lech Bučina z Pusté	Člověk. Poslední z rodu Bučinů, který žil v Císařství v Pusté.
Libuše	Člověk. Žena Vladana. Zemřela náhle před dvanácti lety. Spolu s Vladanem měli syna Zbyška.
Madla Kulička	Hobit, nevěstka. Jedna z členek odboje přímo ze Severní osady. Občas dochází na šichtu i do tvrze. Je příjemná a společenská.
Mora Warana z Ferigradu	Člověk. Druhá manželka Vladana. Matka Erharda a Flavie. Nevlastní matka Zbyška.
Morshak Rudovous	Barbar. Vůdce horských klanů.
Nithiel	Eriolská zajatkyně u mostu. Zajata před 37 dny. Od té doby znásilňována posádkou u mostu. Královna Berethiel ví, že je naživu a tak družinu poprosila během Rituálu

	<p>obnovy, aby ji zachránili.</p> <p>Vzhledem k tomu, co si vytrpěla, bude mít z družiny strach. I když navenek bude statečná.</p>
Oldřich	<p>Hobit. Myslivec z Jižní osady. Člen odboje, velitel jižní větve. Podílel se na lynčování a zabítí jednoho ze strážného, co znásilnil mladou rolníkovu dcerku. Kousek od jeho hájenky je malá přírodní jeskyně, která slouží jako základna jižní větve odboje.</p> <p>Oldřich je jeden z Vladanova lidu. Byl to vždy moudrý a dobrý člověk. Poctivost a pravdomluvnost byla jeho ideálem. Dlouho se nemohl dívat, kam míří osud Údolí po smrti Vladana. S družinou bude jednat narovinu, bude působit jeho přirozený respekt.</p>
Oren	<p>Barbar. Velitel stráže u mostu. Válečník s minimálními morálními zásadami. Voják tělem i duší. Roli velitele si nadmíru užívá a před svou jednotkou má přirozený respekt, který vede k tomu, že jeho muži jsou za něj ochotní bojovat.</p> <p>Ať udělají postavy cokoliv, Oren je nebude mít v oblibě. K družině se bude chovat z pozice velitele. Sám družinu považuje za další pěšáky v poli. Ale ví, že „poslové“ jsou přímo podřízeni Hagenovi a tudíž ve skutečnosti nad nimi nemá moc.</p>
Pajdal	<p>Hobit, horník. Pajdal byl jedním z horníků, kteří stávkovali společně s Měškem. Pajdal se však nechal přesvědčit Flavií, aby opustil Měška výměnou za slib, že nebude muset nadále pracovat v dolech. Pajdal na to kývnul, a stal se tak stávkokazem, který zvíklal i další stávkující. Měšek nemůže Pajdalovi přijít na jméno a chce jeho hlavu. Nyní Pajdal pracuje v sirných dolech jako parní mistr.</p> <p>Pajdal je srab a ví to. Ví také, že zradil své přátele v dolech výměnou za lehčí život. Stigma zrádce si v sobě nese. Již tisíckrát si pro sebe zdůvodnil, že se o zradu nejednalo, ale nic naplat. Hluboko uvnitř ví, že je prostý zrádce. Na družinu bude působit jako člověk uzavřený do sebe, mrzutý a věčně rozčilený. Na otázky ze své minulosti bude reagovat podrážděně až agresivně.</p>
Svatava (Eleniel)	Krycí jméno pro Eleniel mezi odbojáři.
Šimon	<p>Člověk. Člen odboje, který byl týden před příjezdem družiny zajat při neúspěšném pokusu zničit most. Zraněný Šimon byl poté ošetřován Svatavou, která ho nechala naoko zemřít, aby ho osvobodila.</p> <p>„Oživení“ Šimona zapříčinilo pomatení vojáka Lajosze. Ten ho při přepadení mostu zranil. A znovu ho viděl o tři dny později při útoku odboje na sirné doly a milíře.</p>
Vladan	Člověk. Úspěšný kolonizátor Údolí z rodu Bučinů z Pusté. Zemřel záhadně před šesti lety. Jeho první žena Libuše zemřela dříve, před dvanácti lety. S druhou ženou Morou se seznámili před deseti lety. S první ženou má syna Zbyška. S druhou pak nevlastní potomky Erharda a Flavii.
Vojslav	<p>Hobit, prachař. Špión vyslaný cechem zbrojírů. Vzhledem k tomu, že přišel až po Koniášovi, nebyl Koniášem udán. Pracuje v době dobrodružství jako jediný živý tvor v Koniášově výrobně střelného prachu. V Údolí je již přes dva měsíce (je posledním vyslaným špiónem před družinou).</p> <p>Když zjistil, jaké podmínky panují v Údolí, rezignoval na své špiónské poslání a snaží se ze všech sil v Údolí přežít. Bojí se, že ho Koniáš propustí ze svých služeb (stejně jako deset dělníků před 14 dny) a on skončí v dolech (je malý), kde jistojistě zemře (je přece hobit!). Má tedy z Koniáše velký strach. Ten umocňuje i fakt, že si Vojslav myslí, že o něm Koniáš ví, že je špión. Stačí, aby se Koniáš zeptal a Vojslav zpívá jako</p>

	<p>slavík. Seznámí-li ho družina s nějakým plánem, pravděpodobně ho sám vyrazí Koniášovi, snažíc se tak získat jeho přízeň.</p> <p>Pro družinu je Vojslav nezajímavý. Má sice přístup do Výrobní střešního prachu, ale jen do malé „veřejné“ části. Pro družinu je spíše nebezpečný, pokud se mu začnou svěřovat.</p>
Záviš	<p>Člověk. Velitel severní skupiny odboje, který přepadává karavany na cestě mezi Jižní a Severní osadou.</p> <p>Záviš je dobrý člověk, který si svůj osud nevybral. Přišel díky Flavii o své blízké, a nyní se jí mstí, dokud nezemře. Je realista a ví, že bojuje proti přesile. Nemá však v úmyslu se vzdát. Někdy upadá do depresí, ale najevo to nedává. Ani nemůže – visí na něm celý severní odboj.</p>
Zbyšek (Meldiriell)	Vlastní syn Vladana. Před pěti lety byl přiotráven nevlastní matkou Morou. Nyní je trvale udržován pod kontrolou pomocí drog a jiných jedů. Naoko tak stále vládne, ale ve skutečnosti vše řídí jeho nevlastní sourozenci Erhard a Flavie. Na veřejnosti se ukazuje pouze tehdy, aby stín činů Erharda a Flavie dopadl právě na jeho hlavu.

## 6.2 Nestvůry

### 6.2.1 Biogolemové

Jedná se o stvůry stvořené Koniášem. Obecně to jsou lidé, kteří jsou nějak vylepšeni železnými mechanismy. Jedni mají např. železnou ruku schopnou rozdrtit žulu či ohnout železný prut, jiní mají pancíř zabudovaný přímo pod kůži, další mohli pomocí pístů na nohách skákat tři sáhy vysoko. Možnosti vylepšení jsou omezené pouze představivostí.

A co víc, Koniáš dokázal udělat biogolemy tak, aby byli rozložitelní na jednotlivé součástky. Může je tak klidně převážet z místa na místo v malých bednách, které nevzbudí takovou pozornost jako truhly nepodobné rakvím.

**Důležité: Biogolemové nejsou nemrtví. Stále se jedná o živé lidi, u kterých byla potlačena reakce na bolest. Proto je zranitelnost biogolemů tak nízká.**

Biogolemové se kterými se postavy potkají v sýpce v Jižní osadě jsou následující:

Životy	25
ÚČ	(+1 +3) = 4 (vyztužené tělo)
Odl	17/+3
Int	6/-2
Char	6/-2
Vel	A-B
Zranitelnost	<p>Zápas (za čtvrtinu), obyčejná, kouzelná i stříbrná zbraň (za polovic), ohnivá hlína, rachejtle, hořící olej (za polovic), hraničářská kouzla, útočná kouzla (za polovic), ohnivá a mrazivá kouzla (za polovic), fyzická kouzla</p> <p>Nejúčinnější likvidace jsou drtivé zbraně, které poškodí mechaniku těla.</p>
Zvláštní	Každý z biogolemů má vlastní charakteristiku zvláštního útoku
Biogolem 1 „zataras“	Nemá žádný útok. K rukám má přidělaný velký železný plát, který mu kryje celé tělo od puky holení až po hlavu. Plát je široký sáh a tak biogolem dokáže velmi účinně zatarasit jakoukoliv chodbu. Na plátu je několik deset coulů dlouhých bodců.

Biogolem 2 „luční koník“	Nohy má vybavené silnými pružinami. Když se biogolem dostatečně zapře, dokáže z místa rychle vyskočit vpřed a tak překvapit svého protivníka. Ruce má opatřené nárameníkama s ostrými čepelemi, jimiž rozseká povalenou oběť. Příprava na skok zabere kolo. Skok samotný je past Obr~8~srazil k zemi/minul.
Biogolem 3 „kušník“	Na každé ruce a boku má přidělanou jednu kuši. Dokáže tak vystřelit celkem čtyřikrát. Projektily jsou navrženy tak, aby způsobily, co největší paseku. Vyhnutí se šipce znamená past Obr~10~zásah za 3k6/minul.
Biogolem 4 „dikobraz“	V rukou má zabudované teleskopické hroty. Ty překvapivě vystřelí poblíž protivníka. Kdo to nečeká, má velmi malou šanci uhnout (Past Obr~11~zásah/minul). Biogolem má dva pokusy (každá ruka jeden). Navíc, hroty jsou opatřené zpětnými háčky a dokáží prorazit i zbroj. Hrudník tohoto biogolema je opatřen železným plátem s deset coulů dlouhými bodci. Jakmile je útok vystřelovacími hroty úspěšný, biogolem si „přitáhne“ oběť a pokusí se jí probodat hroty na hrudi. Ruce biogolema jsou silné, udržet se dál od bodců je past Sil~9~udržel se od těla/nabodnut za 2k6 životů
Biogolem 5 „smraďoch“	Tento biogolem nemá na první pohled žádnou modifikaci těla. Od pasu nahoru je nahý. Celé břicho má promodralé a vypouklé jako od hladu. I ruce má celé opuchlé, stejně i tváře. Jakoby zanícené. Tento biogolem nedělá nic jiného, než že utíká k nejbližšímu protivníkovi a snaží se ho srazit k zemi. Přitom se nikterak nebrání. Jeho cílem je být zasažen v bezprostřední blízkosti protivníka. V těle, v rukou i tváře na hlavě má napuštěné namodralým slizem, který při kontaktu s nahou pokožkou vyvolá prudké svědění. Zasažená postava nemůže kouzlit, získává postih k síle a obratnosti -3. Navíc, svědění způsobuje každé kolo zranění za k6 stínových životů.
Biogolem 6 „Palach“	Tento biogolem se velmi podobá předchozímu typu. Namísto svědivého slizu je plný hořlavého oleje. Biogolem se snaží dostat do co největší blízkosti postavy se zdrojem ohně. V sobě má hořlavinu v ekvivalentu pěti lahví oleje (tedy 5x 2k6 zranění v případě potřísnění).

Biogolemové, se kterými se postavy potkají v pracovně Koniáše ve výrobně střelného prachu, jsou železem oplátované obludy sešité a pospojované z několika těl. Jsou pomalí a nemotorní v pohybu. Mají dva páry rukou. Spodní pár je vybaven železnými pěstmi. Horní pár je vybaven rotujícími čepelemi.

Životy	80
ÚČ	(+1 +2/+2) = 3/+2 (pěsti)
	(+2 +3/+5) = 5/+5 (rotující zubaté čepele) – lze použít jen 1x za 3 útoky
OČ	(-2 +7) = 5
Odl	21/+5
Int	13/+1
Char	15/+1
Vel	C
Zranitelnost	Zápas (za čtvrtinu), obyčejná, kouzelná i stříbrná zbraň (za polovic), ohnivá hlína, rachejtle, hořící olej (za polovic), hraničářská kouzla, útočná kouzla (za polovic), ohnivá a mrazivá kouzla (za polovic), fyzická kouzla  Vzhledem ke své mohutné váze je nejjednoduší biogolemy povalit a na zemi dorazit. Biogolemové nejsou sami schopni vstát!

V Koniášově pracovně jsou také čtyři lidské sochy. Jedná se o biogolemy, ačkoliv to na první pohled nevypadá. Mají v nohou pružiny, a proto se pohybují velmi rychle. Vybaveny jsou železnými zuby a drápy uzpůsobenými na trhání masa.

Životy	30
ÚČ	(+1 +4/+2) = 5/+2 (pěsti)
OČ	(+4 +1) = 5
Odl	21/+5
Int	13/+1
Char	15/+1
Vel	C
Zranitelnost	Zápas, obyčejná, kouzelná i stříbrná zbraň, ohnivá hlína, rachejtle, hořící olej, hraničářská kouzla, útočná kouzla, ohnivá a mrazivá kouzla, fyzická kouzla

### 6.2.2 Fext Měšek a ghúlové

Jedná se o klasické nestvůry z pravidel (mírně upravené vlastnosti směrem nahoru).

#### Fext Měšek

Životy	100
ÚČ	(+5 +5/+2) = 10/+2 (holé ruce) + zvl.
	(+5 +7/+2) = 12/+2 (dva krumpáče v ruce)
OČ	(+7 +3) = 10
Odl	21/+5
Int	13/+1
Char	15/+1
Vel	A
Zranitelnost	Nemrtvý (svěcená voda, kouzla hraničářská, útočná, ohnivá a mrazivá, fyzická, bílá střela, mentální útok)
Zvláštní	Úspěšný útok snižuje stupeň síly a odolnosti na polovinu Pro vyléčení nutno vyplácet v následujících 3 dnech léčivé prostředky za 2-12 žvt. Za každé snížení. Jinak se promění zasažená postava ve Fexta

#### Ghúl (celkem 2n jedinců)

Životy	35
ÚČ	(0+3/+1) = 3/+1 (holé ruce)
	(0+5/+1) = 5/+1 (krumpáč, atp.)
OČ	(+2+3) = 5
Odl	19/+4
Int	7/-2
Char	9/-1
Boj	11
Vel	A-B
Zranitelnost	Humanoid (zápas, obyčejná i kouzelná zbraň, stříbrná zbraň, alchymistické předměty, lektvary, kouzla hraničářská, útočná, ohnivá a mrazivá, fyzická a psychická)



	+ svěcená voda, bílá střela, mentální útok, magické lektvary, - psychická kouzla, podrobování
--	--

### 6.2.3 Horské klany

Jedná se o humanoidy blízké lidem a barbarům. Nosí převážně kožešinové oděvy. Zbraně jsou spíše drtivé a tupé, žádné fajnovky typu šavle. Jejich výhodou je sebranost v boji a nadprůměrná síla a odolnost.

Válečník (celkem n+3 jedinců)

Životy	60
ÚČ	(+3 +5/+4) = 8/+4 (těžký kyj, obouruční)
	(+3 +5/+2) = 8/+2 (válečné kladivo)
	(+3 +5/+0) = 8/+0 (široký meč)
	(+3 +3/+2) = 6/+2 (kyj)
	(+3 +4/+3) = 7/+3 (válečná sekera, obouruční)
	(+3 +6/-2) = 9/-2 (široký meč a tesák)
	(+2 +4/+0) = +6/+0 (krátký luk)
	(+2 +4/-1) = +6/-1 (prak)
	(+2 +3/+1) = +5/+1 (vrhací sekera)
OČ	(+2 +3) = 5 (kožená zbroj)
Odl	17/+3
Int	10/+0
Char	9/-1
Vel	B-C
Zranitelnost	Humanoid (zápas, obyčejná i kouzelná zbraň, stříbrná zbraň, alchymistické předměty, lektvary, kouzla hraničářská, útočná, ohnivá a mrazivá, fyzická a psychická)

Průzkumník (celkem 3 jedinci)

Životy	40
ÚČ	(+1 +5/+0) = 6/+0 (široký meč)
	(+1 +6/-2) = 7/-2 (široký meč a tesák)
	(+3 +4/+0) = +7/+0 (krátký luk)
	(+3 +4/-1) = +7/-1 (prak)
	(+3 +3/+1) = +6/+1 (vrhací sekera)
OČ	(+2 +3) = 5 (kožená zbroj)
Odl	15/+2
Int	11/+0
Char	9/-1
Vel	B
Zranitelnost	Humanoid (zápas, obyčejná i kouzelná zbraň, stříbrná zbraň, alchymistické předměty, lektvary, kouzla hraničářská, útočná, ohnivá a mrazivá, fyzická a psychická)

Šaman (celkem 1)

Životy	45
Magenergie	35
ÚČ	(+2 +5/-1) = 7/-1 (dřevěná hůl, obouruční)
OČ	(+2 +3) = 5 (kožená zbroj)

Odl	17/+2
Int	15/+2
Char	10/+0
Vel	B
Zranitelnost	Humanoid (zápas, obyčejná i kouzelná zbraň, stříbrná zbraň, alchymistické předměty, lektvary, kouzla hraničářská, útočná, ohnivá a mrazivá, fyzická a psychická)
Zvláštní	Umí kouzlit – dým, tma, ohnivá koule, rychlost, zdvojení, bojový pokřik

Šaman dokáže maximálně ovlivnit mysl horských válečníků a přivést je do transu podobném berserkrovi pomocí bojových pokřiků. Z toho důvodu horští válečníci nikdy neutíkají z boje.

#### 6.2.4 Křížová sedma

Jedná se o seskupení sedmi žoldáků, přičemž družina má šanci narazit pouze na šest z nichž (jeden nepřežil přepadení horalů). Pravděpodobné místo setkání je při útěku družiny ze Severní osady směrem do hvozdů. Všichni členové Křížové sedmy mají koně.

	Konrád Holota („Král“) Člověk, šermíř			Dalgon („Žolík“) Barbar, bojovník
Životy	80 (8. úroveň)		Životy	60 (6. úroveň)
ÚČ	(+3+8/+0) = 11/+0 dlouhý meč		ÚČ	(+3+5/+3) = 8/+3 válečné kladivo
	(+1+5/+0) = 6/+0 kopí (vrh)			(+1+3/+1) 4/+1 = sekera (vrh)
OČ	(+1+7) = 8 plátová zbroj		OČ	(+1+5) = 6 kroužková zbroj
Odl	17/+3		Odl	19/+4
Int	15/+2		Int	9/-1
Char	10/+0		Char	9/-1
Vel	B		Vel	B
	Halek („Sedma“) Člověk, hraničář			Skalanis („Desítka“) Elf, hraničář
Životy	30 (5. úroveň)		Životy	30 (5. úroveň)
Magy	14		Magy	14
ÚČ	(+1+5/+0) = 6/+0 krátký meč a dýka		ÚČ	(+2+4/+2) = 6/+2 šavle
	(+0+5/+0) = 5/+0 kopí (vrh)			(+1+6/0) = 7/+0 dlouhý luk
OČ	(+0+5) = 5 kroužková zbroj		OČ	(+1+4) = šupinová zbroj
Odl	10/+0		Odl	9/-1
Int	13/+1		Int	13/+1
Char	12/+0		Char	12/+0
Vel	B		Vel	B
	Baragor („Osma“) Trpaslík, válečník			Gejza („Dvojka“) člověk, zloděj
Životy	50 (5. úroveň)		Životy	25 (5. úroveň)
ÚČ	(+2+4/+3) = 6/+3 válečná sekera		ÚČ	(+3+2/+0) = 5/+0 vrh. dýka
	(+0+4/+1) = 5/+1 lehká kuše			(+0+2/+0) = 2/+0 dýka
OČ	(+0+5) = kroužková zbroj		OČ	(+2+2) = vycpávané brnění
Odl	10/+0		Odl	9/-1
Int	9/-1		Int	10/+0

Char	8/-1	Char	16/+2
Vel	A	Vel	B

### 6.2.5 Flavie, přítelíček a komorný

Postup při boji, který může nastat ve 3. části je popsán v kapitole 5.7.3. Obecně platí, že Flavie pohrdá zbraněmi. Považuje je za nečistý, ba barbarský způsob získávání moci. Flavie je typickým představitelem mága, čemuž odpovídá i složení kouzel. K dispozici má kouzelníkova přítele (pestrobarevného papouška) a také podrobence Komorníka. Papoušek nepoužívá na průzkumné akce či něco podobného. Papoušek jí dělá pouze doprovod, a čas od času vyslechne tajně hovor v pracovně Flavie. Komorníka má pak Flavie také jako špiona. Když je Flaviina mysl v Komorníkovi, vždy ho „hraje“ jako retardovaného hobita. Tím snižuje pravděpodobnost, že by si postavy dávaly v jeho přítomnosti pozor na to, co říkají.

	Flavie Člověk, mág		Přítel (papoušek)		Komorník (barbar, podrobený)
Životy	30 (12. úroveň)	Životy	5	Životy	9
Magy	62 (50 aktivních)	Magy	5	Magy	0
Sil	10/+0	ÚČ	(+1+2) = 3	ÚČ	(+2+0) = ruce
Obr	10/+0	OČ	(+5+1) = 6	OČ	(+0+1) = oděv
Odl	10/+0	Odl	14/+1	Odl	(7/-2)
Int	18/+3	Int	12/+0	Int	18/+3
Char	18/+3	Char	12/+0	Char	7/-2
OČ	(+0 +1) = 1				
Vel	B	Vel	A	Vel	B

Vybavení Flavie je mírně nadstandardní:

- úplé šaty šikově zvýrazňující Flaviiny přednosti, avšak ne prvoplánovitě
- cestovatelský plášť (+1 k OČ) včetně signalizace útoku zezadu
- náhrdelník s talismanem z Citrínu (max. 20 magů), který nikdy nesundává
- lektvar Éterický olej

Kouzla Flavie a přítele jsou uvedena níže:

Břichomluvectví (x)	Kouzelná rušička (+)	Ochrana před šípy (x)	Zaklep (0)
Clona myšlenek (0)	Magický štít (0)	Oko (x)	Zamkni (0)
Čarodějův zámek (x)	Metamorfóza (0)	Poslání (0, +)	Zašifruj (x)
Čtení myšlenek (0, +)	Montyho čardáš (0,+)	Protoplazma (0)	Zesměšni (x)
Dubl (x)	Najdi neviditelnost (x)	Přelož (x)	Zdvojení (x)
Fata morgana (0)	Neslyšitelnost (x)	Sugesce (0, +)	Zlom kouzlo (0)
Hyperprostor I (0)	Neviditelnost (0)	Světlo (0)	Zmatek (x, +)
Hyperprostor II (0)	Nevycíitelnost (x)	Ticho (0)	
Hypnóza (0, +)	Oheň (x)	Tma (0)	

0 = sesílá za normální počet magů se stejnou pravděpodobností úspěchu

+ = zesílený účinek kouzla (+1 k hodů proti pasti)

x = nutno seslat skrze pomocná kouzla (dvířka, dveře, brána)

## 7 Časová osa

Čas	Popis
- 200 let	Vznik rodu Bučinů z Pusté. Prvním z rodu je Hanuš Bučina, který získává titul zemana.
- 50 let	Rod Bučinů se dostává do finančních problémů.
- 40 let	Zeman Lech Bučina nestíhá platit dluhy.
- 26 let	Lech Bučina umírá, vlády se ujímá Vladan Bučina
-25 let	Narození Zbyška, syna Vladana a Libuše
-21 let	Vladan rozprodává majetek rodu Bučinů a přijímá nabídku Císaře na kolonizaci nových území
-20 let	Stěhování rodu Bučinů do Údolí
-19 let	Smír s Erioly, dohoda o výstavbě Jižní osady
-18 let	Začátek výstavby Jižní tvrze
-15 let	Vpád horských klanů do Údolí
-14 let	Porážka horských klanů, smír s Erioly, dohoda o výstavbě Severní osady
-13 let	Začátek výstavby tvrze v Severní osadě
-12 let	Smrt Libuše, matky Zbyška
-10 let	Vladan přivádí Moru do Údolí
- 9 let	Dokončení tvrze v Jižní osadě
- 8 let	Objevení jeskyně se salnytrem
- 7 let	Smír s Erioly, dohoda o minimální těžbě salnytru pro účely zemědělství (hnojivo)
- 6 let	Mora vraždí Vladana, vlády nad Údolím se po právu ujímá Vladanův syn Zbyšek
- 5 let	Mora přiotravuje Zbyška, uvězní ho a izoluje ho od okolí, sama se prohlašuje za vládkyni Údolí
- 4 roky	Mora porušuje dohodu s Erioly a zahajuje intenzivní těžbu salnytru, zároveň uzavírá volný vstup do Údolí, najímá žoldáky pro špinavou práci, původní poddaní rodu Bučinů se stávají otroky
- 3 roky	Dokončení tvrze v Severní osadě
- 2 roky	Zbyšek se „uzdravuje“ a opět se ukazuje na veřejnosti. Prohlašuje, že byl otráven Erioly a nechává všechny vyhnat ze západního břehu jezera.
- 1 rok	Zahájení výstavby mostu přes řeku na východní stranu jezera. Mora odchází z Údolí zpět do Sedmížeří, kde se stará o nábor lidí pro potřeby Údolí.
- 12 měsíců	Cech zbrojírů vysílá prvního špiona za účelem zmapování situace v Údolí (Česlav, uhlíř)
- 11 měsíců	Milenka Zbyška – Eleniel, zakládá odboj v Severní osadě pod krycím jménem Svatava. Lidé spojení s bývalým vůdcem Vladanem se nechávají naverbovat Svatavou.
- 10 měsíců	Cech zbrojírů vysílá 2. špiona za účelem zmapování situace v Údolí (Chotimír, žoldák)
- 9 měsíců	První úspěšná akce odboje – Zapálení a potopení všech lodí kotvicích v Severní osadě. Významné narušení transportu těžného salnytru do Jižní osady.
- 8 měsíců	Cech zbrojírů vysílá 3. špiona za účelem zmapování situace v Údolí (Koniáš, přírodozpytec). Ten se sám přizná, že je špion cechu zbrojírů. Udává dva předchozí špiony Česlava a Chotimíra. Sám navrhuje zahájit výrobu střelného prachu ze salnytru.
- 7 měsíců	Otevření povrchového dolu na síru, milířů na dřevěné uhlí a výroby střelného prachu u velkého rozcestí na sever od Severní Osady.  Koniáš instaluje nový zabezpečovací systém na dveřích od sýpky a skladu salnytru a střelného prachu v Jižní osadě.
- 6 měsíců	Cech zbrojírů vysílá 4. špiona za účelem zmapování situace v Údolí (Měšek, horní mistr) Koniáš zahajuje výrobu střelného prachu. K tomu dostává od Flavie 10 dělníků k ruce.
- 5 měsíců	Erhard se poprvé vydává po severní stezce za horskými klany. S Morshakem Rudovousem vyjednává o pomoci horalů při vymýcení Eriolů z východního břehu jezera.

	Koniáš rozjíždí svůj projekt Humana Ferri. Pracuje prozatím na mrtvolách horníků a hledá nejlepší způsoby propojení lidského těla s železem.
- 4 měsíce	Cech zbrojířů vysílá 5. špiona za účelem zmapování situace v Údolí (Jaroš, žoldák)  Jižní odboj přepadává karavanu se salnytrem a střelným prachem. Získává několik truhel střelného prachu.
- 3 měsíce	Zatopení dolu Amálka na salnytr. Stávka horníků v dole Berta pod vedením Měška. Svatava nabízí Měškovi spolupráci, kterou odmítá. Koniáš „neúspěšně“ vyjednává s Měškem o ukončení stávky. Hobit Pajdal zrazuje Měška, a stává se stávkokazem. Důl Berta je zatopen, Měšek umírá spolu s ostatními horníky. Měšek se mění ve fexta a z ostatních se stává armáda ghúlů.  Koniáš se pokouší získat mrtvolu stávkujících pro účely svého výzkumu. Neúspěšně.
- 2 měsíce	Cech zbrojířů vysílá šestého špiona za účelem zmapování situace v Údolí (Vojslav, prachař)
- 1 měsíc	Družina CVO je pověřena k prošetření situace v Údolí v utajení. Jako sekundární cíl je nalezení 6 pohřešovaných špiónů.  Erhard se podruhé vydává po severní stezce navštívit horské klany, aby je přivedl do Údolí.  V Severní osadě propukla epidemie úplavice, spousta lidí umírá. Koniáš řeší epidemii tak, že odvádí nakažené z osady do jeskyně poblíž výroby střelného prachu. Všichni nakažení končí jako Koniášovi živí pokusní králíci.
- 3 týdny	Družina je najata Morou jako žoldáci a vyráží na cestu do Údolí spolu s karavanou.  Koniáš navštěvuje Jižní osadu a vylepšuje ochranu sýpky a skladu salnytru a střelného prachu pomocí svých biogolemů vytvořených z lidí nakažených úplavicí.
- 2 týdny	Koniáš se zbavuje všech svých 10 dělníků, kteří vyráběli střelný prach. Všechny poslal zpět do Severní osady, aby byli přeřazeni na jinou činnost. Místo nich použije biogolemů vytvořených z lidí nakažených úplavicí. Ponechává si pouze Vojslava pro řízení příjmu surovin a expedice prachu.
- 1 týden	Odboj přepadává most s cílem jej zničit. Útok je neúspěšný, tři členové odboje umírají, jeden je zraněn a zajat (Šimon – Svatava jej později zachraňuje tím, že z něj udělá naoko mrtvého). Zemřeli dva strážní mostu.
- 6 dní	Svatava prohlašuje Šimona za mrtvého a nechává ho odvést do jeskyně kousek od výroby střelného prachu (dle pokynů Koniáše).
- 5 dní	Odbojář Šimon se vrací k životu a utíká zpět k odbojáři Záviše
- 4 dny	Útok odboje na sirné doly a milíře. Voják Lajosz, který osobně zranil Šimona, vidí znovu Šimona v akci a pomate se z toho.
- 3 dny	Příjezd družiny do Údolí (vstupní hláska) s karavanou.
- 2 dny	Chalupa odboje u Severní osady je přepadena horaly.
- 1 dny	Příjezd družiny do Jižní osady. Setkání s Gordenem. První zkouška. Eriolové provádějí Rituál obnovy.
Den 0	1. část - Postavy se probouzejí se ztrátou paměti na pramici na jezeře poblíž Jižní osady. Setkání s Gordenem. První úkol – najít vraha strážného. Pátrání. Noční akce. Přepadení sýpky. Výbuch skladu se salnytrem a střelným prachem. Zemětřesení. Družině se vrátí část paměti (Rituál obnovy)

Den 1	2. část. Úkol – dopravit vzkaz do Severní osady Flavii. Přespání v divočině.
Den 2	Přechod přes koňský hřbet. Ohledání místa přepadení horaly. Přespání v divočině. Vichr. Družině se vrátí část paměti (Mora - příchod do Údolí).
Den 3	Příjezd do Severní osady. Audience u Flavie v Severní osadě. Pátrání po Svatavě v Severní osadě.
Den 4	První okruh. Milíře a sirné doly → salnytrové doly → hlídka u mostu (přespání)  Dojde k přepadení milířů a sirných dolů. Možnost osvobodit odboj. Možnost setkat se s Měškem. U mostu během dne zavraždění dva strážní a voják Jaroš (špion cechu zbrojářů) je těžce raněn.
Den 5	Druhý okruh.  Výrobná střelného prachu → Severní osada (brífink s Flavií) → milíře a sirné doly → salnytrové doly → hlídka u mostu (přespání)  Možné setkání s Koniášem ve výrobně střelného prachu. Severní osada – možnost „kontaktovat“ Svatavu alias Helenu. Milíře a sirné doly – možnost „kontaktovat“ odboj. Most – přepadení Erioly. Oheň. Družině se vrátí část paměti (CVO – Mora) Snové setkání se Svatavou.
Den 6	Probuzení v tvrzi v Severní osadě. Setkání s Flavií. Telepatický most se Svatavou. Útěk z tvrze do hvozdu. Boj s Křížovou sedmou. Cesta Hvozdem a lapení Erioly.  Konec 2. části.
Den 7	3. část.  Setkání s Berethiel. Poskládání mozaiky celého příběhu. Poslední úkol(y). Cesta na západní břeh jezera. Zavalení jeskyně, kterou přichází hlavní voj horských klanů.
Den 8	Únos Erharda, Flavie, Morshaka Rudovouse. Osvobození Zbyška a Eleniel. Doprava zajatců k Berethiel.
Den 9	Rituál k zastavení Rituálu Obnovy. Úplněk (Voda v případě neúspěchu rituálu) Konec.