



# Draci a jeskyně

## Obsah

### Téma

- 4 Herní světy pro Dungeons and Dragons

rozliční autoři

- 11 Čtvrtá edice: rok poté

Alek „Alnag“ Lačev

- 13 Magie jako fikce

David „Conlai“ Klimeček

- 15 Sladíme kockovým cukrom. A vy?

Jozef „Joe“ Kundlák

### Zápis ze hry

- 21 Páni z Litmeriku a únos půlelfky

Pavel „Goran“ Veselský

### Pozvánka

- 28 Přijedte na GameCon

Roman „Romik“ Hora

### Přílohy

- A Západní pobřeží

střípky z fantasy světa

Ecthelion<sup>2</sup>

- B Pohané

dobrodružství pro DnD 4e

Roman „Romik“ Hora

## Úvodní slovo

Vážení čtenáři!

Jak se již nejspíš stalo zvykem, objeví-li se v Drakkaru výraznější změna, dostane se při psaní úvodníku řada na – poměrně příslivečně – řadového redaktora. Může to snad působit jako paradox, ale právě tento paradox by vám měl umožnit oddechnutí, že stále čtete ten samý časopis, udržuje jakousi kontinuitu se staršími čísly.

Věřím, že vám nemusím dlouze popisovat, jaká že změna se to udála – nové rozvržení vás zřejmě praštilo do očí, jen co vám padl zrak na obálku, a změnu designu jste jistě zaznamenali krátce poté. Přesto tuto podobu nepovažujeme za konečnou. Rozhodli jsme se však raději uskutečnit změnu částečnou, než odkládat ji na neurčito, protože jen tak zaručíme Drakkaru vývoj. A aby to byl vývoj k lepšímu, nemůžeme na to být sami – máte-li tedy k formátu,

rozvržení či tváři tohoto časopisu výhrady, nebojte se vyjádřit v diskusním fóru, na něž odkazujeme níže.

Tématem tohoto čísla Drakkaru, dohromady už čtrnáctého, jsou „Draci a jeskyně“. Hráčům RPG jistě nemusíme vysvětlovat, k čemu se tato slova vážou – mnohým se jistě vybaví hra Dračí doupě, jiným třeba Dungeons & Dragons, ale všichni, věřím, si spíše než prince Bajaju či udatného Hloupečného Honzu vybaví hrdiny příběhů ve fantasy žánru a prostředí: elfy a trpaslíky, mágy a čaroděje, udatné válečníky i podlé zloděje a mnohé další. Ano, takto klasicky jsme se rozhodli pojmout toto číslo Drakkaru!

A jak to dopadlo? Přišly první slunné dny, konec semestru a zkouškové, nečekané pracovní povinnosti i jen obyčejná jarní únavu, a plánované číslo slibující záplavu zajímavých článků či představení settingů (tj. herních prostředí) pro D&D, se scvrklo na pouhý svůj zlomek. Je to jistě zlomek

poměrně velký a stále reprezentativní – a autorům, kteří k tomu přispěli, za to patří náš dík – ale má-li Drakkar každý druhý měsíc naplnit očekávání, bude potřeba více: Vás!

Drakkar je otevřený projekt, to znamená, že si články většinou nepíšeme sami, ale snažíme se oslovovat autory, o kterých předpokládáme, že mají k tématu, které pro dané číslo vybereme, co říci. Je ovšem samozřejmé, že nevíme o všech, kteří by měli čím obohatit ostatní, a je dokonce pravděpodobné, že mezi nimi jste právě vy. My pak budeme rádi za každý příspěvek, ať už ve formě článku nebo recenze, případně krátké zprávy či povídky. (Ostatně, všimli jste si, že v tomto čísle není ani jedna povídka? Zapšklí misomusové si teď jistě mnou dlaně, přece nedopustíte, aby mohli stejně činit znovu za dva měsíce!)

O tématu následujícího čísla se můžete dozvědět v Drakkarí sekci na RPGfóru.

Vždy najdete téma s nejvyšším pořadovým číslem v názvu a v jeho záhlaví by mělo svítit slovo či sousloví, okolo něž se bude točit alespoň část článků následujícího čísla, tak jako v tomto se jich několik, včetně dvou příloh, týká „draků a jeskyní“. V takovém tématu pak můžete nabídnout svůj příspěvek; případně se s námi můžete domluvit přes elektronickou poštu: drakkarlod@centrum.cz

Tak na co ještě čekáte? Čekáme na vás! Stejně jako následující obsah tohoto čísla...

Jakub „Boubaque“ Maruš



TÉMA ČÍSLA

JESKYNĚ A DRACI



# Herní světy pro Dungeons & Dragons

Různé inkarnace DUNGEONS & DRAGONS provázejí RPG hry po celou dobu jejich existence a průběžně formují celou hráckou scénu. D&D dalo za vznik RPG hrám jako takovým, stálo u zrodu několika žánrů a herních stylů a nezapomenu-

telně se vtisklo do paměti mnoha hráčů svými originálními světy.

Několik desetiletí nadšené tvorby dalo za vznik působivým fantasy prostředím všeho razení. Mezi rozšířeními pro D&D naleznete postapokalyptické pusti-

ny, hororové zřízeniny gotických hradů, ale i bizarní taškařice či „prostě fantasy“. Herním světům se dokonce podařilo překročit stín vlastního otce a rozšířit se i mezi hráče, kteří D&D vůbec nehrají. I po dlouhých letech dnes mnohé z nich

zůstávají tím nejlepším, co kdy na scéně RPG vzniklo.

Oslovili jsme několik autorů, kteří vám na následujících stránkách představí vybrané herní světy, jež se proslavily na celém světě.

TÉMA napsal Peter „Peekay“ Kopáč

## *Dark Sun: Pod temným slnkom*

*Pod krvavočerveným slnkom sa rozprestierajú nehostinné púšte, na ktorých kamennými a kostenými zbraňami bojujú o holé prežitie ľudia s nomádskymi elfami, kanibalistickými hobitmi či hmyzovitými thri-kreenmi. Zoznámte sa s týmto fascinujúcim svetom a zistite, či by mal čo ponúknut aj vám.*

Pre ADnD bolo za dlhé roky jeho aktívnej existencie publikovaných mnoho herných svetov s najrozličnejšími zameraniami – od epického fantasy až po drsný horor. Tieto svety majú navzájom mnoho spoločného, každý je však unikátny. Podľme sa teda pozrieť, čím sa DARK SUN líši od FORGOTTEN REALMS, DRAGONLANCE či RAVENLOFTU.

### Téma

Athas je zdevastovaná planéta. Bohovia neexistujú a púšte rozličných druhov<sup>1</sup> pokrývajú takmer celý povrch známeho sveta, iba sem-tam vidno oázy zelene, okolo ktorých sú vystavané mohutné mestské štáty. Každému z týchto miest vládne černokňažný kráľ<sup>2</sup> – mág natoľko mocný, že je pre obyvateľov svojho mesta absolútou autoritou. To, ako svet vyzerá, je ich dielom – Athas spustošili práve čarodeji bezhlavým používaním magie v dávnej vojne o moc a nadobudnutý monopol na magickú i svetskú moc si žiarivo strážia. Hry v prostredí DARK SUN sa preto často točia okolo témy osobnej slobody, prežitia, hľadania zakázaného poznania



a mocenských bojov v smrteľne nebezpečnom prostredí.

### Odlišnosti

DARK SUN sa od klasického ADnD líši niekoľkými výraznými vecami. Psionika je na Athase úplne bežná, prakticky každý ovláda jednu či dve psionicke schopnosti. Kvôli neexistencii bohov vzývajú klerici jednotlivé elementy, ktorých moc cez nich prúdi do fyzického sveta – životný štýl klerika však musí zodpovedať elementu, ktorého moci sa rozhodol zasvätiť svoj život. Mágia je poháňaná životnou silou rastlín, ktorú vyvolanie zaklínadla vysaje a pretransformuje na

magickú energiu. Podľa toho, či sa čarodej rozhodne vysať všetku životnú silu (a zanechať okolo seba iba spálený kruh sterilnej zeme) alebo nie, sa mágia delí na dva druhy, plieniteľskú<sup>3</sup> a ochranársku<sup>4</sup>.

Najpodstatnejším rozdielom sú však rasy. Prakticky každá z klasických rás je k dispozícii, všetky sú však nejako zaujímavo zmenené. Trpaslíci sú napríklad

1 ak si myslíte, že všetky púšte sú rovnaké, tu sa mnohemu priučíte

2 v originále Sorcerer-King

3 v originále Defiling

4 v originále Preserving

kompletne holohlaví, hobiti sú barbar-skí bojovníci s kultúrou kanibalizmu a elfovia sú púštni nomádi, ktorí dokážu vstúpiť do bežeckého tranzu, v ktorom vydržia bez zastavenia utekať púšťou celé dni a noci.

## Ktorými knižkami začať

Pre prvý kontakt s herným prostredím DARK SUN je najvhodnejšia knižka *Wanderer's Journal* z krabice *Dark Sun Campaign Setting*. Ide o výborné zorientovanie sa napísané z perspektívy jedného z legendárnych athaských cestovateľov. V tejto knižke nenájdete žiadne pravidlové záležitosti – ak chcete hrať DARK SUN v ADnD, na to slúžia ostatné knižky z krabice.

Môžete si tiež stiahnuť čiastočný český preklad.

Ak máte záujem skôr o hru v DnD 3.5e, zadarmo sú dispozícii výborné materiály na stránke <http://www.athas.org>. Pre DnD 4e zatiaľ materiály neexistujú, aj keď medzi fanúšikmi kolujú chýry o oficiálnom produkte chystanom pravdepodobne na rok 2010.

DARK SUN je populárny aj na hry v iných systémoch - na internete existuje množstvo fanúšikovských konverzií pre GURPS, SAVAGE WORLDS a ďalšie systémy.

## Záverom

Ak vás tento článok aspoň trochu zaujal, prelistujte si *Wanderer's Journal* a nechajte sa uniesť. Séria DARK SUN má mnoho kvalitných produktov, napríklad sériu dobrodružstiev *Freedom, Road to Urik* a *Arcane Shadows* – točia sa okolo zvrhnutia jedného z černokňažných kráľov a následného boja za slobodu jeho bývalého mesta. Po ich odohraní budete mať solídný základ trebárs aj na niekoľkoročnú kampaň v tomto fascinujúcim fantasy svete.



TÉMA napsal Dalibor „Dalcor“ Zeman

## Dragonlance

*Když roku 1983 započal tvůrčí tým Harolda Johnsona a Tracyho Hickmana tvořit nový herní svět, určitě netušil, jaký dopad jejich nový produkt bude mít. Více než 150 novel, desítky herních příruček, figurky, kalendáře, film... Jenže Dragonlance není jen merchandising! Je to filozofie.*

DRAGONLANCE je prvním zcela komerčně budovaným herním prostředím, kterému se navíc a opět zcela unikátně dostalo dodatečné podpory ze strany dalších produktů, především pak knížek. Samotný produkt dlouhá léta patřil do samotné špičky herního designu a podíleli se na něm pozdější kapacity amerického molochu TSR a Wizards of the Coast.

První produkt *DL1: Dragons of Despair* v březnu 1984 představuje zcela nový unikátní svět. Ten přináší to, čeho bylo podle průzkumu trhu v dosavadních hrách málo – draky. Ucelené herní prostředí pro DnD2E vychází v roce 1987 (*Dragonlance Adventures*), V roce 1992 vychází modrá krabice *Tales of the Lance*, podle mého názoru nejlepší „základní sada“ pro ADnD.

Nešťastné rozhodnutí o převedení do nových pravidel SAGA FIFTH AGE DRAMATIC ADVENTURE GAME (1996) byl prvním hřebíčkem do rakve DRAGONLANCE. Špatný systém a rozkol mezi vydavatelem a autory znamenal strmý pád do hlubin. Padlé Dragonlance se snaží zachránit webový portál

a skupina zvaná Sněm na Bělokameni. Ten se později podílí na tvorbě příruček pro Margaret Weiss Production a je novým držitelem licence od roku 2003 do roku 2007. *Campaign Setting* je ještě vydán pod hlavičkou WOTC, ovšem zbývajících více než 20 příruček vydává Sovereign Press a MWP.

Kromě draků, kteří budou i významným hybatelem děje, se autoři snažili celému světu vtisknout určitou filozofii rovnováhy mezi dobrem a zlem. Svět vychází z tradiční tolkienovské fantasy

s řadou změn oproti standardu (orkové a hobiti ven). Celková demografie nepřipomíná puzzle, zaplňující mapu světa. Jednotlivé rasy mají své důvody pro vztahy se souputníky. Titulární draci jsou inteligentní stvoření se svou vlastní agendou.

Oproti nejbližší konkurenci, FORGOTTEN REALMS, je DRAGONLANCE velmi magicky omezené. Kněžská magie je omezena na přítomnost a vztah s bohy, čarodějná magie je významně omezená. To je na epické prostředí pro

DnD velmi nezvyklé. Neexistuje tedy to, co známe z FORGOTTEN REALMS, že by v každé vesnici byl krám s magickými předměty, který hlídá vysloužilý hrdina na 20. úrovni.

Ač se zdá, že svět je nastaven standardně černobíle, pracuje se proti klasickým archetypům daným přesvědčením (DnD mechanika). Příkladem jsou sliční a dobrí elfové v roli xenofobních otrokářů.

Skvěle je zpracovaná dlouhá historie s klasickým ustrnutím na úrovni

porovnatelné s vrcholnou gotikou s pomalým nástupem střelných zbraní. Svět, který má myšlenku a příběh, jenž se částečně vymaňuje ze spárů epické tolkienovské fantasy, nabízí desítky různých možností zpracování. Není to jen o zachraňování světa, naopak předpokládají se spíše komorní téma. Výzvou pak jsou temná období, kdy neexistuje kněžská magie, což v hrdinské hře, jakou DnD bezesporu je, nabízí zajímavé, pro hráče traumatické, příběhy.

## Jak začít?

Současná aktuální verze je *Dragonlance Campaign Setting* pro DUNGEONS AND DRAGONS 3,5E. K tomu pak doporučují jeden ze základních herních doplňků, ať už *War of the Lance* pro klasické období, či *Age of Mortals* pro soudobé období po Válce duší. Všechny příručky MWP se ale spíše než na pravidla soustředí na popisy, takže se nezmýlíte s ničím. Více se také dozvíte na těchto stránkách.

Long Live the Lance!



TÉMA napsal Jiří „Markus“ Petruš

## Planescape

*Plavba na lodi vzduchoprázdnom Astrálu vstříc pevnosti rozkládající se na těle mrtvého boha. Nekonečná hora, nad jejíž špičkou se vznáší město ve tvaru prstenu. Planeta tvořená ryzím šílenstvím, kde nepotkáte příčetnou osobu a kde vítr zní jako nářky bláznů. Andělé sázející se s démony o to, který z bazilišků vyhraje dnešní zápas v hospodě Pod Komínky - jen málokterý herní svět nabízí tak mnoho fantastické zážitky jako Planescape.*

PLANESCAPE se zrodil v odpovědi na otázky známé každému hráči: „Kde sídlí bohové z našeho světa?“ „Odkud se bere magie?“ „Kde se vlastně nachází Peklo?“ „Dá se cestovat mezi světy?“. Co začínalo jako kosmologie pro herní produkty TSR, to nakonec přerostlo ve svérázný a samostatný herní svět, nebo lépe řečeno vesmír. Mnohovesmír. Kde jiná herní rozšíření popisují města, království či kontinenty, tam PLANESCAPE popisuje celé světy či dimenze. Hráči se vžívají do role dobrodruhů, kteří cestují mezi světy, utkávají se s bytostmi všech barev, uzavírají spojenectví s živými i mrtvými všech tvarů a přou se o smyslu života.

Herní vesmír PLANESCAPE se skládá ze tří různých druhů světů - v jeho terminologii „sfér“:

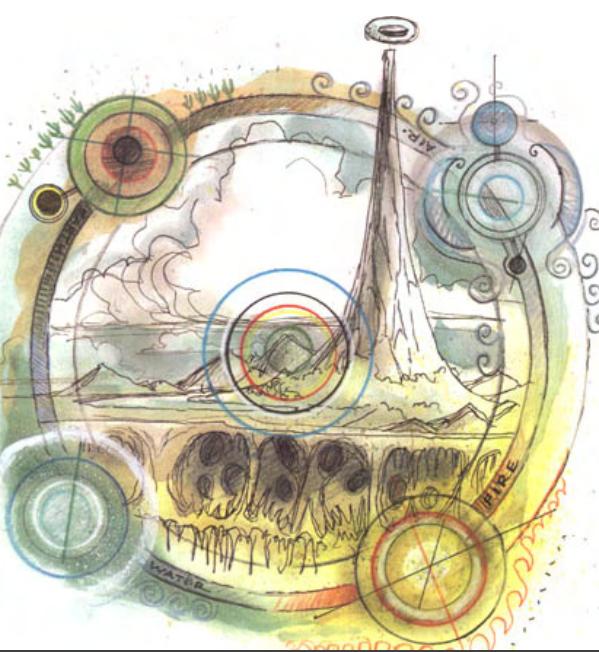
- „Normální“ sféry, na nichž žijí elfové kouzelníci, hobiti válečníci, draci a princezny. Jinými slovy běžné fantasy světy, které si můžete koupit jako samostatné produkty nebo sami vytvořit. Hra se v nich však neodehrává a příručky Planescape se věnují až těm následujícím.



- Sféry reprezentující živly a jejich kombinace. Příkladem budiž sféra ohně, kde se ohniví džinové prohánějí nad moři z plamene, nebo sféra ledu, kde si ledoví skřeti tesají paláce do ledovců.
- Sféry reprezentující víry a přesvědčení, kde žijí bohové, andělé a démoni, a kam odcházejí duše zemřelých smrtelníků. Například severský Ysgard obývaný valkýrami a padlými válečníky, kteří se věčně tlučou v krvavých vřavách, případně pekelný Battor s rudými dýaby, kteří v kotletech smaží nebohé hříšníky.

Mezi jednotlivými sférami se dá cestovat prostřednictvím portálů, které se všechny kříží v jednom bodě - Sigilu, městu dveří, jemuž se na cestě mezi světy prostě nevyhnete. Tato křížovatka světů, v jejíchž ulicích se setkávají příslušníci všech ras, monster, nemrtvých i mrtvých, připomíná zamovený industriální Londýn a žánrově se nese v duchu steampunku. Éterická víla prodává na rohu ryby importované ze sféry vody a dusí se kourem linoucím se z nedaleké hospody pekelníků. Trollí zřízení vlečou kentaura ve svěrací kazajce vstříc městskému blázinci. Skupina mladíků v postranní ulici hledá portál do Sedmicebí, kde prý nahé elfky krmí návštěvníky sladkými hrozný... jak dopadne jejich dobrodružství?

PLANESCAPE je výjimečný i svým přístupem k víře a přesvědčením. Tradiční osy dobro/zlo či rád/chaos zde nahrazuje šestnáctka filosofických směrů, které se táží po smyslu života. Věřící v pramen jsou přesvědčeni, že život je jedna velká zkouška a že ti nejúspěšnější se reinkarnují jako bohové. To takoví Vnímaví zasvěcují život sbíráni všech druhů vjemů a požitků. Pro Spalovače je však skutečným smyslem umřít... ne jen tak ledajak, protože to se pak znova narodíte, ale *důkladně*. Ať je pravda jakákoliv,



filosofická rovina propůjčuje hloubku hráckým postavám a dává za vznik zajímavých herních situací.

Vítejte na sférách!

## Jak začít?

Základní příručky jsou k dostání v jedné krabici pod názvem *Planescape Campaign Setting*. Dnes se již běžně neprodává, takže zkuste štěstí v internetových aukcích a obchodech se starými knihami. Na RPG Fóru si můžete stáhnout prakticky kompletní český překlad.

Dávejte pozor na to, že PLANESCAPE je k dispozici pouze pro druhou edici AD&D. Ačkoliv pro pozdější edice DnD vyšly podobné příručky (např. *Manual of the Planes*), vyvarujte se jich - jde o zcela odlišný produkt. Říďte se logem *Planescape* na přebalu.

Jako skvělý úvod do světa poslouží i počítačová hra *Planescape: Torment*, shodou okolností považovaná za jedno z nejlepších počítačových RPG všech dob.

Toužíte-li po českých článcích s podrobnějšími informacemi, doporučuji Vlasákovu sérii *Průlety sférami*.

TÉMA	napsal Vannax
------	---------------

## Ravenloft

*Že by hororová hra? Ano, jistě, hororová hra. Samá tma, vlkodlaci, upíři, zombie a kostlivci. Stačí si s sebou vzít baterku, česnek, stříbrnou kudlu a svěcenou vodu. A je klid. Nebo ne?*

Pokud jste již měli možnost si trochu prolistovat pravidla RAVENLOFTU, dost možná jste je po chvíli zase zavřeli a v duchu jste si říkali to, co je napsáno výše. Jenže posuzovat RAVENLOFT jen na základě prvního dojmu nebo jedné či dvou úvodních her je podobné jako kousnout do kůry pomeranče a myslet si, že takhle pomeranč chutná.

Mlžná země, kde se příběhy RAVENLOFTU odehrávají, je – dá se říci – zhmotněným zlem. Není to fantasy svět, jak jej můžete znáte z jiných fantasy settingů. Celá země je obklopená sférou negativní energie, takže sem síly dobrých božstev vůbec nepronikají. Svěcená voda je vám zde k ničemu a česnekem si můžete leda ochutit topinku.

Mlžná země je geograficky a kulturně hodně rozmanitá, je rozdělená na jednotlivá panství, nebo chcete-li – státy – a téměř v každém z nich se mluví jiným jazykem. Zapomeňte tedy na tolkienovský fenomén Obecné řeči. Navíc mlha se zde objevuje více než často a ztratit v ní směr není vůbec problém. Takže bez dobrého (a důvěryhodného) průvodce a tlumočníka ani ránu!

Na svém dobrodružném putování určitě narazíte na nestvůry, ale vězte, že po pár prvních setkáních vás přejde chuť na další podobná. Nestvůry jsou ale jen nestvůry. Pokud se vám podaří dostatečně dlouho přežít, dost možná začnete mít obavy z něčeho úplně jiného. Má vás hrdina vůbec šanci dočkat se hrdinné smrti? Jestli jste někdy slyšeli slova „umírat strachy“, tak v této hře se to vaší postavě skutečně může přihodit. Stejně tak může ve stavu šílenství skončit na psychiatrické klinice v odborné „terapii“ vyhlášeného medika nebo nakonec může s totální amnézií bloudit ulicemi měst a přemýšlet, kdo vlastně je. Není tedy nakonec pro postavu lepší smrt? O tom se raději poradíte s některým ze zdejších vyznavačů černé magie. Můžete se však rozhodnout i jinak. Proč se nepřidat na stranu zla? Mlžná země



taková rozhodnutí vítá a jistě vás za ně i patřičně odmění....

Přestože předchozí odstavce spíše od hry odrazují, dá se říci, že pokud vás toto herní prostředí zaujme, tak čím více se o něm dozvíte, tím více budete chtít ještě vědět. Hra je určená spíše pro pokročilejší hráče, protože si vyžaduje trochu více hrácké sebekázně a aktivního zapojení do hry. Navíc je to poměrně náročná hra, nikoli ve smyslu obtížnosti pravidel. Náročná je především pro

vypravěče, který kromě obvyklé přípravy by se už měl umět vcítit do pocitů hráčů tak, aby jim dokázal věrně interpretovat atmosféru hry, jak ji sám vnímá.

Pro hráče je hra náročná zase tím, že může být poměrně frustrující. Málodky se dočkají pocitu skutečného, hmatatelného vítězství, jejich postavy se často mohou pohybovat na hranici zoufalství, smrti nebo šílenství a někdy i za ní. Takovéto pocity se chtě nechtě trochu přenášejí i na hráče. Vše už je pak hlavně

na zkušenostech vypravěče, aby dokázal včas odlehčovat dusnou atmosféru. Když se to daří, všichni si mohou odnášet nezapomenutelné zážitky. Když se to nedaří, hráči i vypravěč často od RAVENLOFTU upustí a raději zkouší jinou hru.

## Jak začít?

V RAVENLOFTU je nepřeberná škála netradičních a zajímavých herních prvků, které jsou obsažené ve více než padesátce vydaných publikacích a v dalších kupách materiálů dostupných na internetu. Pro úplný začátek však ke hraní vystačí základní pravidla (A)DND a základní kniha pravidel k RAVENLOFTU. Přestože nevšechna oficiálně vydaná dobrodružství jsou dobře zpracovaná, tak pokud byste s tímto settingem chtěli začít, doporučují pro začátek použít některé z nich.



TÉMA

napsal Alek „Alnag“ Lačev

## Čtvrtá edice: rok poté

*Je to už víc než rok od chvíle, kdy začaly prosakovat první informace o nové edici DUNGEONS & DRAGONS. Některé vyvolávaly nadšení, jiné skepsi, a u některých běhal doslova mráz po zádech. Je to už téměř rok od chvíle, kdy čtvrtá edice nejznámějšího RPG vyšla, kdy jsme mohli zalistovat pravidly a překvapeně odhalovat nové zákruty, kterými se její designéři vydali. Je to už bezmála rok, co tuhle hru hráji a tak se s Vámi chci v tomto krátkém zamýšlení podělit o svoje pocity...*

## Nadšení

Když jsem poprvé otvíral pravidla, činil jsem tak s rozechvělým pocitem, že mne čeká cosi velkolepého. Svým způsobem to byla pravda. Dungeons & Dragons je hra velmi pevně strukturovaná, všechno má svůj řád a místo. Příběh má jasné fáze zvané střetnutí. Střetnutí mají fáze zvaná kola a každé kolo se skládá z ještě drobnějších akcí. V akcích můžete uplatňovat různé manévry, kouzla a znalosti, které jsou souhrnně znávy jako schopnosti a rozlišené pomocí klíčových slov.

Díky tomu má hra nejen řád, ale je zároveň i takticky zábavná. Pokud mne ve třetí edici D&D boje a vymazlování postavy příliš nebavilo, tady je tomu jinak. Přistihl jsem se při tom, že mám rozepsanou žádoucí progresi svého postavy až do finální 30. úrovně nebo přemýšlím o tom, jaké schopnosti jsou takticky nejvhodnější.

Při pročítání kapitoly o dovednostních výzvách (formě nebojových střetnutí) jsem se zaradoval nad tím, že i méně odhodlaní hráči dostanou příležitost se snáze zapojit díky tomu, že situace je



pro ně víc předestřená a strukturovaná. Přišlo mi fajn, že se zde hraje s výrazně otevřenějšími kartami a těšil jsem se, jak si to vyzkouším.

Velmi zajímavé byly i nestvůry v Bestiáři, které konečně přestaly být jen balíkem životů a hodem na útok a zranění a získaly speciální zajímavé schopnosti, které můžete použít bez velkého bádání a přípravy.

Stručně řečeno, našel jsem na stránkách čtvrté edice desítky důvodů, proč ji vyzkoušet.

## Zklamání

První zklamání jsem zaříl také již při otevírání pravidel. Ilustrace se mi nelíbily, a i když posléze jsem si na ně zvykl, jsem

stále přesvědčen, že předchozí edice měla lepší ilustrátory.

Druhá věc, která ve mně vzbudila negativní pocity, bylo zjištění, jakým způsobem hodlají Wizards of the Coast tahat z lidí peníze. Rok co rok vydávají nové Příručky hráče, Bestiáře a Dějmistrovy průvodce s novými povoláními, nestvůrami a podobnými věcmi. To je vážný limit mobilitě hry, protože tři příručky jsou tak maximum, co je člověk ochotný brát sebou mimo domov. Pokud jich letos už bude šest základních a napřesrok devět, je to docela problém. Zároveň se ukazuje, že prostřednictvím těchto dodatečných příruček budou látány i různé systémové chybičky, což je sice pochopitelné, ale zklamání není o nic menší.

Největší zklamání jsem ale zažil ve své hlavní herní skupině, kde dělám DMA. To, co mi přišlo jako dobrý nápad - zarámování scény, hra DMA s otevřenými kartami, větší hráčské pravomoci a všechny ty související vychytávky, které čtvrtá edice přináší, nebyly přijaty s nadšením. Vlastně to je slabé slovo. Hráči nechtěli taktický souboj, protože je nebaví takto zovat. Nechtěli rámované scény sociálních střetů. Chtěli plynulý, volně ubíhající příběh tak, jak byli zvyklí. To, co mi fungovalo všude jinde, ve všech jednorázových předváděcích hrách, které jsem vedl, mi podivně nefungovalo ve skupině, kterou jsem znal nejlépe. Důvod k vážnému

zamyšlení, jestli je čtvrtá edice ta pravá. A ještě jedna věc mne zarmoutila. Od začátku milénia se doba notně změnila. DUNGEONS & DRAGONS je sice stále tou 800 liberní gorilou, kterou hraje víc než polovina všech hráčů RPG na světě. A bezpochyby to tak zůstane ještě dlouho. Ale jedna velká vize vyhasla. Je to vize o společném základě porozumění mezi hráči celého světa, vize otevřené platformy pro výměnu nápadů, kterou měl d20 systém být. Ačkoliv tedy některé jeho výhonky pučí dál, jeho kořeny v podobě D&D byly zality právnickým jedem zvaným GSL a sliby otevřenější licence třeba pro novou inkarnaci D20 MODERN

vzaly podle všeho za své. Kdysi progresivní mladá firma, která byla skutečným inovátorem a vůdcem trhu – Wizards of the Coast – se alespoň v mých očích proměnila v krutou kopii TSR. Místo otevřenosti začíná éra omezení, pronásledování pirátů a strachu ze ztrát. S takovým přístupem by čtvrtá edice D&D klidně mohla být poslední...

ně a víc plynule, což je přijatelné, ale leckteré věci jsou pak více méně zbytečné.

Naopak jsem se znova našel jako hráč. Dlouhé roky jsem dělal hlavně DMA a v podstatě si pořádně nezahrál. Teprve se čtvrtou edicí se to změnilo a moje postava mne nakonec smířila i s těmi prokletými doplňky, na kterých Wizards of the Coast rýžují peníze. Nakonec, můj bard je postava z Příručky hráče II.

Čtvrtá edice je takový tiefling. Napůl všem dobře známý člověk a napůl záladný dáblík tu a tam vystrkující svoje pichlavé růžky. Dokáže být svůdný a sexy, ale nikdy tak docela nevíte, na čem s ním jste. A možná, že je to tak dobře...



TÉMA napsal David „Conlai“ Klimeček

## Magie jako fikce

*Podání magie se v mnoha RPG zaměřuje spíše na mechanickou stránku věci. Pravidla především říkají, za kolik magů mohu seslat jaké zaklínadlo a kolik jím svému cíli seberu životů. Osobně mám rád magii, která má něco navíc, nějaký zajímavý, možná trochu podivný rys, který ji odlišuje od „základních pravidel“. Zkusím navrhnut několik způsobů, kterými lze ozvláštnit magii v hrách jako Dungeons and Dragons, či Dračí Doupě.*

Magie je nedílnou součástí fantasy RPG. Mágové jsou už od dob nulté edice DUNGEONS AND DRAGONS součástí družinek vydávajících se na průzkum zatuchlých kobek. V literatuře, kterou se tento žánr RPG inspiroval, je magie podivnou, nezcela pochopenou silou, jež prostředí dodává mystiku a tajemství. Podání magie se ale v mnoha RPG zaměřuje spíše na mechanickou stránku věci. Pravidla především říkají, za kolik magů mohu seslat jaké zaklínadlo a kolik jím svému cíli seberu životů.

Osobně mám rád magii, která má něco navíc, nějaký zajímavý, možná trochu podivný rys, který ji odlišuje od „základních pravidel“. Nemyslím tím domácí pravidla (*house rules*), ale části settingu, fikce, které doplňují a naplňují mechaniky systému magie té které hry, zplastičňují tak prostředí a dávají inspiraci k hraní kouzelníka. Zkusím navrhnut několik způsobů, kterými lze ozvláštnit magii v hrách jako Dungeons and Dragons, či Dračí Doupě.

## Interpretace – Reinterpretace

Toto je jednoduchý postup obšlehnutý ze hry *Sorcerer*. Vezměte základní prvky magického systému, nejvýraznější mechaniky a postupy – a dejte jim hlubší význam. Vyberte nejvýraznější rys magického systému hry, kterou hrájete, a zamyslete se nad tím, proč je nastavený právě takto. Vymyslete, proč to tak je. Kde se bere moc a co představuje? Co jsou vlastně kouzla a samotný akt čarodívání? Nedávejte dohromady žádná mystická pojednání, stačí jeden dobrý nápad.

*Příklad:* DnD mělo až do třetí edice systém magie inspirovaný knižním cyklem *Dying Earth* od Jacka Vance. Asi nejvýraznějším prvkem tohoto systému je to, že kouzelník si musí připravovat kouzla dopředu a pečlivě vybírat, protože jeho mysl pojme jen omezený počet zaklínadel. Vhodným přirovnáním by mohl být revolver nabité různými typy munice. Seslané kouzlo se mágovi „vymaže“ z mysli a musí si je znova připravit.

Řekněme, že to tak je proto, že zaklínadla jsou podobná démonům. Jsou to mocné entity, které svým spůsobem kouzelníka posednou a odejdou, až když je vypustí do světa tím, že je zakouzlí. A to není vše, můžeme jít dál: Zaklínadla mají podle svého původu a účelu i odlišnou povahu. Některá kouzla s mágem mluví, jiná mu sesírají sny či vize, další mění drobnosti v jeho okolí (zaklínadlo ohnivé koule tak může spontánně rozříznat svíce v čarodějově okolí a tichým hlasem jej nabádat ke žhářství).

*Příklad:* Kouzelníci v DRAČÍM DOUPĚTI čerpají energii pro svá zaklínadla z tzv. magenergie, energie kterou jsou schopni shromažďovat a koncentrovat. Co když je magenergie životní silou světa, ve kterém mág žije? Co když meditace, při které nabírá magenergií, vysává život z okolních rostlin a stvoření? A každé seslané kouzlo znamená nenávratně ztracenou životní sílu... Kdo zná setting DARK SUN nebo seriál *Carnivale*, ví přesně, co mám na mysli.

## Nepsané zákony

Magie, to nejsou jen ohnivé koule, blesky a vyvolávání démonů. Magie často funguje nenápadně a nevyzpytatelně. K využití nepsaných pravidel magie není třeba mít „talent“ nebo školy, stačí jen vědět, kde přitlačit. Jsou to prosté „nepřrozené“ zákony, kterých může využít každý. Úlohou těchto prvků není zahltit hráče samostatným systémem „dodatečné magie“. Vyberte nanejvýš tři zákony a ponechejte je tak prosté, jak to jen půjde.

*Příklad:* V Pánu Prstenů mají slova velkou moc. Některá slova nesou dost veliký náboj na to, aby zahnila, nebo alespoň dočasně zadržela temné síly. Vzpomeňte si na „A Elbereth Gilthoniel!“. Vhodné použití těch správných slov může komukoli poskytnout výhodu v boji proti skřetům, nebo jiným temným stvořením.

*Příklad:* Kletby a požehnání umírajících se stávají součástí přediva světa. Slova vyřknutá posledním dechem

mohou být zdrojem mocné ochrany nebo strašného neštěstí.

## Drobné detaily

Posledním trikem je dodání drobných detailů, které oživují prostředí. Jsou to malé zajímavosti, které by měly pokud možno odpovídat témtu a náladě hry. Fantasy literatura, filmy a knihy a stránky o magii jsou plné inspirace: běžným lidem neviditelná znamení a jevy (aury, astrologické jevy, vize), zvláštní znamení odlišující kouzelníky od zbytku lidí, drobné doprovodné efekty magie atd.

Pokud první přístup magii dává podklad a druhý ji rozšiřuje, tento postup magii „vybarvuje“. Dodává jí atmosféru a příchuť.

*Příklad:* Řekněme, že hrajeme hru, ve které jsou mágové tajnůstkáři, obávající se honů na čarodějnici. Jako univerzální rozpoznávač jim slouží Druhý měsíc, zvaný také Oko bestie, který je neviditelný oku prostého smrtelníka. Jeho poloha na obloze a jeho barva se mění dost

nepředvídatelně, a vidí jej jen kouzelníci a magické bytosti.

*Příklad:* V prostředí, kde magie má svou cenu, duši kouzelníka (kdo ji potřebuje?), nemají čarodějové stín.

*Příklad:* Čarodějovo jméno je pro jeho kouzelnické nepřátele nejlepší cestou k jeho duši. Proto všichni kouzelníci už jako učedníci dostávají nebo si volí pseudonym, pod kterým budou známi po zbytek života. Skoro nikdo tak nezná pravá jména legend jako Stříbrná ruka, Ohnivous, Vlaštovka nebo Lev z Dormidy.

Všechny tyto prvky mají společnou jednu věc: Pohybují se plně v oblasti fikce a neměly by se měřit čísly. Od toho jsou mechaniky. Rozhodnutí o výsledků akcí založených na těchto faktorech by mělo být provedeno ad hoc podle míry „uvěřitelnosti“ a výjimečnosti nápadu.

Doufám, že tento krátký rant na téma magie pobavil a možná vám poskytl i nějakou inspiraci.



TÉMA napsal Jozef „Joe“ Kundlák

## *Sladíme Kockovým cukrom. A vy?*

Téma aktuálneho čísla Drakkaru úzko súvisí so snáď najrozšírenejším a najhranejším RPGčkom všetkých čias, ktorým je Dungeons and Dragons. Ak si v niektorom z lokálnych vyhľadávacích portálov zadáte výraz DnD alebo d20, medzi výsledkami nájdete portál [www.d20.cz](http://www.d20.cz), familiárne nazývaný „Kostka“. Na Kostke sa môžete naplno venovať akýmkoľvek tématom, súvisiacim s DnD a d20, ale nielen to. Z prvotného dé-en-déčkového projektu sa vyvinul rozsiahlejší portál, zaoberajúci sa stále širším spektrom rolových hier a príbuzných otázok. Tak som neodolal a uzurpoval si právo osloviť so žiadosťou o rozhovor jedného z jej zakladateľov a „vedúcich pracovníkov“, Alnaga.

Zo stránok, ktorých si spoluautorom (pozn. [www.d20.cz](http://www.d20.cz) - komunitne nazývaná „Kostka“ vďaka logu) je zrejmé, aká je tvoja primárna orientácia v rolových hrách. Ako aj sám o sebe píšeš v časti „O nás“, začínaš a prešiel si viacerými systémami, ale najviac sa venuješ práve DnD a d20. Bol tento vývoj viac menej prirodzený, alebo si paralelne skúšal viaceré systémov a najviac ti sadlo práve DnD/d20?

Nevím, jestli je to vyloženě přirozené, spíš bych to označil slovem cyklické. Začínal jsem někdy počátkem 90. let hraním Dračího...doupěte, podobně jako mnoho jiných. Hrál jsem to po celou dobu studia na gymnáziu, ale hráči postupně odpadávali. V té době jsem vyzkoušel pár věcí, jako ten krabicový Pán Prstenů, co u nás vyšel, YRRHEDESovo oko a pár věcí, které už nevím, co byly zač.

AD&D jsem znal z doslechu, ale pokúkoval jsem po něm už tehdy, jen se mi nedostalo do tlapek. V době, kdy vycházelo DUNGEONS & DRAGONS už jsem RPGčka v podstatě nehrál, ale hodně jsem psal povídky (do šuplíku,

jak to tak bývá). A pracoval jsem v jednom fantasy knihkupectví jako brigádník. A tam jsem měl tu čest vybalovat zásilku s naprosto novými příručkami D&D 3e. Byla to láska na první pohled (a padlo na to všechno, co jsem si na té brigádě vydělal). Koupil jsem si je ale původně jako inspiraci pro psaní svých fantasy povídek, nemyslel jsem si, že budu hrát.

Někdy tou dobou jsem začal ale hrát Shadowrun, byť to mi nevydrželo. Na srazu fanoušků seriálu Star Trek jsem ale potkal sprízněné duše, nějak došla řeč na DUNGEONS & DRAGONS, slovo dalo slovo a tak se zformovaly základy mé herní skupiny, která byť s mnoha obměnami, existuje až dosud. Protože všichni její účastníci byli zároveň DMové jinde, a jak už to tak chodí, DMové jsou většinou ti zvídavější (a vůbec zanícenější do hraní), přinášeli na zkoušení různé hry, které odkoukali, tu na Gameconu, tu jinde. Takže jsme začali zkoušet the Window, Risus, Barona Prášila (byť bez pravidel, jen tak, jak si to dotyčný pamatoval). Já jsem někde stáhnul pravidla pro Paranoiu.

Vždycky jsme se ale vraceli k naší stálici – DUNGEONS & DRAGONS. To byla taková jistota, která všechny bavila. A podobně to probíhá dodnes. Někteří lidé se změnili. DUNGEONS & DRAGONS změnilo edici na čtvrtou a zároveň k němu ve dvojici figuruje Star Wars Saga Edition. Do toho se občas zkouší něco jiného. Ale moje srdce je pořád věrné fantasy, drakům, doupatům a dvacetistěnným kostkám.

Ked' si už spomenul Gamecon, malá odbočka - venuješ sa aj predvádzaciemu hraniu na conoch a podobných stretnutiach a ak áno, máš nejaké, na ktorých sa pravidelně zúčastňuješ? Vedieš okrem DnD aj iné hry? A stalo sa ti, že si sa zúčastnil aj ako nezávislý hráč a konečne si si to užil aj z druhé strany?

Nejsem moc přítelem velkých akcí, jako je Gamecon. Připadají mi příliš anonymní a zbytečně masové, takže mne vždycky stojí spoustu přemlouvání sebe sama, abych někam jel. Ale dělal jsem pár předváděcích akcí D&D na několika ročních Pragoconu, jednou na

Gameconu a letos jsem byl umluven k tomu jet na Festival Fantazie. Mnohem radši mám ale malé srazy, jako je světový den D&D, nebo srazy lidí z „Kostky“, z nichž jeden byl nedávno.

Když už někam jedu, tak obvykle vedu D&D a nějakou jinou hru, aby si lidé mohli vyzkoušet různé věci, obvykle něco zvláštního nebo nového i něco klasického a známého. Čistě jen jako hráč jsem se nezúčastnil nikdy, vždycky jsem i něco kutil (ale občas si zahraju). Tak doufám, že se mnou není něco špatně.

**Môžem slobodne a zodpovedne prehlásiť, že s nami rpg-čkárimi je všetko v úplnom poriadku. Ale späť ku fantasy a drakom. Predstavivosť každého človeka dokáže byť mimoriadne tvorivá, o čom svedčí aj veľká obľuba práve fantasy prostredia, hrdinov, drakov, lesných vŕil, škriatkov, trpaslíkov, elfov, obrov, mysliacich pochodujúcich truhlic a mladých a krásnych princezien. Spomínaní draci a jaskyne plné najrozmanitejších pokladov a artefaktov tu už ale existujú celkom dlhú dobu. Nestalo sa ti niekedy, že si cítil akési vyhorenie z takého-**

**to prostredia, z hrdinských a epických činov jednotlivcov, ktorí každý druhý deň zachraňujú svet od nejakej pohromy?**

Bude to možná znít zvláštně, ale z toho vyhořelý vůbec nejsem, to jsem si totiž skoro nikdy neužil. Právě proto, že jak velké klišé se to považuje, to většina lidí, které jsem poznal, vlastně nehrála. Jako hráč teprve teď po mnoha letech opět prolézám podzemí (na tu záchrana světa snad taky časem dojde).

Pokud se mne ptáš jako DMA, tak já měl vždycky divný zvyk jít po kraji žánru a zkoušet různé úlety. První dobrodružství, které jsem sepsal pro 4. edici D&D, byla fantasy detektívka, protože jsem chtěl pořádně vyzkoušet tu novou mechaniku dovednostních výzev. Dlouhé roky hraní v mému světu CREETU (po páru počátečních pokusech) se taky vydávaly různými netradičními směry, které do představy typického D&D světa nezapadají.

Ale chvíle vyhoření jsem měl i tak. Nebylo to tedy vyhoření z klasické RPGčkové fantasy, ale pocit, že mne

coby DMA nic zajímavého nenapadá a že se hrozně opakuji. Opakovaně zjišťuji, že ať už hraji cokoliv, objevují se mi tam některé stejné prvky. Třeba fenomenální dítě nebo volba menšího zla ve finále anebo to, že finále obvykle bývá dystopické.

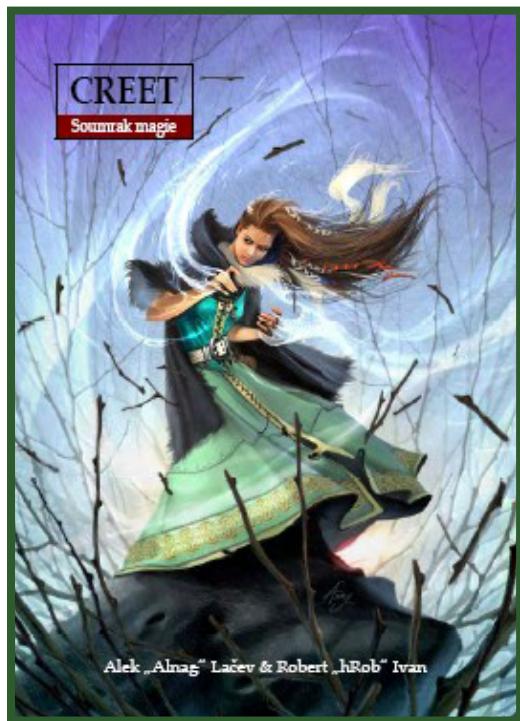
**To je zaujímavé, hrať vo fantasy prostredí a drako-jaskynnej hre vlastne nefantasy zápletky, resp. vyhýbať sa obsahu, ktorý sa priam natíska. Vieš spomenúť nejaké zaujímavé zápletky príbehov, ktoré si hrácom predostrel? Nejde mi o detaily, ale o základ hry alebo táženia, o nosnú myšlienku... A ak si spomeni eš, povedz, či hra pokračovala tebou zamýšľaným smerom alebo odbočila samovoľne trochu bokom.**

Možná bych zmínil námety dvou tažení. První se odehrávalo v mému světu CREETU v pirátském městě Wrakow. Všechny hrácké postavy měly nějaký důvod opustit civilizaci a vydat se do téhle podivné divočiny, ale jejich minulost se je snažila různě dosiahnout. Tažení jsem postavil na námětech od několika hráčů, které se točily okolo

víry. Ve městě se sbíral kult nové bohyň Milosrdenství (ve kterou věřil i jeden hráč), ale všechno to bylo trochu divné a rýsovalo se to tak, že hlavní záporák - je hlava toho kultu, který je nesmrtelný a likviduje veškerou opozici. Hlavní zvrat v průběhu děje, který hodně zamíchal kartami, byl, když se ukázalo, že hlavní záporák je starší já té postavy, která uctívá bohyň Milosrdenství a zároveň na ni přenesl svou nesmrtelnost, tak aby se nemohla zabít a zabránit událostem, které se staly. Ha se pak točila kolem toho, zda a jak se toho daru a zároveň prokletí zbavit...

Podobné momenty se mi tak nějak samy vynořily při hraní „Hrany“, což bylo D&D inspirované prostředím jiného RPG - *Over the Edge*. Postavy byly ochránci pořádku v podstatě despotického systému, kteří měly za úkol vyšetřovat vraždy připomínající práci Jacka Rozparovače. Když nějaký hráč nepřišel na session, tak tím, že zároveň chybí při vyšetřování, se mohly stopy stáčet směrem k němu. Nakonec se ukázalo, že jedna postava je v podstatě dr. Jekyll a pan Hyde. Na jednu stranu vyšetřuje a na druhou páchá...

Zamýšleným směrem to nevyústilo nikdy, ale já se snažím to nikam netlačit. Po každé session si sednu a přemýšlím nad směry, kam by to mohlo směřovat příště. Obvykle tak někdy v polovině hry hodně zamíchám kartami a pak se snažím už moc nových témat neotvírat a spíš směřovat k nějakému uzavření



příběhu, ale jaké to bude, nikdy nevím. Třeba v té druhé hře si hráči v rámci tvůrčích půlhodinek vymysleli NPC, jež v posledním sezení mělo klíčovou informaci, kterou potřebovali ke zdánlivě se nabízejícímu konci. Ale jeden hráč už tu protivnou postavu nevydýchal a umučil ji k smrti, tak se to pak vyvinulo naprostě jinak, protože si zavřeli cestu ke konci, který se nabízel.

**Zaujímavé... Určite by som sa sám vedenel v takýchto hrách nájst. Spomenul si niekoľkokrát Creet. Tvoj vlastný renesančný svet je tvojím vlastným dieťaťom. Je to vysnívané dieťa? Také, ktoré si vždy hľadal, až si bol nútený si ho vytvoriť sám? Alebo je to skôr evolučný krok popri hraní aj k tvorbe vlastných reálií? Používaš ho ešte stále alebo teraz už pomenej?**

Creet jsem původně vymýšlel jako svět pro svoje povídky. Pak, když jsem se začal hrát D&D, jsem rychle potřeboval nějaké místo, které bych znal, tak jsem začal dávat dohromady popisy pro hráče a nakonec to zkompiloval do současné podoby, která se dá najít na d20.cz

Když jsem méně psal a víc hrál, tak jsem pochopitelně svět víc ohýbal tak, aby byl herně použitelný, což není totéž jako použitelný k psaní. Takže se od původní podoby výrazně proměnil. Vysněný svět to pro mne není. Je to pro nástroj, který rád používám, a dobré mi sedí do ruky.

V tuhle chvíli ho ale nepoužívám. Rozhodl jsem se záměrně ho nechat odpočinout, tak abych se na něj mohl z odstupu podívat novýma očima. Někdy, když člověk na něčem pracuje dlouho, je do toho už moc ponořený a nemá ten správný odstup. Ten bych chtěl zase získat, abychom mohl dokončit to, co mám v plánu - druhou sérii povídek a finální podobu základní příručky.

**Ten pocit poznám z viacerých oblastí. Nový deň prináša novú inšpiráciu. Dúfam, že sa vývoj Creetu bude uberať aj naďalej správnym smerom. Vrátim sa ale späť k drakom a jaskyniam, dobrodružtvám a hrdinom. Máš za sebou DnD verzie 3 a 3.5 a najnovšie si sa ponoril aj do 4. edicie. Hovorí sa - "Koľko ľudí, toľko chutí". Ktorá edícia**

**vyhovuje najviac tebe a prečo? A dodať, ak by si mal stvoríť mix medzi všetkými troma edíciami tohto hádam najznámejšieho a možno aj najhrávejšieho rpgčka na svete, ktoré prvky by si pospájal dohromady?**

To je hrozně těžká otázka, abys věděl. Líbí se mi čtvrtá edice, protože obsahuje explicitní dovednostní výzvy, má zábavné souboje, víc příběhotvorně přepracované reálie světa, takže mne baví s tím hrát. Ale reakce některých mých dlouhodobých hráčů nebyla zdaleka tak vřelá, jak jsem doufal, že bude. Příliš mnoho pravomocí v hráčských rukou a příliš explicitní strukturování scén nesedne každému.

Protože pro mne je důležité, aby to všechny bavilo, tak z tohoto hlediska je pro mne stále přitažlivé i D&D 3e (3.5e je to samé v bledě modré, skoro nemá smysl to rozlišovat), jinak by to asi bylo víc jednoznačné. Jako hráči mi vyhovuje 4. edice, ale zase platí, že spousta lidí ji hraje jako by to byla 3. edice anebo ještě spíš druhá. Tím mám na mysli, že s dalším a dalšími edicemi se zvyšuje kvalifikovanost hráčského rozhodování,

tedy, že víš, jakou šanci máš na úspěch atd. Ale spousta DMů stále tajnústkaří za zástěnu a nechává hráče v mlze. Je to asi paradoxní, protože to mnoha hráčům vyhovuje, ale jsem přesvědčený, že D&D se postupně od toho tajnústkařského přístupu odklání pryč.

Jinak ale nemám ambice nic spojovat a vytvářet. Každá hra i každá edice D&D má nějaké pozitiva i nějaké nedostatky. Myslím, že to je součást jakéhokoliv lidského výtvoru. Honit se za chimérou dokonalého systému je podle mne bláznovství. Připadá mi efektivnější dobře poznat všechny aspekty určité hry a pak s nimi nakládat díky těmto znalostem úspěšněji. Kdybych chtěl vytvářet nějaký hybrid mezi 3. a 4. edicí (který ostatně existuje v podobě STAR WARS SAGA EDITION), musel bych ho zase poznávat, upravovat, překopávat, hádat se na fórech o tom, proč je můj systém nejlepší, zase překopávat, propagovat a tak vůbec. Myslím, že raději budu hrát něco, co mne jednoduše baví. V tomhle ohledu nejsem perfekcionista.

**V tomto súhlasím, pretváranie viacerých systémov do ďalšieho je ak nie namáhavá, tak hlavne nevďačná práca. Človek sa natrápi a aj tak bude hrať tú hru pravdepodobne len sám so sebou. Skúsim teda preformulovať svoju otázkou: Ak by si mal z každej doterajšej edície (A)DnD vybrať tri veci, ktoré zvláda podľa teba na jednotku a ktoré sú v nej systémovo zaujímavé, ktoré by to boli?**

Z 3.Xe (tzn. třetí a třiapůlté edice) bych rozhodně vybral:

- Multiclassing (tzn. možnost spojování více povolání). Dalo se s tím ten systém sice i solidně pokopat, ale zase se prostřednictvím toho dala vytvořit v podstatě jakákoliv postava na zakázku.
- Není to sice vyloženě systémové, ale vzal bych si ze 3. edice grafiku. Ilustrace ve 3. edici (zvláště v základu) se mi líbí víc, než v té novější.
- A konečně systémovou i legální otevřenosť. Nepřeberné doplňky a rozšíření umožněné d20 a zejména OGL licencí, které poskytly pro 3. edici víc materiálu, než by kdoko-

liv dokázal do konce života přečíst, natož odehrát.

Ze 4. edice bych vybral:

- Skill Challenges (dovednostní výzvy). Nejsou možná na jedničku (spíš tak na dvojku s odřenýma ušima), ale i tak se mi ta myšlenka líbí. Stojí za to si s ní hrát.
- Powers (schopnosti). To, že postavy v boji mají různé manévry, kouzla a podobné vychytávky popsané v jednoduchém systému trochu připomínajícím Magic je hrozně fajn. Snadno se do toho zaučují nováčci, je to legrace a zatím se mi to neomrzelo.
- Fluff (popis světa). To zase není systémová záležitost, ale prostě se mi líbí, jak to uchopili. Nabízí to hodně námětů, texty k novému D&D jsou velmi stimulující.

**ADnD si vyneschal... Otázka je, či je preto, že si ho nehrál, prípadne ho tak dobre nepoznáš alebo preto, že je systémovo od novšieho DnD odlišné?**

Tak vyneschal jsem i původní D&D (známé pod zkratkou oD&D), vyneschal jsem první i druhou edici AD&D a také paralelní řadu DUNGEONS & DRAGONS bez přívlastku Advanced, která vycházela v 80. a 90. letech. Jsou to hry, které jsem si prohlížel, 2. edici i jednou vyzkoušel, ale nemyslím si, že by bylo fér je na základě takové malé zkušenosti hodnotit. Nedávno jsem ostatně zjistil, jak si z AD&D už nepamatuj pořádně ani základní pravidla (a to přestože na ní běží i řada počítačových her, které jsem hrál).

**Môžu tvoj pohľad na štvrtú edíciu zmeniť ďalšie príručky, ktoré sa chystajú na vydanie, teda napríklad Monster Manual 2 teraz v máji, alebo Dungeon Master's Guide 2 v septembri? Sú príručky, ktoré k štvrtnej edícii nejako sám túžobne očakávaš? (Čitateľom odporúčam Alnagov článok v tomto čísle, v ktorom sumarizuje svoj pohľad na štvrtú edíciu Dungeons and Dragons.)**

Nepochybňě může, i když bych řekl, že možná spíš nepřímo. Třeba tak, že se to víc zalíbí lidem, na jejichž názoru

a chuti hrát mi záleží. Nicméně když už jsi zmínil DMG 2, tak v to chovám velké naděje, protože by se na jeho vývoji měl podílet i Robin D. Laws, můj oblíbený designér. Jsem trochu jeho fanoušek, a co jsem tak sledoval jeho nápady ke způsobu nakládání se 4. edicí D&D, nebyly vůbec špatné.

**Tak nám skús trochu pošteliť naše bunky záujmu... Čo môže práve Laws priniesť do DMG 2? A čo z neho robí práve tvojho oblúbeného dizajnéra? Čím sa jeho tvorba vyznačuje?**

Tak to, co bych očekával jako holé minimum je, že projeví talent oslovit cílové publikum a přizpůsobit jazyk a obsah charakteru hry. Spousta her, byť zajímavých, trpí tím, že jsou napsané jako manuál k počítačovému programu. Dobří designéři, mezi než Lawse počítám, jsou schopní psát minimalistickou a humornou hru lehkým rozverným jazykem, zatímco těžké pochmurné téma adekvátně temně. Myslím, že v případě D&D by to mohly být ozvěny těch správně epických dobrodružství oproti té trochu manuálovité sešněro-

vanosti kterou se vyznačují zvlášť některé části základních příruček.

Robin D. Laws ale proslul i jako sloupkař a autor rad pro Vypravěče i hráče všeho druhu. Ostatně některé z nich (ale to je opravdu jen výběr) se pokouším prezentovat na Kostce (webu d20.cz) a vzhledem k tomu, že má jít o DMG, si dovoluji doufat, že to bude taková komplikace nápadů, jak pracovat s hráčskou motivací a potřebami, ale i s příběhotvornými elementy. Takže v tohle se odvažuji doufat, i když je možné, že to nakonec bude něco docela jiného.

**Vieš nám v nadväznosti uviesť príklad nejakých RPGčiek, ktoré, aj keď mohli mať zaujímavú tému, boli napísané príšerne a nečitateľne (čím v podstate stratili svoju kvalitu a príťažlivosť) a naopak, hry s priemerne zaujímavým obsahom, ktoré boli napísané pútavo? Ak vieš o nejakých, uved' najmä príklady z oboru fantasy, sword&sorcery, epic fantasy a podobne (ale nie nutne iba odtiaľ).**

Nejhorší jsou v tomhle smyslu generické systémy, třeba True20. Což je varianta d20 systému, která používá výhradně d20 kostku. Ta je napsaná tak technicistním stylem, že mne vyloženě nebavila čist, ale příliš technicistním pojetím podle mého trpí místy třeba i Spycraft nebo Mutants & Masterminds, což jsou jinak super hry. A těžce jsem se prokousával třeba i přes Spirit of the Century. Věc, která se naopak čte v podstatě sama je třeba hra The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen. Pravidla se sice vejdlou na stránku, ale jejich rozpitvání baronovými vlastními slovy plné odboček te úspěšně naučí, jak to hrát. Nová Paranoia také podle mého hodně dýchá duší hry a abych jmenoval i něco od Lawse tak jeho přepracování pravěké hry OG je prostě... skvostné.

**Čo hovoríš na PATHFINDER od Paizo Publishing, ktorý sa snaží byť tým správnym nástupcom DnD 3.5e? Má šancu uchytiť sa medzi hráčmi DnD namiesto štvrtnej edície? Ak si ho čítal alebo listoval, aké veci sa ti v ňom pozdávajú?**

PATHFINDER by měl ve své finální verzi vyjít na letošním GenConu (to je taková americká obdoba českého Gameconu, ale krapet větší) v srpnu. Prozatím lze tedy komentovat jen na základě průběžných verzí, které Paizo vydává ve snaze se propagovat, ale i získat nějaké podněty pro vývoj.

Můj dojem z PATHFINDERU je ten, že se snaží řešit stejné problémy 3.5e D&D, které řeší 4e edice, ale nikoliv překopáním, spíš prací hodně v rámci mantinelů vytyčených v 3.Xe. To není vůbec špatné, protože třetí edice leckomu jednoduše vyhovuje víc a takový člověk se pravděpodobně v PATHFINDERU nadeje. Nemyslím si, že by si Paizo dělalo iluze o možnostech přetáhnout hráče, kteří hrají čtvrtou edici. Jeho cílovou skupinou jsou „sirotci“, kteří nepřešli a zůstali u třetí edice D&D. Jelikož je Paizo relativně malá firma, byť s velkým renomé a vysokou kvalitou produktů, může si snad takovou strategii dovolit.

Tyzmény v Pathfinderu jsou všechny v podstatě kosmetické, prostě se snaží udělat ta pravidla zajímavější a podnětnejší. Třeba rasy mají víc různých drob-

ných vylepšení, například mechanicky se projevující povahové rysy. Povolání mají na každé úrovni něco nového (DnD 3.Xe se vyčítalo, že má hluchá místa... kde prostě jen poskočí čísla a jinak nic). Myslím, že všechny ty změny jsou fajn a lituji toho, že s nimi nepřišli Wizards of the Coast v revizi DnD 3.5e, protože tam řešili hodně technické věci a málo hráčský zážitek, ale asi k tomu tehdy nebyla zralá doba. Prostě, kdyby nevyšla 4. edice, tak bych asi teď hrál PATHFINDER.

**Pomaly sa blížiac k záveru, mám otázku do budúcnosti: ktorú hru najviac očakávaš? Resp. máš vo výhľade niečo, čo si určite chceš prečítať, prípadne aj zahráť? Zostav taký malý rebríček „Most Wanted“, ak sa dá...**

No, bude to asi mírně monotónní, ale chci si pořídit, přečíst a zahrát MUTANT CITY BLUES. To je detektivní hra v prostředí superhrdinů postavená na systému GUMSHOE od Robina D. Lawse.

Pak si brousím zuby na RAIDERS'S GUILD, což je setting pro 4. edici D&D,

v němž postavy patří k organizovaným vykradačům různých pokladnic a skrýší. Původní návrh je opět od Robina D. Lawse, i když se na tom budou podílet různí autoři.

Jinak budu asi hrát svoji klasickou plejádu her - tedy D&D 4e a STAR WARS SAGA EDITION s občasným okořeněním PARANOIOU, OGEM, nějakou z GUMSHOE her či Pantheonem, který jsem si teď dost oblíbil. Poklidná studentská léta už jsou za mnou a času nějak ubylo, než abych stíhal čist tři RPGčka za měsíc jak kdysi, tak mám spíš skromné plány.

**Výborne! Pravý RPGčkár sa nezaprie!**  
A na záver, máš nejakú dobrú radu pre čitateľov Drakkaru týkajúcu sa hrania RPGčiek špeciálne v prostredí drakov a jaskýň, epických či nízko-úrovňových fantasy svetov a riňania zbraní všetkého druhu? Váž svoje slová, lebo aj keď elektronický papier znesie všetko, čo sa v dave stratí, už sa nenavráti!!!

Rady nemám rád, ale podělil bych se o tento svůj postřeh: Naslouchejte především sobě, svým instinctům a svým spoluhráčům. Nehrajete přece

proto, abyste potěšili autora nějaké rady, nehrájete proto, abyste dostáli nějaké teorii, a nehrájete ani proto, abyste naplnili vlnký sen autora nějakého RPG.

Rady mohou být užitečné, ale často je těžké našroubovat je na vaši herní skupinu. Teorie mohou být zajímavé, ale jejich uplatnění v praxi může někdy pokulhávat za jejich „coolness faktorem“. Autor nějakého RPG měl určitě v hlavě úžasnu představu toho, jak se bude jeho hra hrát, ale není důvod se tomu podřizovat.

Tím nechci říct, že tahle hlediska nemohou být užitečná. To jistě mohou a jsou. Ale myslím, že si nezaslouží být stavěny před takové věci jako je radost ze společných zážitků či nebo soulad v herní skupině. Jak praví jedná moudrá reklama – „image je na nic, následuj instinkt!“ Toho se snažím držet. Zatím mi to vcelku funguje. Alespoň při hraní.

Závěrem bych chtěl poděkovat za tuto jedinečnou možnost cítit se pádní jako celebrita obletovaná davem novinářů. Konečně se mi to splnilo, a tak teď už můžu v klidu umřít. :o)



**Ďakujem aj teba čas strávený pri klávesnici a odpovediach na moje otázky. Dlho žij a prosperuj!**

# Páni z Litmeriku a únos půlelfky

Zápis ze hry, napsal Pavel „Goran“ Veselský

Naše fantasy kampaň se od běžného scénáře „družina dobrodruhů chodí světem a koná hrdinské skutky“ odlišuje přinejmenším faktem, že páni z Litmeriku nejsou nějakými nýmandy, ale majiteli pohraničního panství za občanské války, takže se většina děje točí kolem vedení války, spravování panství a intrikaření. Tento článek je zápisem z prvního sezení, které se schématu klasického dobrodružství blížilo o něco více než zbytek tažení.

## Tam v Karských vrších...

Karské vrchy jsou známé jako „kraj kacířů“; v této chladné vrchovině pokryté bory a pískovcovými skalami byl vždy život těžký, ale pro různé zlotřilce celkem

bezpečný. V jejich srdci, v půli cesty mezi Broliandem a Vaal, leží litmerické panství, prosperující z cel, chovu včel a výroby vyhlášené trpasličí medoviny.

Místo starého a nemohoucího barona už několik let de facto vládne jeho starší syn Shalafi, chrabré a čestný rytíř a dobrý správce. Jako noc ode dne se od něj liší jeho bratr Cian, dvorní mág vévodě z Broliandu. Nejlepším bojovníkem z místní trpasličí komunity je seržant Zudra, velitel litmerické posádky, trpaslík jak má být. Jeho pravou rukou je kaprál Frama, mistr boje nejen se sekrou, ale hlavně bez zbraně – už má za sebou několik vítězství v broliandské zápasnické aréně. Druhým kaprálem je ošklivý zálesák Wrax, výborný lovec a lučištník. Nesmíme zapomenout ani na hobita Fausta Conopia, lékaře, alchymistu a „šikovného človíčka“, který mimo jiné experimentuje s výbušními náložemi.

*Vedle mě jako game mastera se naše družina skládá z Atheba alias Bráchy (Framana), Suda neboli Shalafího, Neverwintera (Cian), D@vose neboli Kennyho (Faustus), Raziela (Wrax) a rytíře Játra (Zudra); ten se prvního sezení nezúčastnil, takže v zápisu už o Zudrovi nebude řeč.*

*Hrajeme podle systému GURPS s mnoha úpravami (třeba systém magie používám vlastní). Původně jsem uvažoval i o troupe-play pravidle z Ars Magica – tj. že hráč může mít více postav, ale v každém sezení může mít jenom jednu. Jediný, kdo tuto možnost využil, byl můj bratr Atheb, který si chtěl zahrát theurga. V mému pojetí není theurg moc týmová postava (opravdu silný je jenom v astrálu), takže se mistr Tharon objevil jen v tomto prvním sezení. Atheb hrál v první části Tharona a později Framana.*

Ve vsi zvané Morton před třemi sty lety žila velice krutá šlechtična; okolní šlechtici se báli její čarodějně moci, a tak jí nikdo nebránil zabíjet vesničany, koupat se v jejich krvi a chlemtat ji plnými doušky. Říkalo se jí Krvavá paní, její skutečné jméno už upadlo v zapomnění. Její řádění však nemohlo trvat věčně – jednou se našli odvážlivci, kteří upírku porazili, její tělo rozsekali na kusy a pohřbili je, každý zvlášť, v jejím podzemním sídle v jeskyni nedaleko trojmezí mortonského zemanství a litmerického a gamorského baronství.

Baron Argus z Gamory byl starý čaroděj. Říkalo se o něm, že vyvolává démony, a ostatní šlechtici se jej raději stranili. Měl jen málo přátele (jestli se tak dají označit lidé, kteří vůči němu mají jen slabou averzi), mezi něž se však počítal i mladý mág Cian. Zato měl dost nepřátel; největším z nich byl velitel brolianských zvědů Ruxander přezdívaný Lišák. Nedávno Argus krátce věznil dva z Lišákových lidí a zachránil před nimi jednoho lapku, takže stará nenávist zase posílila.

*Zadržení zvědi byli hráčské postavy z jiné hry, kterou jsme odehráli rok před zahájením litmerické kampaně.*

Argovi však nešlo o boj se svými nepřáteli. Byl na stopě zdroje ohromné magické moci, a byl ochotný kvůli této posedlosti riskovat všechno. Znal jednu možnost, jak dosáhnout svého, a nijak mu nevadilo, že tím šlápně Lišákovi na kuří oko.

Ruxanderovi se po všech stránkách dařilo. Spolu s ostatními brolianskými kapitány téměř zbavil kraj loupežníků, ale mnohem víc jej těšila přítomnost jeho snoubenky Thieris, krásné zlatovlasé půlelfky. Vedle měšťanského původu

měla ještě jednu vadu – jedno oko zelené a druhé modré; ani jedno však Lišákově nevadilo. Pověry spojující oči různých barev s černou magií sice škodily i jeho pověsti, ale vzhledem k úspěchům a přátelství s vévodou takové klepy nemohly ohrozit jeho postavení u vévodského dvora.

Jeho štěstí však mělo skončit...

## Únos

Svátek slunovratu, čas radosti. Průvod oslavující vrchol sil světla nese městem sochu Spravedlivé bohyně Samary a pak obejde město, aby byl svědkem žehnání polím a sám přijal požehnání Dárkyně úrody Apony. Večer se milenci odeberou do luk a lesů, protože děti počaté během nejkratší noci ponesou celý život Aponino požehnání, a na manželský původ se u nich tolík nehledí.

Thieris nemohla u té zábavy chybět, zato Ruxander měl dopoledne práci mimo město a po jejím skončení štval koně, aby byl co nejdřív u své milované.

Angbart, Argův sluha a učedník, už čekal na svém místě. Měl ji přivést dřív, než se setká s Ruxanderem; mocné kouzlo od jeho mistra mu dávalo šanci úkol splnit, ale byl nejistý. Konečně zachytil její pohled; chvilku vz dorovala, ale pak ji mistrovou kouzlo zmánilo. Prošla s ním bránou, nasedla na jeho koně a odjeli spolu. Byla přesvědčená, že jde za svým Ruxem, a stejně to museli vidět i všichni okolo ní, a nikdo kromě jejích přítelkyň ji na útěku nepoznal. Za soumraku už Angbartův kůň projížděl branou gamorské tvrze.

Ruxander si o Thieris dělal starosti, ale až druhý den zavolal Ciana a požádal jej o kontaktování theurga Tharona. Cian prosbu vyřídil a vyšetřování začalo...

Tuto část hry jsme odehráli předem, s Neverwinterem přes ICQ a s Athebem naživo. Theurgie u mě funguje podobně jako v DrD+, přičemž „nižší“ astrál je odrazem reality a zhruba odpovídá pluskovému duševnímu světu a „vyšší“ astrál je podobnější astrálním sférám v pojetí DrD+. Obojí se ale podobá mnohem více do jisté míry splývá.

Tharon si zrovna četl ve své pracovně v magické škole v Karsu, když zachytily telepatickou prosbu o pomoc. Poptal se na detaily a Cianovým prostřednictvím požádal Ruxandera, aby se soustředil na Thieris. Po této silné citové vazbě našel jakousi ženu v objetí neznámého muže. Když se na ni soustředil, usoudil, že o Thieris zřejmě nejde a že jej musel na špatnou adresu přesměrovat nějaký démon. Nebylo to snadné, ale fantoma našel. Od něj vedla vazba přímo do Gamory...

Před Tharonovým astrálním zrakem se rozprostírala místnost s pentagramem na podlaze a temnou aurou krvavých obětí a temných rituálů ve vzduchu. Místnost měla svého strážce – démona v podobě kostlivého válečníka. Pouhý automat, řekl si Tharon, astrální struktura bez vlastní vůle, ovládaná vloženým programem. Modlil se k bohu magie Essetovi za ochranu a zkusil démona vylákat do chodby a pak se před ním schovat, ale neuspěl a jeho astrálním tělem projela čepel démonova meče...

V té době jsme si s Athebem teprve pořádně ujasňovali zákonitosti theurgie a astrálu; nejistota, zda pochopil to, co Tharon považuje za samozřejmé, později mého bratra vedla k opuštění postavy theurga.

Tharon se probral ve svém pokoji, celý rozlámaný. Chvíli nemohl hýbat levou rukou. Pomohlo mu několik cviků na posílení astrálního těla a pomoc jeho koček, které mu lízaly astrální rány. Celý den odpočíval a odpoledne už byl natolik silný, že mohl znovu vstoupit do astrálu, prohlédnout si „místo činu“ zvenčí a přes Ciana vzkázat Lišákovi, aby se pro jistotu přesunul na své panství, které je ke Gamoře blíž než Broliand.

## Uvítání v Gamoře

Tady začíná vlastní sezení – vedle Ciana a Tharona se zapojí i ostatní.

Druhý den Tharon vyrazil na další průzkumnou výpravu. Důkladně se připravil, takže kostlivý válečník rychle podlehl theurgovým bleskům. Prohlédl si celé sklepení a tajný vchod do něj. Hradního pána zde však už nezastihl.

Argus se i s Angbartem a Thieris vytratil hned ráno. Nechal rozhlasit, že mu není dobře a nikdo k němu nesmí, vyvolal si fantoma (iluzi ovládanou astrálním automatem) a nechal bylinkářku Hudrunu se o fantoma starat. Sám si všechno zařídil už včera, a teď vyrážel na cestu za svým snem. Na své panství už se nevrátí, vymění moc nad malým baronstvím za novou dimenzi moci nad životem a smrtí.

Cian obdržel zprávu o pachateli únosu a Ruxanderovi zvědi vyrazili ke Gamoře. Kolem poledního dorazili ke zavřené bráně tvrze.

Ruxander: „Ve jménu vévody a Spravedlivé, otevřete!“

Gamorský seržant: „Baron je nemocný, máme rozkaz nikoho k němu nepouštět!“

Fantom – baron Argus: „Otevřete bránu, jsou vítáni!“

Tharon do té doby stihl ovládnout jednoduchého fantoma, takže dokonale zmátl obránce. Za chvíli už fantom stál s Ruxanderem a Cianem ve sklepě, odkud vedl tajný vchod do skryté části sklepení. Ukázal na něj a prohlásil: „Tady jsou tajné dveře, ale jak se otevírají, to pan Fantom neví.“ Za chvíli zvědi našli skryté tlačítka a černokněžnické knihy, kosti, které se ještě včera hýbaly a další doklady provozování nekromantie byly odhaleny. Cian se okamžitě chopil knih a nikdo neprotestoval.

*Neverwinter musel odejít dřív, proto jsme nejdřív odehráli tuto dějovou linii. Z druhé dějové linie se před jeho odchodem odehrál jen úvod, popsaný v příští kapitole.*

## Stíhání

Tharon pokračoval ve své astrální cestě. Měl fantoma, takže nebyl problém najít mága, který jej vyvolal.

Barona z Gamory skutečně našel. Seděl ve voze, který jel lesem po sotva sjízdné úvozové cestě, a mumlal si nějaké zaříkávání, jako by se připravoval na náročný rituál. Na kozlíku seděl čarodějův sluha a vedle mága seděla Thieris. Celý vůz, jeho osazenstvo i shluk magické síly kolem černokněžníka však zastiňoval démon usazený na Thierisině hlavě. Jedno obrovské oko obklopené chapadly s menšíma očima; všechny se teď upřely na Tharona. Chapadla se vymrštila ve snaze theurga obalit a přitáhnout blíž. Tharon na poslední chvíli

před svým duševním zrakem vyvolal obraz svého pokoje a vrátil se do fyzického těla. Útěk se zdařil, ale příště by to mohlo dopadnout hůř. Další střet nemůže riskovat, jeho práce teď skončila.

Na bránu litmerického hradu zabušil posel ve stejnokroji Ruxanderových zvědů.

„Pane Shalafi, potřebujeme pomoc! Baron z Gamory unesl Lišákovu snoubenkou a teď je na útěku, možná je právě na území vašeho panství!“

Sotva rytíř nasedl na koně a dojel do podhradní vsi, přikázal Framanovi, Wraxovi a dalším třem vojákům, aby se připravili k cestě, v hlavě mu zazněl bratrův hlas: „Argus a Thieris utíkají na jihovýchod, budou někde u jižní hranice našeho panství.“

K bojovníkům se připojil ještě zvědavý hobit Faustus a pronásledování mohlo začít. Sedm jezdců, šest koní a jeden poník vyrazili na cestu na jih; Wraxův ochotený vlk Darix běžel o pár desítek kroků pozadu.

Konečně si Wrax všiml stop. I ostatní si po jeho upozornění všimli, že po cestě projel vůz, a zkušený stopař Wrax si byl jistý, že od té doby uplynulo nanejvýš několik hodin. Vydali se po stopě a za chvíli přijeli k opuštěnému vozu. Jeden z vojáků se přihlásil, že u něj počká, ostatní pokračovali dál.

Za chvíli dojeli na místo, které kromě Wraxe znali jen z pohádek – k závalenému hlavnímu vchodu do podzemního sídla Krvavé paní. Odtamtud už byla vidět mýtina s uvázanými koňmi, od nichž vedly stopy k jednomu z vedlejších vchodů do jeskyně.

Sešli do strže, kde svůj chrtán otevřal postranní vchod do jeskyně Krvavé paní. Pověst tohoto místa přiměla zbylé dva vojáky raději zůstat u koní, a jakoby

tuto lidskou legendu znal také, i Darix se zastavil před jeskyní, s kňučením stáhl ocas a odmítl vstoupit. Dál pokračovali jen naši hrdinové...

## Jeskyně Krvavé paní

S narychlo vyrobenými loučení v rukou se vydali do podzemí. Za první zatáčkou se chodba začala svažovat dolů, hladký kámen klouzal a stopy v písku v další zatáčce prozrazovaly, že tady někdo před nimi neudržel rovnováhu. Pak se ve tmě něco zalesklo – upilované pruty postříbřené mříže. Vetřelci vyřadili i další ochranné opatření proti útoku upírků, dveře se stříbrným kováním, které byly sice zavřené, ale odemčené.

Vešli do obdélné místnosti, snad vytěsané rukama trpaslíků, a vybavené jako pokoj nebo šatna. Nejnápadnějším objektem v místnosti byla otevřená truhla s doutnající zuhelnatělou paží.

*Po porážce upírky jí byly končetiny usekány a pohřbeny v různých místnostech jejího sídla. Přesto protivampyrický zásah nebyl úplný; upírka dokázala své tělo dál ovládat a kdyby se dvě části dostaly k sobě, opět srostou. U této ruky byl úspěšnější rituál provedený Argem z Gamory, který se chtěl upírky jednou provždy zbavit, než se pustí do hledání toho, pro co sem přišel. Upíru jsem použil jako zvláštnost prostředí resp. třetí stranu pro ozvláštnění jinak celkem fádního zatýkání padoucha.*

*Podobu podzemí jsem improvizoval, ale při hře to myslím nebylo moc poznat.*

Další místnost byla kruhová a v jejím středu stála socha. Musela představovat paní tohoto podzemního domu. V očích se jí leskly drahé kameny, snad diamanty. Než se ostatní rozmysleli, do kterých ze čtyř zbývajících dveří jít, Faustus vyšplhal na sochu. Ozvalo se tiché „lup“, hobitů přidušený výkřik plný bolesti a pád těla a kamene na zem. Magický výboj ani následný pád na zem mu však moc neublížily, a tak v mžiku vstal a schoval kamínek do svého měšce.

Když se na chvíli ztišili, zaslechli z jedných dveří hlasy. Všichni kromě hobita se k nim s připravenými zbraněmi přichystali a Shalafi je otevřel. Wrax první viděl, že mají ptáčky v hrsti, a tak šípem do ramene znemožnil Angbartovi chopit se připravené natažené kuše. Baron se ani ke kuši neshýbal, jen přerušil zaříkávání a přiložil svůj obětní nůž apatické Thieris na krk.

„Ani hnout!“ zavelel baron.

Shalafi se zastavil tři kroky od půlelfky a člověka, jehož nůž měla na krku.

„Pust' ji! Jmérem zákona a Spravedlivé, pust' Thieris!“

Thieris na něj hleděla prázdným pohledem, jako v tranzu. Když uslyšela své jméno, jakoby se na okamžik probrala, ale pak zase obnovil vládu nad jejím tělem démon.

Argus přednesl své požadavky: „Nechte nás odejít, a nic se jí nestane.“

Shalafi: „Pust' ji, a necháme vás odejít.“

Argus: „Nevěřím. Nejdřív mě nechte odsud odejít.“

Framan se nehodlal toho marného vyjednávání účastnit. Všiml si hobita a na mysli mu vytanul obraz toho odporného malého skrčka, jak krade oko sochy. Takhle by mohl okrást i jeho. Každopádně zloděje musí ztrestat. Nikdy žádné

zvláštní antipatie vůči Faustovi necítil, ale teď v něm doutnal vztek. Odložil pochodeň, odložil štít, sekru zasunul za opasek a jako správný zápasník šel na půlčíka rukama. Ale ne holýma, plátové rukavice nesundal.

Hobit brzy pochopil vážnost situace. Zkoušel utíkat, zkoušel uskakovat, ale nic naplat, Framanova síla, rychlosť a mnoha zápasy vycizelovaná technika rozhodly. Když Framana běsnění přešlo, ležel Faustus na zemi v bezvědomí. Shalafi měl jiné starosti a Wrax nehnul prstem aby Fausta chránil.

*Tahle fáze byla dost horrorová a asi nejatmosféričtější z celého sezení. Duch upírky se snažil všemi manipulovat a Argus držel družinu v šachu (párkrát také seslal nějaké psychické kouzlo). Já jsem čekal, jestli někdo vymyslí nějaký dobrý nápad, a čas od času jsem hlásil „hoď si na vůli“. Naštěstí pro hráče všichni kromě Framana vždycky odolali.*

Aby se odreagoval, šel Framan na průzkum podzemí. Vstoupil do jedné místnosti; vypadala podobně jako ta, kterou vešli. Dokonce tu byla i rakev s druhou paží upírky, jenže ta stále hořela a křečovitě sebou škubala. Sekl po ruce, jenže ta se schoulila a on zasáhl jen část rakve. Ruka začala šplhat po stěně; když byla ve vzpřímené poloze, otočila se, jakoby chtěla skočit po Framanovi.

Jenže instinkty zápasníka byly rychlejší. Přitiskl štítem zpola zuhelnatělou doutnající paži ke zdi. Jenže co teď s ní? Zahodil sekru a sáhl po dýce, takhle jí uřeže prst po prstu.

Omylem uvolnil stisk štítu a ruka spadla. Přesně jak to zřejmě chtěla, podařilo se jí zachytit se Framanových kalhot. Pálilo to, a hlavně cítil jak prsty šplhají stále výš. Udělal první, co ho napadlo – vzal ruku, odtrhl ji od sebe a mrštil jí o stěnu. Rukavice se mu i krátkým kontaktem s žhnoucí paží rozpálila, takže ji musel sundat, ale aspoň získal čas. Shýbl se pro sekru a zaútočil znova. Několik přesně mířených úderů snížilo nebezpečnost upírčiny paže na nulu.

Vyjednávání se mezitím zaseklo na mrtvém bodě – Argus slíbil propuštění Thieris, když mu umožní odejít a odjet na svém koni, ale nestačil mu Shalafihů slib, že on sám baronovi nic neudělá; čaroděj chtěl podobný slib i od Wraxe a Framana.

Najednou se z rakve začala zvedat noha. Argus se přestal soustředit na vyjednávání a upřel zrak na oživlou končetinu. Že to byla chyba, mu připomněl Shalafihů meč v jeho paži. Baron pustil dýku na zem a Thieris se vymanila z jeho sevření. Čaroděj mumlal nějaké zaklínadlo, ale meč v hlavě mu zabránil v jeho seslání.

## Proroctví posedlé

Černokněžník Argus ležel na zemi v kaluži krve a jeho učedník Angbart se choulil v rohu a tiše trpěl. Thieris chvíli upřeně hleděla na sochu a na Fausta, který se právě probral, a oznámila: „Paní ještě žije a oko jí může osvobodit.“

Hobit se bránil, ale ostatní pochopili a donutili půlčíka zahodit ukořistěný kámen. Když se vzpouzel, Thieris nepřítomně oznámila: „Na svou nenechavost jednou dojedeš.“

Na zpáteční cestě se Wrax zastavil u upílovaných prutů stříbrné mříže. Jen co se pro ně sehnul, Shalafi řekl: „Nebudeme odsud nic vynášet, ani tyhle pruty.“ Wrax se ohradil, že teď stejně k ničemu nejsou, a oba muži se začali hádat. Hádku přerušil až Framan netrpělivým rozkazem: „Jdeme!“

Když vylezli z jeskyně a dorazili k vozu, právě se zpoza zatáčky na uříceném koni vyřítil Ruxander a za ním jeho doprovod. Sesedl a rozběhl se k Thieris; chtěl svou lásku vzít do náruče, spolu s ní se radovat z její svobody a pokusit se aspoň trochu zhojit rány na duši, které si ze zajetí odnesla.

Její pohled ho zastavil a zabil v něm veškerou radost. Chladným hlasem mu oznámila: „Královrahův vlku, varuj se Intrikána!“

*Závěr je smutný, alespoň pro kapitána Ruxandera, rytíře erbu vlka. Vymítání démona bude úspěšné, ale Thieris ani Ruxander už nikdy nebudou tak šťastní jako dřív. Příběh Thierisina vysvobození tady končí, ale příběh velké války, kterou démon jejími ústy předpoví, právě začíná.*



POZVÁNKA

Roman „RomiK“ Hora

## Přijedte na GameCon

Většina z vás herní festival GameCon pravděpodobně zná. Cílem tohoto článku je hlavně představit vám „nový“ GameCon, který je totiž plný změn. A věříme, že všechny povedou k tomu, abyste si ho více užili. Pokud GameCon neznáte, určitě se koukněte na stránky [www.gamecon.cz](http://www.gamecon.cz) a uvidíte, že stojí za to si na něj ty čtyři dny v létě čas udělat.

V první řadě se na GameConu změnil celý organizační tým. Letos poprvé není organizátorem nakladatelství Altar, ale samostatné občanské sdružení „GameCon“. V podstatě se skládá z organizátorů minulých ročníků, kteří si uvědomovali, že Altar již nestačí na organizaci GameConu jako univerzální herní akce a rozhodli se s plným nasazením vrhnout na jeho modernizaci a nastavení kurzu udávaného samotnými účastníky.

Po programové stránce zažil GameCon taky pár důležitých změn.

### Nový program

Prvním důležitým rozhodováním bylo, co změnit a co ponechat. Probíhaly bouřlivé diskuze – osobně i v elektronické poště. Nicméně, turnajová povaha hraní DRAČÍHO DOUPĚTE se ruší nebudě. Dlouho jsme přemýšleli zda dozrál čas přestat hrát DrD jako turnaj, ale ač někomu přijde turnaj v RPG jako nesmysl, o to tady vůbec nejde. Ten turnaj je zábava a na GC kvůli němu jezdí i lidé DrD už nehrající. I z dotazníků vyplynulo, že o něj zájem je a bude. Snad vel-

kou změnou k lepšímu bude jistě i to, že si každá herní skupina může v první části turnaje vybrat svého PJ sama. Jak bylo psáno výše, naším cílem je hlavně zábava účastníků.

Nicméně, GameCon není jen o DrD. V posledních ročnících jste si jistě všimli stoupající nabídky volného hraní rolových her, deskových her i jiných dalších akcí – ať už finální společné posezení u koupaliště či jen outdoorové aktivity. Nejinak tomu bude i letos Nabídka RPG her je hodně pestrá a nechybí ani osvědčené hitovky jako Špína nebo Chmapsni vlajku a nově i čajovna přímo v areálu a pod hlavičkou GameConu.

V oblasti deskových her je určitě vidět pokrok. Loni velmi úspěšná desková herna s prezentátory her, otevřená non-stop, zůstává a navíc to nejdůležitější – přesunuje se na koleje k ostatnímu dění. Už taky nebude v malé TV místnosti, ale ve velkém sále. Velká změna je taky v nabídce turnajů. Turnaje jsou v mnoha hrách od různých vydavatelů a s lákavými cenami pro vítěze. A jako třešinku na dortu nám slíbil Vláďa Chvátil a kluci z Czech Games Edition, že na GameConu

uspořádají taky turnaje a hlavně vezmou sebou na testování nové hry, které ještě nikdo nezná.

Nově by se měly ke GameConu přidat i wargamingové aktivity. Bitvy figurk, ať už v daleké budoucnosti nebo hrozivém fantasy prostředí, jsou natolik zajímavé a blízké deskovým i rolovým hrám, že se snažíme přidat je jako doprovodný program. Tato část programu se ale prozatím finalizuje a tak raději zatím nebudeme nic slibovat.

Další velkou novinkou bude soutěžní klání pojmenované jako „GameCon Trojboj“. Je určen pro tříčlenné týmy, které se zúčastní klání ve třech různých disciplínách – zábavné šifrovače po městě, hraní deskové hry SPACE ALERT od Vládi Chvátala a hraní rolové hry Mexický pat. Pravidla všeho budou vysvětlena a nebudou složitá – trojboje se budou moci zúčastnit i ti, kteří nikdy žádnou z těchto her nezkoušeli. Dalo by se říci, že Trojboj je velkou a hlavní novinkou letošního roku. Byl koncipován s ohledem na účastníky – pro co největší zábavu, ale samozřejmě i jako forma přátelského soutěžení.

# GameCon



Sobotní akce na koupališti je taky opět v plánu. Minulý rok se vyloženě vydařila, hodně lidí si ji chválilo a tak se na ni můžeme těšit i letos.

## Organizační stránka

Po organizační stránce jsou změny snad ještě zásadnější. První velkou změnou jsou nové a přehledné webové stránky. Další bude nový systém registrace. Chceme, aby si každý účastník mohl zaregistrovat cokoli přes internet a sestavit si tak vlastní rozvrh aktivit, na které se vypraví. Chceme registraci pokud možno co nejvíce zjednodušit, tak abyste

se mohli na conu jen bavit. Při fyzické registraci doplatíte případné poplatky, získáte podklady k ubytování na kolejí a samozřejmě dostanete vytisknutý rozvrh s dalšími propagačními materiály a tolik oblíbenou „GC plackou“. Pro letošek budou mimo jiné také v nabídce GameCon trička.

Jak už jsem říkal u deskoherny – od letošního roku se všechny aktivity GameConu přesunují na kolejí a budete mít všechno po ruce. Kromě heren pro RPG máme k dispozici velkou deskohernu, dva velké přednáškové sály a další menší hernu pro wargamingové aktivity.

Prostor pro tento článek není dostatečný, abych vypočítal všechny změny k lepšímu, které se letos udaly s GameConem. Rozhodně také máme v plánu jít dál a dál a nenechat GameCon stagnovat. Možná se nám nepodaří udělat z GameConu absolutně bezchybnou akci letos, ale jsme na dobré cestě a pracujeme na tom. Přijďte se letos podívat do Pardubic a sami uvidíte. Pokud jste si někdy v minulosti řekli, že GameCon už není, co býval... tak věřte, že od letošního roku bude ještě lepší.

<http://www.gamecon.cz/>

16. - 19. 7. 2009

PARDUBICE

GameCon je nejstarší český con (festival, setkání) zaměřený převážně na rolové (RPG), moderní deskové a karetní společenské hry. Po 15 letech své existence se GameCon vyvinul v univerzální herní con a tomu odpovídají i čtyři základní sekce, na které se zaměřuje:

- volné hraní RPG,
- mistrovství ČR v Dračím Doupěti,
- larpy a
- hraní moderních deskových a karetních společenských her.

Zvlášť pak ještě stojí přednášky a dílny na různá zajímavá téma.

# DRAKKAR

Internetový sborník článků o RPG hrách

Vaše články uvítáme na [drakkarlod@centrum.cz](mailto:drakkarlod@centrum.cz)

Zapojte se do přípravy dalšího čísla v [našich diskuzích](#).

Šéfredaktor: Roman „Romik“ Hora || Zástupce šéfredaktora: Jozef „Joe“ Kundlák || Redaktoři: Jakub „boubaque“ Maruš, „Ecthelion<sup>2</sup>“

Korektury: Petr „Ilgir“ Chval, Jaroslava „Tabytha“ Auterská, „Thera“ || Design a sazba: Jiří „Markus“ Petrů



# ZÁPADNÍ POBŘEŽÍ



Ecthelion<sup>2</sup>  
2009

## ZÁPADNÍ POBŘEŽÍ

Rádi bychom vám představili útržky z našeho staršího projektu, který se jmenuje Západní pobřeží.

Celý svět je vytvořen jako low fantasy. Není tu lehký život a lidé tu v potu tváře musí bojovat o vlastní přežití. Tuhé zimy, vlci, skřeti, nájezdníci a hlad jsou hlavními nepřáteli. Přestože divoké hordy a temné armády jsou dnes zatlačeny na východ, kde je pohraniční státy drží za střeženou hranicí (a probíhá zde v podstatě permanentní válka, šarvátky a bitvy), zbytky roztríštěných skřetích oddílů se usadily na územích dnešních království a škodí a loupi. Na cestách kromě nich číhají lapkové, banditi a zbojníci, kteří jsou často horší než skřeti. Ani šlechta na tom není často lépe než její poddaní a kromě meče po předcích, rozpadajícího se studeného hradu a jedné nebo dvou vesnic, které se s bídou užívají, zdědili často pouze hrドost a dluhy.

Je to svět, který je vystavěn na troskách a tradici Staré říše, která se rozkládala především na jihu, ale konci své éry dosahovala i daleko na sever. Byla zničena a rozbита v ohni velké války pod nohami hord z východu, kdy skřeti a divoké východní kmeny dobyly Adrast, hlavní město Říše, která tím přestala existovat. Před úplným zničením civilizaci zachránili pouze Aelirové (mocný východní kmen, který se přidal na stranu bývalých říšských armád, které stále pokračovaly v odporu) a s jejich pomocí se podařilo skřetí nápor zastavit. Ještě dvě stě let trvalo, než se podařilo zahnat skřety z většiny bývalých říšských území, na kterých poté vznikly nástupnická království.

Dnešní svět je v podstatě severojižně rozdělen na trojici rámcových kulturních oblastí, které jsou od sebe poměrně rozdílné (velké rozdíly jsou samozřejmě i v jednotlivých oblastech). Přirovnání k historickým analogiím je samozřejmě hrubou vulgarizací, ale neradi bychom se zde pouštěli do sáhodlouhých vysvětlení a pro účely tohoto materiálu bude snad pro představu stačit.

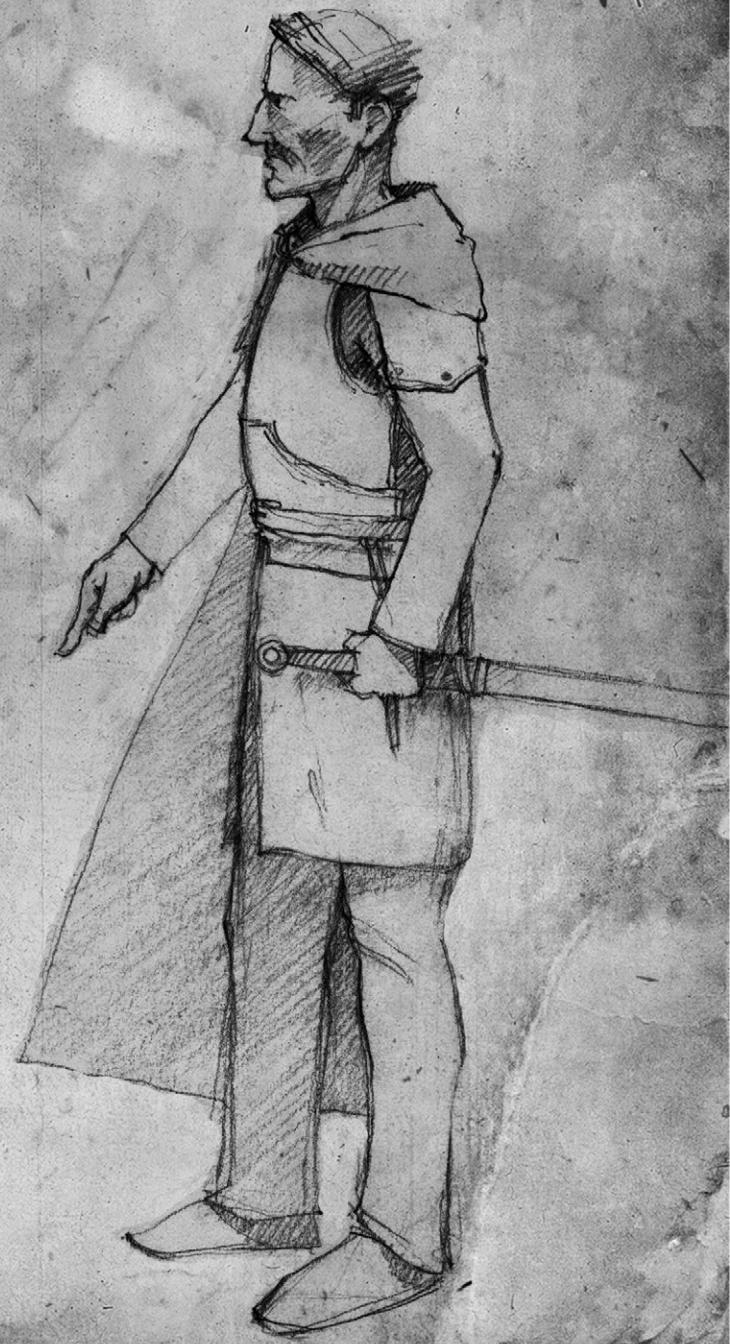
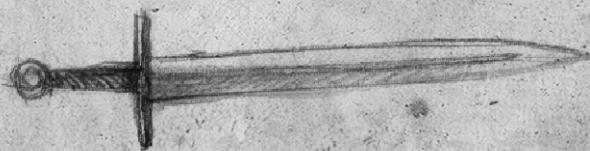
- Na Jihu vznikly na troskách Říše království asi na úrovni vrcholného středověku, kde rytíři v plných zbrojích vyrážejí do

bojů nebo trunajů a je zde velmi živá rytířská kultura obohacená o starodávné říšské tradice.

- Na Severu vznikly království, které jsou říšskou tradicí ovlivněny jen částečně. Jsou mnohem chudší, a vládnou zde hrubé mravy. Na tomto drsném severu je úroveň kultury asi na úrovni raného středověku a rytíři zde bojují často jen pěšky nebo v kroužkových zbrojích, protože si lepší brnění nemohou dovolit. Z fjordů Severu vyjízdějí na rozbořené moře dlouhé lodě divokých klanů, které drancují, loupí a přepadají pobřeží až daleko na Jih a žádná přímořská ves nebo městečko si před nimi není jisté.

- Oblasti mezi oběma kulturními okruhy jsou aelirská království, kde se usadili Aelirové, kteří přišli z východu a jejich zvyky i tradice jsou úplně jiné a odlišné od zbytku pobřeží. Jejich kultura se vyvíjela nezávisle, a přestože dnes již přejímají mnohé vlivy z Jihu i ze Severu, jde stále o svébytná území. Jejich kultura se ve zkratce blíží staré anglosaské.

Pokud se vám nějaká část bude líbit nebo vás inspiruje, pak ji klidně pro své hry použijte, budeme jen rádi.



# BELEITH

Jeden z obchodně nejaktivnějších států jihu, přímořský Beleith, se silným obchodním i válečným loďstvem kontroluje největší část obchodu s Jihem. Beleitané jsou neúnavní a obratní obchodníci, ale jsou také poměrně houževnatým a svérázným národem s vlastními specifickými tradicemi i kulturou. Ve velkém kontrastu stojí bohaté beleithské obchodní přístavy v čele s největším Fardarem, které jsou vstupní branou zboží ze severu i jihu na trhy jižních království, k chudé vnitrozemské hornaté krajině, která je hustě protkána obchodními stezkami dálé do sousedních zemí. Ta nejdeleší z nich má svou poslední stanici až daleko v Alder-vánii.

Ráz beleithské krajiny je silně poznamenán nepříliš vysokou, zato velmi drsnou a rázovitou vysočinou pokrývající velkou část vnitrozemí. Život mimo velká města a osady v okolí nejdůležitějších obchodních stezek je poměrně prostý i tvrdý. V nižších polohách jsou lidé soustředěni v množství menších osad a vesnic, které často vznikaly na trasách obchodních stezek. Na Beleithské vysočině jsou větší vesnice spíše vzácné a většina horalů žije v izolovaných usedlostech. Je zde celkem běžné, že k nejbližšímu sousedovi to mají i den cesty. Zimy jsou zde dlouhé a tuhé, a kromě mrazu se zdejší obyvatelé musí potýkat i s hladem a útoky hladových vlků. V těch nejvýše položených oblastech se lidé brzy naučili spíše věnovat se pastvě a chovu než se pokoušet obdělat zdejší neúrodné louky. Zvláště, když je místní síť obchodních stezek hustá a poměrně bezpečná. Beleithští horalé tak jednou za čas ženou stáda ovcí nebo krav dolů z hor, aby je prodali, či směnili za jiné komodity, nejčastěji obilí či potraviny. S klesající výškou hor se ovšem rychle mění i ráz krajiny. Místo jehličnatých lesů již mírnější svahy pokrývají spíše lesy smíšené a vydobyté plochy se mění v zelené pastviny nebo obdělaná pole. Místo svérázných horalů zde narazíte na prosté sedláky a zemědělce.

Směrem k západu a k pobřeží roste počet měst i vesnických usedlostí, beleithské pobřeží je spíše mírného rázu, přestože je pro-

ryto množstvím menších či větších zátok a výběžků. Pláže jsou spíše kamenité či oblázkové bez vysokých a nepřístupných útesů. Celkově je Beleithské moře jedno z mírnějších míst kontinentu a pro námořníky plující sem je spatření Beleithské vrchoviny (která je z moře viditelná již z poměrně velké dálky) považováno za dobré znamení. Přívětivost zdejších vod je důvodem, proč se, ač jinak velmi odvážní, beleithští plavci jen zřídka pouštějí do nebezpečných vod severních moří a oceánů a raději pěstují obchodní kontakty s blížšími jižními státy jako Egithel či méně populární Calertis. Zboží ze severu, které přivezou beleithské lodi, tedy s největší pravděpodobností pochází z jiných obchodních přístavů na jihu. Častěji však přinášejí své zboží do beleithských přístavů přímo severští mořeplavci. Jejich sveřepé tváře a dračí lodě sice budí mezi Beleitanými rozruch, ale skýtají další možnost, jak se mezi kupce a obchodníky dostane malé množství trpasličích výrobků. Severští obchodníci jsou také oblíbeni tím, že prodávají jinak velmi drahé zboží, které loupeživě získali, za poměrně nízké ceny.

Avšak nejčastějšími obchodními i námořními cíli jsou výpravy dále na jih, pro exotické zboží, které by jinak bylo nedostupné - jako koření, kadidlo či drahé sukno.

## KRAJINA

Díky své poloze má Beleith přívětivější podnebí než nehostinný sever. Léto je dlouhé a zima kratší a mírnější, stále však přináší dost sněhu na to, aby nechala odpočinout kraji, půdě i polím. Podzim je dlouhý a dešťivý, zejména pak výše na Vysočině. Vítr, který každoročně vane od moře, však není tak prudký a vody kolem Beleithu nejsou příliš zrádné.

Nynější beleithský stát se skládá z mnoha menších či větších šlechtických lén i panství, rozložených ve čtyřech historických zemích. Většina území Beleithu, zejména pak Horní Velden, je pokryta Beleithskou Vysočinou. Většina Vysočiny, jejíž hřebeny se vypínají od východu k západu, je pokryta hlubokými, spíše smíšenými lesy. Mnoho z nich však postupně ustupuje dobývání

pastvin pro dobytek a v nižších polohách i pro zemědělská políčka. Stavby zde mají spíše přízemní charakter, jsou stavěné ze dřeva a mnohdy i z velké části zapuštěny v zemi. Dřevo je používáno pro stavbu velkého množství tvrzí a pevnůstek, stejně tak i palisád okolo vesnic a usedlostí. Většina lidských sídel na Vysočině je dobře opevněna kvůli banditům či výjimečným zprávám o výskytu skřetů. Sídliště jsou spíše větší, kvůli velkému množství hospodářských staveb, zejména pro dobytek a kůlen pro dřevo na relativně tuhé zimu. Na Vysočině také pramení a vyvěrá množství potůčků a řek. Své prameny zde má také většina velkých beleithských řek, zejména pak na jih tekoucí Miretnice nebo Alnava ústící do moře na západě.

S klesající výškou a s ubývajícími kopci mimo pahorkatinu ubývá lesů a méně se spíše v listnaté. Ty jsou méně husté a zlověstné, stejně tak je v nich i méně zvěře. Beleitané se v nich naučili od hobitů sbírat houby, které jsou oblíbeným zpestřením místního jídelníčku. Místa ustupujících lesů a zelených pastvin nahrazují obilná pole. Vesnice jsou větší i více přívítavější, místní obyvatelstvo zde obvykle žije v mnohem menším strachu než horalé. Tvrze drobné šlechty jsou, přestože komfortněji zařízeny, méně opevněné než jinde. Nejúrodnější a i nejméně hornatou zemědělskou zemí je Dolní Velden.

Na západě Beleithu leží přímořská země Narast. Podél celého pobřeží zde stojí mnoho velkých obchodních přístavních měst stejně tak drobných rybářských osad. Od šedivého kamenitého pobřeží se ještě mnoho mil na východ táhnou velké zelené pláně. Později ji nahrazují prořídlé smíšené lesy plné vysokých stromů. Odtud berou tesaři dřevo na stavbu nových lodí. Mírná krajina se táhne pak ještě míle až daleko k úpatím Vysočiny.

Ostrov ležící pouze několik dní plavby na severozápad od Narastsckých břehů se nazývá Gerthol. Tento zelený ostrov je hustě osídlen množstvím měst, vesnic i rybářských osad. Jeho věhlas spočívá zejména v nejkvalitnějším dřevu k stavbě lodí, těženého z místních hlubokých lesů. Většinu nejlepších a nejdražších lodí

jižních království vyrábí právě zdejší zkušení loďaři.

### Obyvatelstvo

Většina obyvatel Beleithu jsou lidé, ostatní rasy jsou zde spíše vzácnější. Odhadem žije v Beleithu okolo 400 000 obyvatel, z toho asi jedna čtvrtina obyvatelstva jsou horalé.

Beleitané jsou spíše rozložitější a černovlasí. Většina lidí chodí oblékána prostě, na velkou parádu si prostí obyvatelé příliš nepotrpi. Časté barvy, které volí na oblečení, jsou šedá, zelená, hnědá a bílá. Bohatší obyvatelé volí i pestřejší barvy jako červená a modrá. Beleitané jsou hrdí a odvážní. Nejvíce si cení své nezávislosti a velké svobody, které zde naproti ostatním státům vládne. Prostí lidé byli odjakživa zvyklí držet při sobě a nedůvěrovat cizincům a tyto pocity v nich dodnes přetrvaly. K cizincům jsou pohostinní, ale dívají se na ně obezřetně a vytvořit si mezi nimi důvěru trvá dlouho.

Národ Beleithu tvoří především dvě hlavní skupiny - horalé a obyvatelé nížin.

Horalé jsou často vyšší a otužilejší než lidé žijící pod Vysočinou. Většina se živí lovem nebo pastevectvím, protože Vysočina není příliš úrodná. Horalé jsou ještě více uzavření než zbytek národa a velkou váhu dávají na rodinné vztahy. Jejich sídliště jsou menší a často čítají pouze několik stavení. Mnoho horalů žije na samotách, a přestože mezi sebou mají větší vzdálenosti, udržují mezi sebou živé kontakty. Na první pohled lze horala poznat podle kostkováných pláštů, které s oblibou nosí (na pláštích se používá vždy dvojice barev) a podle barev a spony na plásti lze rozpozнат, k jaké rodině horal patří. Přestože síla skřetů na Vysočině byla už před jedním stoletím zlomena, stále zde žijí roztroušené skupinky, které občas přepadají usedlosti horalů nebo jim kvůli obživě kradou dobytek. Občas se mezi skřety dokonce objeví někdo dostatečně silný, aby načas sjednotil různé klany a skupiny pod své velení a odváží se i většího nájezdu. Občas se zde také

objeví bandité nebo skupina lapků. Horalé jsou proto zběhlí v používání zbraní a v boji. Zdejší zvláštností je velice rozšířené používání samostřílů. Ačkoli jsou jinde samostříly vcelku vzácné, na Vysočině jsou rozšířené a oblíbené pro svůj dostrel a přesnost. Každá rodina vlastní alespoň jeden samostříl a pastevci si je často berou s sebou na ochranu před vlky nebo skřety.

Lidé z nížin jsou naproti tomu mnohem mírumilovnější a většina z nich se živí zemědělstvím, dřevorubectvím nebo rybolovem. Kraj pod Vysočinou je často vcelku příhodný pro pěstování zemědělských plodin a jejich pěstováním se dá docela dobře uživit. Mnoho z lidí žijících u moře nebo větších řek se rovněž živí rybolovem, protože Beleitané se nebojí vody a jsou to i zdatní plavci.

V přístavních městech a často i okolí lze však narazit na početné obyvatele jiných národů, nejčastěji kupců, občas ale i obyčejných lidí, kteří sem přišli začít nový život. I v hlavním městě tvoří početnou menšinu příslušníci jiných národů - kupci, obchodníci, poselstva z různých zemí, žoldnéři a řemeslníci.

Největší menšinou jiné rasy než lidské je v Beleithu větší komunita hobitů žijící v Horním Veldenu. Od ní Beleitané převzali vášeň pro sbírání hub, které jsou typickou součástí místní kuchyně. Přes obvyklou nedůvěru vůči cizincům jsou hobiti považováni za sousedy a není zde větší nevraživost mezi nimi a lidmi. Hobiti zde žijí už dlouho a místní měli čas si na ně zvyknout. Hobití komunita čítá asi osm až deset tisíc obyvatel.

Ještě stojí za zmínu menší komunita gnómů řemeslníků, žijících v hlavním městě, čítající asi dvě stovky gnómů, ale jinak zde nejsou významnější skupiny obyvatel jiných ras.

## VLÁDA

Vládnoucím šlechtickým rodem v Beleithu je již po jeden a půl století rod z Gertholu, ostrova hvozdů. Oproti ostatním královstvím má místní šlechta vcelku velké pravomoci a určitou samo-

statnost, pokud se jedná o místní záležitosti. Nicméně a možná paradoxně, tento stav již po mnoho let vede pouze k tomu, že šlechta pevně stojí za královským trůnem.

Současným králem je Balthor IV. Gertholský. Je to statný čtyřicátník s prošedivělými vlasy a rozhodnou vůlí. Králova velká záliba je v lovu - často vyráží se svou družinou na hony a někteří lidé mu vytkají, že přespříliš zanedbává království. Je nicméně schopným organizátorem a jen jeho nejužší okruh přátel ví, že špatně vidí - v soukromí nosí brýle vyrobené na zakázku gnómskými řemeslníky z Merlostu. Jeho manželkou je královna Raltara z Thondelu. Je to domácí šlechtična a sňatek s ní výjimečně sblížil rody z Gertholu a Thondelu. V současné době je kníže z Thondelu královým nejloajálnějším vazalem. Sama Raltara je asi o deset let mladší než král a je již od mládí korpuskulentnější postavy, což je možná důvod, proč se král občas zapomene v náručí pohledných lazebnic, jak mu to vyčítá duchovenstvo. Sama královna je oblíbená a dobromyslná, nicméně nemá potuhy o vysoké politice a většinu času věnuje domácím pracím a starostem o své syny.

Král Balthor IV. má tři syny - je jim 6, 8 a 19 let. Nejstarší Balthor (pro svou odvahu někdy nazývaný Sokol) je již oženěn za dceru krále Artanoru a v současné době je jmenován Vrchním admirálem Beleitského lodstva a na Gertholu, kam odešel i s chotí, buduje nové lodě pro posílení flotily, která se zde shromažďuje. Princezna Elmena Artanorská je devatenáctiletá dívka drobné postavy a milé povahy. S ní do Beleithu přijela její artanorská družina, která jí dělá společnost, dokud si nezvykne na nové prostředí.

Beleith byl před dvěma lety neočekávaně napaden svým severním sousedem a jeho armáda byla tvrdě poražena a přinucena k ústupu až k Udrastu, který byl rovněž obležen, avšak místní posádka (posílená o větší množství seveřanských žoldnéřů) vydržela a v obraně vytrvala až do uzavření mírové smlouvy. V této válce byla zatracena větší část Dolního Veldenu, nejúrodnější oblasti celého

Beleithu, nicméně král Balther IV., jehož oddíly byly tvrdě tísňeny, potřeboval smlouvu rychle uzavřít, aby mohl posílit své vojáky.

Zatímco oddíly Calertisu se po uzavření mírové smlouvy začaly usidlovat v Dolním Veldenu, Balther IV. neztrácel čas - několik měsíců po této potupné porážce oženil svého syna za dceru krále Artnoru, čímž si zajistil spojenectví (nebo minimálně neutralitu) svého východního souseda. Rychle posílil armádu na severu a shromažďuje silné loďstvo na Gertholu. Najal žoldnéřské oddíly a v okolí Udrastu sestavuje armádu, se kterou hodlá na jaře, ihned jak roztaje sníh, dobýt Dolní Velden zpět.

V zabraných částech Dolního Veldenu mezitím vypukly místní rebelie a povstání proti neoblíbeným Calertisanům, kteří si počínají jako dobyvatelé, drancují vesnice a utiskují místní obyvatelstvo. Tyto rebelie jsou neoficiálně a potichu podporovány Beleithem, který povstalcům přes hranice a moře pašuje zbraně a zásoby, stejně jako důstojníky, kteří by povstalce vedli.

## OBCHOD

Beleithský trh je jedním z nejsvobodnějších trhů na západním pobřeží, přestože daně jsou vybírány svědomitě a také obchod jako takový, má tradičně pevná pravidla. Nejdůležitější pro obchodníky však je fakt, že již po staletí si udržují svou nezávislost a obchod je v rukou velkého množství menších skupin; od větších obchodních uskupení několika obchodníků, obchodnických domů či starých obchodních rodin. Velkou moc mají však také i jednotliví kupci či šlechta, která snad jako jediná na kontinentě neváhá a zvedá své zisky i na tomto poli. V Beleithu tedy neexistuje žádný obchodní cech, který by měl výsadní právo na nákup a prodej zboží, jaký je například v sousedním Calertisu.

Obchodní loďstvo je také z velké části pod kontrolou velkých kupců. Královské obchodní loďstvo představuje asi jen polovinu lodí. Těm ostatní velí kapitáni ve službách některého obchodníka nebo člena rodiny dostatečně bohaté na to, aby si mohl dovolit

vlastnit nebo alespoň pronajmout loď.

V námořním obchodu se hodně participuje šlechta, která díky příjmům z něj a cel získala asi necelé čtvrtinové zastoupení v celkovém přepraveném nákladu. Většina starších šlechtických rodů vlastní menší obchodní flotilu sestávající se z jedné nebo dvou lodí. Zbytek trhu ovládají jak větší obchodní domy a rody, tak soukromníci, vlastníci většinou jen jednu loď a doufající v rychlé zbohatnutí. Občas se tito soukromníci nechávají většími domy najímat, nicméně většina z nich si cení své nezávislosti a pracuje na vlastní pěst.

Veškeré lodě, přivážející náklad, které zakotví v kterémkoliv beleithském přístavu jsou zkontovalovány královským úředníkem, který provede inventuru zboží a určí výši cla. Po jeho zaplacení může být zboží vyloženo nebo smí loď pokračovat v plavbě. V případě nezaplacení cla je celý náklad zabaven a výtěžek z jeho prodeje putuje do královské pokladny.

Zatímco většina soukromníků a menších společností, stejně jako severských kupců, zboží prodává na místě a doufá v co nejvyšší zisk, větší obchodní domy nebo bohatší obchodní rodiny zboží pouze vyloží a vypravují jej vnitrozemím dále a do ciziny, kde je možné získat mnohonásobek skutečné ceny. Zvyšuje se tím ale samozřejmě riziko úplné ztráty nákladu vinou nehod nebo banditů.

Již od samého založení obchodních stezek přes Vysočinu byly karavany terčem častých útoků banditů a lapků, pro které byl nehostinný a prudký terén přímo ideální. Pro jejich nenadálá přepadení a útoky byly příkré srázy, hluboké lesy a klikatící se stezky velmi příhodné a stejně tak i velmi ztěžovaly jejich pronásledování a trestání. Se stále větším přísunem peněz a zboží po Stezkách rostlo množství osad měst i tvrzí v jejich okolí. Díky tomu se podařilo velmi snížit množství útoků na karavany, které již nyní snížily stavy ozbrojených stráží. O průchodnost stezek se stará zejména místní šlechta se svými družinami a oddíly královského

vojska. I přesto na Vysočině stále zůstává několik loupeživých skupin, které se naučily nepřepadat každou karavanu, ale své útoky pečlivě plánovat a provádět jen velmi malé množství útoků, ale po každém takovém se zase dobře schovat. Tyto přeživší loupeživé bandy jsou velmi dobře organizované a vyzbrojené, přesto vzhledem k objemu zboží proudící na východ představují jen malé nebezpečí pro celkové narušení tras.

Beleith je velkým vývozcem mnoha komodit, mezi nimiž převažuje hlavně kvalitní bukové a dubové dřevo (jak na stavbu lodí, tak domů), velice žádané na severu, tak hlavně luxusní zboží z jihu (koření, luxusní parfémy, oleje, látky) a kvalitní zbraně, náradí, řemeslné nástroje a podobně. Dalo by se shrnout, že Beleitané obchodují s většinou vzácnějších a dražších věcí, na kterých se dá dobře vydělat.

## Vojsko

Beleithské vojsko, stejně jako většina ostatních na jihu, spoléhá na svolávání šlechticů s jejich ozbrojenými skupinami. O verbování mužů se obvykle starají šlechtici sami a jsou to také oni, kdo vedou do boje svojí vojenskou družinu. Mimo tyto síly spoléhá beleithský král také na oddíly žoldnéřských vojsk, které pocházejí z nejrůznějších koutů světa. Mezi nimi mají nejlepší pověst zejména divocí žoldnéři z dalekého Severu, kteří se Balthorovi IV. osvědčili zejména při obléhání Udrastu.

Kromě družin šlechticů a žoldnéřských jednotek však beleithské armáda spoléhá také na silné oddíly pěchoty. Tyto oddíly platí za jedny z lépe vyzbrojených mezi armádami jihu. Beleithský král nešetří penězi při nákupu nejrůznějšího vybavení, od sekér a štitů, přes přilby a kožené zbroje. Mezi jedny z nejobávanějších oddílů patří však beleithští střelci, tvoření především horaly, již tradičně vybavených smrtonosnými samostříly. Tyto oddíly, přestože nemají velkou rychlosť střelby, dokážou s drtivou účinností zasahovat nepřítele na velkou vzdálenost.

Celkově na pěchotu a střelce spoléhá více než na drtivé útoky obrněných jezdců, kterých ani nemá k dispozici tolik jako jeho sousedé. Přesto však jezdci v červenobílých varkočích se zlatým beleithským gryfem dokázali vyhrát nejednu bitvu, kdykoliv byly hranice jejich země ohroženy a skýtali vždy svému králi pádný argument ve vyjednávání. Přestože nejsou beleithští koně tak rychlí nebo ušlechtilí jako ti aelirští, jsou vytrvalí a odolní.

V případě ohrožení může Beleith postavit do pole asi 17-20 000 mužů z Narastu, Veldenu a Gertholu. Do boje se postaví asi v tomto složení - 4-4,5 000 těžkooděných jezdců, 4,5-5 000 lehkooděných jezdců a asi 8-10 000 pěších. Armáda může být rovněž posílena několika stovkami žoldnéřů nebo spojeneckými armádami.

## Zajímavá místa

### Lean Daer, Mlžné jezero

Mlžné jezero leží v samém srdci beleithské Vysočiny a je skryto zrakům lidí. V jeho okolí nikdo nežije, i když občas sem zavítají horalé, pokud jsou na lov. Nezdrží se tu nikdy dlouho a vždy odcházejí před příchodem noci. Jezero je neustále zakryté hustou mlhou, která tlumí všechny zvuky. Okolí je tiché a nežije zde žádné zvíře ani pták. Horalé vyprávějí, že od severního okraje jezera lze blízko u břehu vidět ostrov, kam nevkročila lidská noha, kam až paměť sahá. Na ostrově mají být rozvaliny prastarého hradu, ale nikdo neví více.

Mlžné jezero je tísňivé místo, kde se nikdo necítí dobře a pokud sem někoho zavede cesta nebo nepohoda, raději rychle odchází.

### PEVNOST NARAG V NARASTU

Je to mohutná pevnost postavená vysoko na skále nad zuřivými vlnami rozbouřeného moře. Tato pevnost je jednou z opor Beleithu a kontroluje ústí řeky Alnavy. Je celá postavena z černého kamene a je vidět zdálky. Pro námořníky slouží jako orientační bod.

Stojí na skále nad mořem tak dlouho, že si nikdo nepamatuje, že by tam kdy nebyla, ale není to dobré místo. Přes stálou posádku je natolik rozlehlá, že vypadá neustále prázdně a tiše.

Místní i vojáci, kteří byli přímo na hradě, vyprávějí, že za nocí prochází po chodbách přízraky a mrtví, kteří nenalezli pokoje. V chodbách skučí vítr a množí vyprávějí, že v něm zaslechli slova a hlasy. Nikdo neví, co je na těch řečech pravdy, ale většina lidí se Naragu vyhýbá a nejbližší lidské stavení je takřka den cesty od pevnosti, která stojí tiše na skále.

### ZPÍVAJÍCÍ ÚDOLÍ

Nádherné údolí skryté v Beleithských lesích, které málo lidí navštívilo, ale jeho podoba přetrvává v podvědomí místních. Údolím protéká říčka, jejíž vody zde vytvářejí vodopády, kaskády a překrásné zátočiny. Celé údolí je porostlé nádhernými, často i několik století starými stromy, které poskytují poutníkům chladivý stín. Všeobecně se soudí, že jde o jeden z divů Západního pobřeží. Je ale vzdáleno lidskému ruchu a cesta k němu není nikterak jednoduchá. Občas ji podstoupí skupinky lesních elfů, kteří přicházejí pohlédnout na tuto krásu.

Ve zpívajícím údolí sídlí elf Laitengil, jeden z velkých bardů tohoto světa. Často ho lze nalézt na skále nad říčkou, jak hraje na harfu vodám. Chodí oblečený celý v zeleném a moudří tvrdí, že jeho paměť sahá až do starých časů.



# ILTHOR A SELDREL

## ÚVOD

Dál na jih od Riandolského království leží Ilthor a Seldrel. Nedávné dějiny těchto zemí jsou poměrně dramatické, poznamenány zejména náhlou smrtí seldrelskeho panovníka, který nezanechal žádného dědice. Během následujících událostí a krvavých bojů došlo k několika výměnám panovníků na seldrelskeém trůně. Nejvíce zde uplatňoval svůj vliv riandolský král, ale k uklidnění situace došlo až s vyhnáním Riandolců ze země ilthorskými silami a korunováním ilthorského krále také králem Seldrelu.

Oba tyto státy jsou spojeny osobou panovníka, který vládne oběma zemím. Jinak se toto soustátí se od sebe hodně liší - po staletí se vyvíjely obě království samostatně a ani dočasné spojení nemusí být definitivní. Seldrelska šlechta je panovníkovi, původně ilthorskému králi, věrná, ale neví se, jak a žda přijme případného nástupce z Ellerského rodu, v případě, že by panovník zemřel. Možné je i, že by si zvolili panovníka sami, bez ilthorského zasahování a proti vůli ilthorské šlechty. Možné je však také, že jej přijmou bez reptání. To se teprve uvidí, zatím se král těší dobremu zdraví.

Severnější Seldrel je poměrně divokou zemí. Jeho ráz je udáván dlouhou historií sahající až do dob slávy Staré říše, po jejíž vládě jsou po kraji stále rozeseté zbytky. Trosky kamenných hradů i zbytky měst jsou k nalezení všude kolem úpatí Zelených hor. Vliv Říše zde byl silný a místní lidé zde bohatli na obchod s trpaslíky, kteří zde měli po staletí svá sídla. Po nich zde však zbyly také jen vzpomínky. Poté, co trpaslíci roku 112 opustili své výhně a domovy, upomínají zašlou slávu jen trosky trpasličích měst a obchodních stezek směřujících na jih a západ. Ráz země však také určuje vysoké masívy Zelených hor a divoká krajina jejich rozlehlého podhůří... Seldrel je vrchovatý, hornatý, plný neprostupných lesů, strmých srázů a malých vesniček. Lidé jsou tu hrdí a odměření, cizince rádi nemají a žijí hlavně sami pro

sebe. Šlechta je zde podobně chudá jako poddaní, přesto je hrdá, nezávislá a nade vše respektuje a ctí tradice.

Ráz Ilthoru je pak udáván jeho jižní polohou. Jeho podnebí je mírnější a zimy nejsou tak dlouhé. Rovinatá krajina se pak méně podobá svému severnímu sousedovi. Místy se na jihozápadě rozkládají rozsáhlé mokřiny a bažiny. V zemi má velkou moc šlechta a turnaje, hony a slavnosti jsou tu na denním pořádku. Na bílých skalách, tak typických pro jih země, jsou rozesety hrady místních pánů, sloužící jim jako rezidence a sídla. Na celém jihu se velmi dobře daří nejrůznějším plodinám. Na slunných skalnatých svazích se zde pěstuje nejsladší víno kontinentu, přestože za kvalitnější bývá často označováno víno egithelské nebo artanorské. V zemi má rozsáhlé pozemky a vliv také niriánská církev, jejíž představitelé jsou často členy dvora a rádcí panovníka.

## KRAJINA

Na severovýchodě Seldrelu se ze země vypínají vysoké štíty Zelených hor, porostlé hustým jehličnatým lesem, které sem zasahují z Riandolského království. Krajina u jejich úpatí je značně hornatá, jsou zde nepřehledné srázy, průsmyky a vysoké vrchy. Směrem na jih se zvolňuje, přesto se dá říci, že prakticky celý Seldrel je spíše pahorkatý a nepřehledný. Rostou zde husté hvozdy, na severu tvořené především smíšenými lesy, ve vyšších polohách pak jehličnaný, ale čím dále tím víc na jih ubývá jehličnanů a lesy jsou listnaté. Směrem do Ilthoru se krajina zmírňuje a klesá do velkých rovin porostlých již převážně listnatými lesy. V Ilthoru bývají dlouhá léta a zimy nejsou tak tuhé jako jinde, proto se zde dobře daří teplomilným rostlinám, především vinné révě, která se pěstuje především na fanmirských svazích. Směrem na jih také postupně ubývá vegetace a hustých hvozdů. Jsou zde časté vápenkové skály, jejichž bílé stěny dotvářejí charakter mírných jižních krajů.

Zvláště na jihu Ilthoru jsou obvyklé také rozsáhlé mokřiny, rašeliniště a lužní lesy, především v okolí Istilu a jeho přítoků, které se na jaře často rozvodňují do velkých šírek. Bezpečný



přechod přes Istil je v té době možný pouze přes několik kamenných mostů, protože v případě rozvodnění jsou všechny brody neprůchodné a kupci, kteří by jich chtěli užít, musí se zbožím čekat i několik týdnů, než se rozběsněné vody uklidní. V mokřinách žijí roztodivní živočichové, jinde neznámí. Najít bezpečnou cestu přes nejisté bažiny a rašeliniště je prakticky nemožné a v jejich okolí také žije jen málo obyvatel.

V ilthorských a seldrelsckých lesích je hojnost zvěře, ale žijí zde i medvědi a především vlci, kteří se v zimě stávají nebezpečím pro všechny pocestné. V nejhlubších lesích se usídlili obří pavouci, kteří tam sprádají své síť. Ale vypráví se také, že o měsíčných nocích zde můžete narazit na krásné jednorožce, kteří zde prý žijí.

Na území obou státu je mnoho ruin a trosek z období Staré říše. V tomto období zde bylo husté osídlení, ale všechny města a pevnosti byly zničeny během poslední války se skřety. Některá současná města byla vystavěna na troskách starých sídel, ale na většinu míst se již lidé nevrátili. Staré trosky pohltily lesy nebo zmizely v bažinách na jihu a lidé k nim nechodí.

Srdcem Seldrelu je země Horní Seldrel. Je zde hlavní město Teithel a soustřeďuje se sem většina politické moci, která Seldrelu zůstala po přesunu královského dvora do Farielu. Na severovýchodě jsou nejvyšší štíty Zelených hor a celý Horní Seldrel je velmi hornatý. V horách se po odchodu trpaslíků rozmnožili skřeti a jsou dosud velkou hrozbou pro celou zemi. Naproti horám se vypíná řada hradů a tvrzí, které tvoří obrannou linii proti skřetům. Vesnice ve stínu hor jsou silně opevněné, stejně jako města v okolí, z nichž nejvýznamnější je Iraebor. Město zdí, o které se opírá obrana jak proti skřetům, tak proti Randalu. Hranici mezi Horním a Dolním Seldrelem tvoří řeka Rotir, pramenící v Zelených horách. Je to řeka rychlá a po celý rok velice studená, zpomaluje se až u ilthorských hranic. I Dolní Seldrel je občas ohrožován skřetími nájezdy ze Zelených hor, i zde je proto vystavěna soustava hradů, které mají bránit vesnice v podhůří. V Dolním Seldrelu se pěstuje hodně obilí, jehož část Seldrel vyváží do okolních království. Západní země seldrelscké koruny, Daelor je stále hornatá, ale směrem na jih a na západ se krajina snižuje a u hranic již pomalu přechází v roviny. V Daeloru je hodně půdy v rukách církve a je zde mnoho klášterů, ale i městeček v majetku niriánské církve. Nachází se zde i Hanris, letní sídlo biskupa z Teithelu, známé centrum umělců z celého Seldrelu i okol-

ních zemí.

Severní a Jižní Mirril, jejichž vzájemnou hranici tvoří Rotir, jsou již země Ilthoru. Dobře se zde daří zemědělství a podmínky k životu jsou zde příznivé. V Jižním Mirrilu je oblast na jih od Istilu a při artanorských hranicích velice řídce obývané, pro rozsáhlé oblasti mokřin a rašeliniště, které se zde nacházejí. V této oblasti je několik hradů, ale jen několik z nich je užívaných, ostatní jsou dnes většinou jen ruiny v neprostupných bažinách. Na Istilu je několik obchodních přístavů, které jsou většinou obklopeny lužními lesy. Taler, naproti tomu, je mírná země nížin a je již delší dobu pod správou pánů z Ilarrosu, kteří mají sídlo při hranicích s Farlirem. Poslední ze zemí Ilthoru je Fanmir s hlavním městem Farielem, kde sídlí královský dvůr. Na mírných svazích se zde pěstuje víno a těží se zde také velice rozšířený vápenec. Místní bílé skály jsou pro tuto oblast charakteristické a vápence se zde užívá i ke stavbě kostelů a domů, zřídka i hradů.

#### OBYVATELSTVO

V Ilthoru žije asi 400 000 obyvatel, zatímco v Seldrelu, rozlohou menším, jich žije na 350 000.

Hlavní město Seldrelu, Teithel, dříve leželo na trpasličí obchodní stezce na jih a do Artanoru a bylo po válce obnoveno na troskách města původního, úplně zničeného skřety. Před válkou fungoval mezi jihem a trpaslíky v Zelených horách čilý obchodní ruch a i dnes ještě existují kusy trpasličích cest, které spojovaly stará sídla s Ilthorem a Artanorem. Dnes jich stále využívají kupci, většina jich však již neexistuje. V jižním Ilthoru dříve mívali trpasličí několik dolů a pevností, ale postupně i ty opustili a dnes ježí prázdnou. Po odchodu trpaslíků ze Zelených hor v roce 112 se jich malá část usadila v Teithelu, kde je do dnešních dob trpasličí komunita, ale většina odešla do Merlostu nebo na sever.

Lidé v Ilthoru jsou milí a přívětiví, přestože unavení celoživotní prací. Cizinci jsou zde dobře vítáni a často jsou i zváni na jídlo a nocleh vesničany, kteří jsou tradičně více pohostinní než oby-

vatelé měst, kde jsou cizinci již častější a lidé si od nich udržují jistý odstup. Naproti tomu obyvatelé Seldrelu jsou národem tak trochu sám pro sebe. Cizince tam rádi nevidí, ale řídí se zákony pohostinnosti, proto sice s reptáním a nedůvěrou, ale přeci jen se jim dostane noclehu nebo zásob, které potřebují. Často musejí platit vyšší ceny než domácí a jsou vystaveni i jiným podobným ústrkům, ale získají-li si důvěru a přátelství místních, pak jsou zde přijati jako vzácní domácí hosté.

Ilthorští se k obyvatelům Seldrelu chovají korektně, i když občas trochu povýšeně, protože Seldrelce považují tak trochu za nevzdělané vesničany, zatímco sebe rádi na výšší stupínky. Seldrelští toto přehlížení jako hrdý národ nevidí rádi, ale s ilthorskými vychází poměrně dobře, protože stále je v paměti rádění riandolských ozbrojenců a společný boj proti nim. Ilthorský král i královna Silwara dělají vše proto, aby nebyli vnímáni jako okupanti a aby Seldrel byl brán za rovnocenný celek Ellerského panství, přesto občas v Seldrelu propukají drobné konflikty a rozdíly mezi ilthorskou šlechtou a seldrelsckými pány. Většinu vysokých úřadů v Seldrelu drží v rukách domácí šlechta, přesto je na ilthorské pány, kteří v zemi získali léna a hodnosti, pohlíženo s nedůvěrou a mezi prostým lidem nejsou příliš v oblibě.

Seldrelští pánové jsou hrdí, nezávislí, jsou mezi lidem v úctě a často jsou i velmi oblíbení. Velká část šlechty je tvořena nižšími šlechtici, zemány a vladky, slovo zde mají i rytíři, naproti tomu vyšší šlechty v zemi příliš není. Nižší šlechtici nejsou nijak bohatí, často žijí na prahu býdy nebo se musí živit jako žoldnéři, nejsou ani nijak zvlášť vzdělaní, čist neumí prakticky nikdo z nich - zvláště proto si z nich dělají ilthorští pánové po straně legraci a mluví o nich jako o nevzdělaných vesničanech. Přesto nižší šlechtici velice lpí na tradicích, a přestože se v Seldrelu mluví obecnou řečí, pak mezi šlechtou je stále živá a oblíbená starší forma obecné řeči používaná jako běžný jazyk, především pak mezi nejstaršími rody v zemi.

Lidé se v Seldrelu i Ilthoru oblékají prostě a nemají velké po-

chopení pro výstřednosti. V Ilthoru i Seldrelu se mluví obecnou řečí a většina lidí zde má jen nějaké menší pole, kde pěstuje potraviny pro svou obživu, a několik domácích zvířat, které chovají pro maso a mléko. Prostí obyvatelé nejsou nijak bohatí, často žijí v chudobě a bídě a musí celý život dřít, aby uživili sebe i svou rodinu. Pro mírnější počasí i zimy se zde vypěstuje docela dost potravin a hladomory zde nehringí tak často, přesto se musí místní obyvatelé hodně ohánět, aby se užili.

Jiných národů není ani v jednom ze států mnoho. V Teithelu je dodnes trpasličí komunita, ale jinak se v Seldrelu prakticky nevyskytují příslušníci jiných ras. V Ilthoru žijí nějací hobiti, hlavně na jihu, ale i tak méně než by odpovídalo této úrodné zemi. Na jihu se občas objeví nějací trpasličí obchodníci nebo gnómostí řemeslníci, ale nijak zvlášť často tu také nejsou. Elfové v zemi nežijí, a když občas královstvími procházejí, často se nedávají vidět a projdou beze slov.

Města jsou v Seldrelu většinou vystavěna na troskách měst Staré říše nebo podél starých stezek trpaslíků, dnes již většinou zapomenutých. Naproti tomu Ilthor byl před válkou vcelku liduprázdný, většina měst je proto založených až později.

#### VLÁDA

Králem Ilthoru a Seldrelu je Tarlar II. z Elleru. Je to vysoký a štíhlý třicátník s přísným vzhledem, ale příjemným vystupováním. Jako všichni členové rodu má výrazný orlí nos, který upoutá na první pohled, a havraní vlasy. Je to zdatný rytíř a s válčením má bohaté zkušenosti. Nemá příliš diplomatické myšlení, jedná často přímočáre a mluví bez obalu, ale svědčí mu ke cti, že se dokázal obklopit schopnými rádci, většinou z řad duchovenstva, kteří trochu krotí jeho živelnou povahu. Tarlar II. ztratil při bitvě u Vandoru jedno oko a utřízl i další zranění, jejichž výsledkem je například i to, že lehce napadá na levou nohu.

Jeho manželkou je královna Silwara Seldrelska, seldrelska princezna. Je to dívka dobrých mravů a jemného vychování, po boku

manžela vždy vystupuje důstojně a sebevědomě. V jasném protikladu k němu má zářivé zlaté vlasy, které po ní zdědily všechny její dcery. Manželé spolu mají čtyři (7, 12, 13 a 17 let), avšak žádného mužského potomka, což vzbuzuje obavy pro případ, že by panovník náhle zemřel.

Král nastoupil na trůn roku 825, po předčasném skonu svého otce, krále Tarlara I. Ten byl vůdcem panské jednoty, která povstala proti tehdejšímu ilthorskému králi, Garmirovi I. z Olmaru, a svrhla jej z trůnu. Garmir byl zabit v rozhodující bitvě a traduje se, že samotným Tarlarem I., který poté usednul na trůn s podporou většiny šlechty v zemi. Bohužel však dva roky na to zemřel na mor a na trůn nastoupil jeho syn, Tarlar II., tehdy sedmnáctiletý. Ač mladiček, vysloužil si už ostruhy v řadách panské koalice.

Roku 830 vymřela po meči domácí vládnoucí dynastie v sousedním Seldrelu. Posledním panovníkem Seldrelu z domácího rodu z Tenvaru se stal, Ernir V., dvacetiletý mladiček, který se nerozvážně zúčastnil turnaje, ve kterém neštastnou náhodou padnul rukou riandolského rytíře. Štěpina ze zlomeného dřevce mu pronikla očnicí a po několika dnech na lůžku zemřel. Tím se uprázdnil seldrelskský trůn a nárok na něj vznesl jak riandolský král pro příbuznost s vymřelým rodem, stejně jako král Ilthoru, protože jeho manželka, Silwara Seldrelska, byla sestrou posledního krále.

Seldrelští pánové odmítlí oba tyto nároky a králem Seldrelu zvolili domácího šlechtice, pána Perwila. Na tuto volbu reagoval riandolský král okamžitým útokem a brzy získal většinu šlechty na svou stranu sliby nebo úplatky. Perwil byl králem pouze tři měsíce, než byl zabit v nějaké bezvýznamné šarvátce a tábor jeho stoupenců se rozpadnul. Roku 831 byl králem Seldrelu korunován riandolský král Esertin I. Ilthorský král Tarlar II. byl zaměstnán odbojem domácích pánů, proto nemohl účinně zasáhnout a byl nucen se, chtě nechtě, spokojit pouze s protesty na riandolském dvoře. Zvláště rozčarována byla královna Silwara, která nemohla

snést pomyšlení, že na trůnu jejího otce a bratra sedí riandolský okupant. Přestože chápala, že je Tarlar II. vojensky angažován doma a na nějakou snahu o boj proti Riandolcům není ani pomyšlení, dávala králi častými scénami a výstupy najavo, co si o tom myslí. Tarlarovo manželství se v té době málem rozpadlo, protože královna po častých sporech opustila dvůr a odjela na jeden ze svých hradů.

Esertin I. však v Seldrelu zklamal snad úplně všechny a jeho správa začala nabývat charakter drancování a okupace. Se zbraní v ruce proti němu do několika měsíců vystoupili prakticky všichni domácí pánové, v čele s jeho bývalými spojenci, pány z Betrelu a Halgaveru. Zatímco v zemi zuřil boj proti silnějším riandolským silám, poselstvo seldrelsckých pánů v čele s Intorem z Betrelu nabídlo seldrelsckou korunu Tarlarovi II. S podporou královny Silwary, která ihned našla k manželovi znova cestu, ji přijal a v čele svých vojsk zasáhnul v Seldrelu. Tamější pánové byli zle tísňeni Riandolci a jejich situace nevypadala vůbec dobře. Pán z Halgaveru byl obležen na hradě Torwin a jeho oddíly byly odříznuty. Bleskovým nájezdem jízdního oddílu pod velením pana Gwelina z Hlubné byl hrad vyproštěn a dobře zásoben. V zemi zatím probíhal boj mezi riandolskými oddíly na jedné straně a seldrelsckými pány a ilthorskými vojáky na druhé. Po bitvě u Vandoru a později i v bitvě u Černého lesa byli riandolští ozbrojenci poraženi a zatlačeni zpět na sever. Válka byla pro Esertina I. ztracená, ale jeho oddíly kladly odpor až do konce roku 834, kdy již byly všechny dřívější riandolské opory v zemi v rukách Ilthoru. Poté již byla jejich situace neudržitelná a poslední oddíly se stáhly ze země.

Seldrelscká šlechta se hned po bitvě u Vandoru oficiálně zrekla Esertina I. a králem Seldrelu byl korunován Tarlar II. Riandolský panovník tuto korunovaci však neuznává a stále se za krále Seldrelu považuje i tituluje.

Ilthor a Seldrel byly tudíž spojeny osobou panovníka do personální unie. Hlavním městem zůstává ilthorský Fariel, král ale v

Seldrelu často pobývá. Jeho dvůr je tvořen jak ilthorskými, tak řadou seldrelsckých šlechticů, kteří rovněž dostali velké výhody i majetky za svou pomoc v boji. Tarlar II. užívá vlajek i erbů obou království a správou v Seldrelu byl v době panovníkovy nepřítomnosti pověřen právě kníže Vanir z Halgaveru.

Seldrelští pánové sice nejsou příliš nadšeni z toho, že jejich králem je cizinec, ale tuto skutečnost trochu zmírňuje jak osoba královny, která je stálým přímluvcem za seldrelscké zájmy a jednak také Tarlar II. není oproti Esertinovi I. považován za okupanta a lupiče. Velká většina pánů se dosud řadí k těm, kteří mu přisahali věrnost při korunovaci před třinácti lety, jsou mu tudíž věrní. Tarlar II. si navíc programově zavázal většinu důležitějších šlechticů vysokými úřady a privilegií. Ani v Ilthoru mu nějaké nepokoje nehrozí, protože dokáže obratně manévrovat mezi zájmy jednotlivých šlechtických skupin a církve.

Riandolský král se ale nevzdal a letos, s podporou alderinských jednotek, se rozhodnul vydobýt si seldrelsckou korunu zpět. Tarlar II. se o připravované ofenzivě dozvěděl včas a soustředil do Seldrelu početné oddíly, ale ne tolik, kolik by chtěl, protože varování nepřišlo dostatečně včas. V současné době se zuřivě bojuje o severní Seldrel a situace je nepřehledná. Vítězství se může stále přiklonit buď k té nebo k oné straně, navíc je nejisté případné zapojení Talionu do války, které by mohlo převážit misky vah.

## OBCHOD

Ilthor velice bohatne na obchodu s Jihem, kde získává a dále prodává exotické zboží jako koření, vzácné látky, různé druhy exotického dřeva, parfémy, na severu neznámé bylinky a další. Část tohoto zboží je určena přímo pro ilthorský trh, především pro panovnický dvůr, významné šlechtice a vyšší církevní hodnostáře, avšak velká část zboží putuje dále na sever, především do Riandolu, Seldrelu, Talionu a i do aelirských zemí. Dálkový a především námořní obchod se severem a přímořskými státy ovládá Artanor nebo beleithští kupci, ilthorskí obchodníci tedy zásobují především vnitrozemí, kam by se jinak vzácné zboží nedostalo.



Ilthorští obchodníci jsou velice obratní a umí náležitě využít svého postavení takřka výhradního dodavatele tohoto druhu zboží pro tyto státy. Jak kupci, tak královská pokladna díky poplatkům a dáním z tohoto druhu obchodu velice bohatne a proto jej také podporuje.

V Ilthoru se také daří vinné révě a vyrábí se zde některé zavedené značky vín, které mají pro svou unikátní chuť své zákazníky široko daleko. S proslulými egithelskými víny se nedají srovnávat, přesto jsou velice sladká a mnohými sběrateli a šlechtici ceněná i právě nad egithelská. Bohužel však míst, kde vinná réva může růst, není zase tolik a víno je tak sice nezanedbatelnou, nikoli však příliš podstatnou složkou obchodu.

Seldrel sám je chudší než Ilthor a kromě vlastních výrobků, dobrých koní a zemědělských produktů toho příliš dálkovému obchodu nabídnout nemůže. Na zdejších svazích a v údolích se ale dobře daří obilí, které zde přežívá i přes nadmořskou výšku a část se ho proto prodává dál, především do sousedních zemí. V Seldrelu sídlí rovněž vynikající řemeslníci a především malíři a sochaři, kteří jsou v zahraničí žádáni. Díky podpoře niriánské církve zde najezlo útočiště i množství umělců z cizích zemí a přes riandolskou okupaci a válku, která zemi před třinácti lety postihla a při které mnoho vzácných děl zrekvírovali riandolští ozbrojenci, pokračuje zde tvorba umění s neztenčenou intenzitou. Odtud pocházejí některé z nejvýznamnějších uměleckých děl, která zdobí chrámy a soukromé sbírky boháčů na Západním pobřeží. Umělecká díla jsou velice žádanou komoditou především pro církev, která bývá nejčastějším zadavatelem prací. Do Seldrelu míří i soukromí sběratelé, především z řad vysoké šlechty nebo zbohatlého měšťanstva, tvoří však zatím pouze menšinu mecenášů.

#### VOJSKO

Stejně jak jejich severní sousedé, armády Ilthoru i Seldrelu se v boji spoléhají na rytíře a údery těžkooděných jezdců. Význam pěchoty je zde, hlavně pak v Ilthoru, podceňován a pěchota nemá celkově příliš velkou bojovou hodnotu. Pěší bojovníci nejsou nijak cvičeni a nemají pořádnou výzbroj ani výstroj. Pěchota je tvořena zemědělci, sedláky, nádeníky a chudinou bez bojových zkušeností. Kromě několika mála pěších oddílů tvořených především zbrojnoší jednotlivých pánu nebo strážce hradů, je jejich bojová hodnota prachbídná.

Jádro a základ armády tvoří šlechta a rytíři se svými družinami. Bojují v sedlech

koní a většinou v těžkém brnění, užívají se zde často i brnění pro koně, tzv. prsotiny. Hlavní zbraní jezde je kopí, které mu dobře poslouží při prvním nájezdu. Jakmile se zapojí do boje zblízka, kopí odhaduje a bojuje mečem, palcátem, řemdihem, bojovým kladivem nebo některou jinou zbraní. Je samozřejmé, že taková výstroj je velice nákladná věc a proto ne všichni si ji mohou dovolit. Nižší šlechta nebo zbrojnosi z družiny rytíře si musí často vystačit s kroužkovou košilí a přilbou, případně kusy plátové zbroje, které někde kupili nebo zdědili. Rytíři s lehký výstrojí často útočí na křídlech sestavy útoku nebo v druhém sledu.

Do Seldrelu byli za krále Selvina IV. dovezeni aelirští hřebci a v zemi byl založen jejich chov. V současné době jsou zdejší koně známí velkou vytrvalostí, rychlostí a kvalitou. Jsou v zemi velice ceněni a seldrelska šlechta jich s oblibou využívá v boji i v dobách míru, ne každý si je však může dovolit.

O výsledku bitvy rozhoduje nájezd těžkooděnců, pěchota se často do boje ani nezapojí. V případě porážky jezdectva, ustupují i pěší vojáci, protože nemohou vydržet nápor nepřátelského jezdectva. Pěšáci se uplatní při boji s jinou pěchotou, obléhání hradů nebo obrana měst, jinak jsou v polní bitvě snadno zranitelní.

V obou zemích je časté užívání žoldnéřů, kteří bojují za peníze pro kohokoliv, kdo na to má. V oblasti se žoldnéřstvím živí mnoho nižších šlechticů, kteří se dostali do dluhů nebo by se jinak neuživili. Boj v cizích službách za žold je lepsí než hladovění. Občas se nechávají rytíři najmout sami, častěji však pronajímají sílu své paže i s vojenskou družinou, kterou dokáží shromáždit pod svůj prapor. Může se jednat o dva nebo tři válečníky, ale také klidně i o několik desítek mužů.

Ilthor postaví do pole armádu v počtu zhruba 13,5-17 000 mužů. Z toho bude asi 4-5 000 těžkooděných jezdců v těžkých zbrojích, přičemž část s koňmi chráněnými prsotinami, 3,6-4 000 jezdců lehkooděných a 5,4-8 000 mužů pěchoty, kteří mají ale malou bojovou hodnotu.

Seldrel dá v případě potřeby dohromady sílu o celkové síle okolo 12-15 000 mužů. Armáda bude asi ve složení 3,5-4,5 000 těžkooděných jezdců, 3,2-3,5 000 jezdců lehkooděných a okolo 5,3-7 000 mužů pěchoty. V Seldrelu, stejně jako v okolních státech, se pěchotě nepřikládá velký význam, ale vzhledem k hornatějšímu terénu a zalesněným průsmykům, má mnohem větší uplatnění. Často se užívá ke strážení cest, přepadů i překvapivým výpadům. V bitvě, tváří v tvář těžkooděné jízdě, se jí však nepřikládá velká bojová hodnota.

Dohromady tedy obě království disponují silou celkem asi 25,5-32 000 mužů, podrobněji pak 7,5-9,5 000 jezdců těžkooděných, 6,8-7,5 000 lehkooděných a okolo 10,7-15 000 mužů pěchoty.



# ALDERVÁNIE

Aldervánie je nejvýchodněji položeným královstvím na Jihu. Spolu s Alvarionem a Alderinem představují poslední státy střežící hranice se skřety a Temnotou. Divoká Aldervánie přesto není hlavní vstupní branou do jižních království. Není místem, kde dochází k hlavním střetům armád Západu se skřetími šiky, ani místem, kam se sjíždí výkvět šlechty, aby si tu v četných bojích vydobyl ostruhy.

Celou zemí se rozpíná mohutné Aldervánské pohoří, kde se strmé štíty a horstva vypínají z divokého, nehostinného a skalnatého podhůří. Většinu území pak zabírá hluboký prastarý hvozd, ze kterého se vypínají vysoká skaliska Aldervánských hor. Pod temnými korunami stromů obcházejí vlkodlaci a jiné stvůry a horami procházejí skřetí družiny. O aldervánském lidu kolují za hranicemi temné a divoké legendy, podle kterých jim vládnou prastaré rody upírů a mnohem výslanci či poslovi u aldervánského dvora nemusí připadat tyto příběhy jako nepravdivé.

Aldervánci sami jakoby ani nepatřili k národům jižních království. Jsou lidem svébytným a prastarým, protože aldervánské kořeny sahají ještě daleko za obzor válek se skřety a pádu Staré říše. Tento národ měl odedávna svá sídla na úbočích strmých Aldervánských hor a přestože většina obyvatel žije v bídě, jsou si vědomi své historie a jsou na ni patřičně hrdí.

Pro většinu poutníků je Aldervánie ponurým a nehostinným místem. Aldervánské pohoří je jedno z nejvyšších a nejdivočejších horských pásem na kontinentu, počasí je tu nehostinné a ještě krutější, než na jaké jsou poutníci zvyklí. Skrze temné mraky není slunce vidět příliš často ani v létě. Podhůří se pak většinou utápí v šedivých tónech mlhy a i zimy jsou tu často krutější než na severu. Celé Aldervánské pohoří je často šepTEM označováno jako prokleté. Podobně jako krajina musí na poutníky působit i samotní Aldervánci. Jsou to před světem uzavření a zasmušilí lidé. Hradbu mezi nimi a světem ještě prohloubuje jejich vlastní

jazyk. Je velmi prastarý a hrdební a kdokoli, kdo se nenarodil ve stínu mohutných hor, se ho naučí jen s velikými obtížemi.

O prastarých aldervánských rodech koluje, zejména pak daleko za hranicemi jejich vlastní země, mnoho legend a pověr. Pro nepřístupnost a tvrdost, lpění na dávných tradicích, historii země i svých vlastních rodů a zálibu v černém oblečení se o nich vypráví mnoho hrůzných příběhů. Pravdou je, že na aldervánské šlechtě se až příliš hluboko podepisuje neustálý životní boj jak proti krutým horám, tak proti skřetům, kteří se vydávají úbočími na loupeživé výpravy. I pro ně je přežití v této zemi stejně obtížné jako pro lidi.

## KRAJINA

Nejcharakterističtější pro celou Aldervániu jsou mohutné štíty hor, které dalo jméno celé zemi. Ponuré, špičaté a rozeklané vrcholky obrovského pohoří jsou vidět snad z kteréhokoli místa v této východní zemi. Celé podhůří, pokryté temnými a prastarými lesy leží v jejich temném stínu a každému, kdo pohlédne na jejich ostré vrcholy, vkládají tísň hluboko do srdce. Část pohoří je pokryta vysokými stromy. Jsou zde smrky a ve vyšších polohách borovice. Nad lesy pak bývají jen kamenná pole a ostrá skaliska, část hor je celoročně pokryta ledem a sněhem. Léto bývá krátké a dusné, podzim dlouhý a deštivý a zima krutá a mrazivá. Oblohu často rámuje blesky nelítostných bouří. Poutníky a obyvatele sužuje krutý mráz a ostrý vichr. V průsmycích se často ozývá vlcí vytí.

Samotné jádro hor je drsné a nezdolné. V žulovém masívu se málokdo odváží kopat a ti, kteří to zkusili, měli jen pramalý výsledek. V celých horách není známo jediné výnosnější naleziště kovů, nemluvě o drahých kamenech. Dokonce ani skřeti, kteří obývají převážně východní stranu pohoří, se příliš často neodvážují razit tunely a štoly. Tvrdost hor je tak jedním z důvodů, proč na druhé straně hor není příliš skřetích výpadů z podzemních tunelů.

Nejvíce podzemních komplexů zde však budovali staří Aldervánci ještě za časů jejich bohatství. Pod mnohými sídly se táhnou velké komplexy pohřebních prostor. Katakomby a hrobky starých příslušníků rodů ještě přispívají k temnému rázu krajiny. Říká se, že mnohé z nich jsou prokleté a kolem obcházejí přízraky dávno mrtvých.

Nad mnohými průsmyky se tyčí staré a rozpadající se pevnosti kdysi bohaté aldervánské šlechty, která již dávno nemá peníze na jejich obnovu. Tyto pevnosti jsou prastaré, bývaly mohutné a hrdé, ale dnes se mezi mnohými rozvalinami prohání přízrak dávné slávy. Sám šlechtic obývá jen několik málo místností, zatímco ty zbývající chátrají. Mnohé z těchto hradů již byly nadobro opuštěny a jejich rozvaliny se tyčí nad zbytky vesnice, která kdysi stávala v podhradí.

Krutost místního podnebí je z časti dána vysokými horami, které se v zemi tyčí, ale často se také podává další vysvětlení - celá země je prokletá a národ k ní je přikován obručemi stejné kletby. Co je na tom pravdy, je těžké povědět, ale je pravdou, že po mnoha životních zkouškách a soubojích o přežití se k tomuto vysvětlení obrací stále více Aldervánců.

Aldervánské podhůří je stejně kruté jako nejvyšší štíty hor, přesto se zde životu daří o něco lépe. Na mnoha místech ustoupil prastarý hvozd četným opevněným osadám a menším městům. Zde v údolí se nachází i největší aldervánská města. Největší řekou v Aldervánii je Istil, který zde pramení a teče dál na východ, kde v Artanoru ústí do moře. Istil také poskytuje jeden z mála možných způsobů obživy v Aldervanii – těžbu dřeva a jeho plavení do zemí níže po proudu – Farliru a často i do Ilthoru. Do Artanoru se dřevo příliš často nedostává, přestože by bylo vhodné pro stavbu lodí - plaví se sem totiž stejně kvalitní dřevo z Talionu, který je blíž a je tudíž levnější. Jiný obchod na řece moc nekvete - Aldervánci nemají příliš co vyvážet a stejně tak nemají za dovezené věci co nabízet.

Aldervánie sama je rozdělena na dvě historické země - Severní a Jižní Aldervánie. Obě země jsou si co do rázu velmi podobné a nijak se příliš neliší, snad krom toho, že na severu je život o něco málo snesitelnější, a žije zde více lidí.

## OBYVATELSTVO

V Aldervánii prakticky nežijí cizinci a kromě vyslanců a poslu na královském dvoře je možné na ně narazit jen zřídka. Elfí družiny sem nechodí, a pokud se ví, elfové sami tu nikdy nežili. Z jiných národů sem občas zavítá některý cizí obchodník a to ne na dlouho. Cizinci mají z Aldervánie hrůzu a snaží se vyřešit si tu svoje záležitosti co možná nejdříve a rychle se vrátit do svých vlastních zemí. Obyvatelstvo prakticky tvoří pouze sami Aldervánci. V zemi, převážně pak v podhůří hor, jich žije asi 250 000.

Aldervánci jsou svébytný a prastarý národ. Tvrdívá se, že jsou potomky dávných lidí, kteří obývali tyto hory a s ostatními lidmi Jižních království nemají společné předky. Jak je to ve skutečnosti asi nikdo nejistí, ale je pravda, že se od obyvatel jiných zemí na jihu Aldervánci velmi odlišují. Jsou to lidé vysocí, rozložití a málomluvní. Jsou většinou světlouhlí a mají temné oči. Muži nosí plnovousy a většinou chodí střízlivě oblekání. Příliš si nepotrší na šperky a ozdoby, zvláště proto, že si je nemohou dovolit. Pokud i mohou, považují to za zbytečně okázané a dávají přednost prostému oděvu. Děvčata tu nosí vlasy rozpuštěné nebo si je splétají do copánek a rády si do nich vplétají hliněné korálky různých barev. Na rozdíl od svých mužů dávají přednost pestrým barvám a rády se strojí a zdobí, mohou-li si to dovolit.

Lidé jsou tu velmi chudí a mnoho z nich žije na hranici přežití, protože země je neúrodná a kamenitá a obživy tu mnoho není. Většina z nich dře na chudých polích a snaží se zajistit si jídlo na zimu, která je v Aldervánii velmi krutá a zlá. Hodně Aldervánců pracuje v lesích a kácí dřevo, které se pak plaví po Istilu do království dolů po proudu. Lidé tu chovají domácí zvířata, především pak prasata a slepice, ale i ty jsou často stejně vychrtlá jako jejich pánové. Před příchodem bílé zimy si hospodář nechá většinou

jedno zvíře a ostatní se zabijí, protože by stejně nepřežily zimu. Jejich maso se pak uloží mezi připravené zásoby, aby pomohlo rodině přežít.

Většina místní šlechty je stejně chudá jako jejich poddaní. Po otci zdědí nejstarší syn často jen čepel a kyrys, ostatní synové pak často ani to. Místní pánové žijí na neopevněných dvorcích nebo přímo v poddanské vesnici. Vrcholem zámožnosti je v zemi vlastnictví opevněné tvrze. Šlechtice poslouchá často jen několik poddanských rodin nebo jedna, dvě vsi. Občas se také o jednu ves dělí vladyků více a je obtížné rozlišit jejich hranice. Pro většinu drobné šlechty a vladyků je jediným dědictvím krev v jejich žilách a hrdost. O jiném bohatství se příliš mluvit nedá. Vyšší šlechta je na tom trochu lépe, většina starších rodů sídlí na prastarých hradech, které ovládají z vyvýšených míst podhůří a horské průsmyky a stezky. Mnohé hrady jsou omšelé, rozpadají se a jejich zdi zčernaly tíhou let. Působí tísňivým dojmem, když mlčenlivě čnějí vysoko nad údolím a vede k nim pouze úzká přístupová stezka nad propastí.

Většina Aldervánců žije v podhůří, v klínu zelených hvozdů a mlh. Většina sídel jsou spíše vesnice nebo malá městečka. Větší města jsou prakticky pouze Rwov na severu, Stryjbburg na jihu a hlavní město Tarbengrad. A i ty jsou ve srovnání se západními městy drobná a venkovská. Vesnice jsou většinou obehnané kúlovou palisádou a občas příkopem. Někdy mívají i jednu nebo více strážních věží, protože v zemi není bezpečno. Stává v ní okolo 20-30 stavení stavených ze dřeva. Jedinou kamennou stavbou ve vesnici bývá kostel, který stává na návsi nebo jiném čestném místě. V zemi je uctíván Nirion, ve velké úctě je tu ale držen i Hernmir, Pán mrazu. Bývá obvyklé, že na portálu kostelíku jsou vyobrazena obě božstva a Hernmir mává svůj oltář v boční lodi nebo po straně hlavního sálu. K němu mu vesnické ženy a děvčata nosí na usmíření o svátcích plodiny, které vypěstovali a modlí se za mírnou zimu.

Aldervánci mluví vlastním prastarým jazykem, který zní uším

cizince hrubě a hrdeň. Je to obtížná řeč a málokdo se ji naučí, pokud se tu nenařodil. Vždyť i sama královna Imlara, která je cizinka a přišla sem z Calertisu, zvládá tuto řeč jen s obtížemi a její dívky jsou ze země jejího domova. Říká se, že tento jazyk se nepodobá žádnému z těch, kterými se mluví na Západním pobřeží a že pochází z dob temného úsvitu lidstva.

Aldervánské hory jsou z žulového masivu a proto nejsou příliš poddolovány. Nenachází se tu velké bohatství drahých kovů a jejich dolování by bylo nákladnější než případný zisk. Ani skřeti zde příliš nekutají, protože i pro ně je námaha neúměrná případnému zisku. V horách je několik katakomb a podezmních labyrintů, které se táhnou pod horami, o většině z nich ale Aldervánci vědí a v těch důležitějších drží stálé posádky, aby skřeti nemohli nepozorovaně přecházet na západní stranu hor. Na východní straně Aldervánského pohoří sídlí skřeti, kteří často pořádají loupeživé výpravy do podhůří a přepadají a loupí. Velká část jich není pod stínem Východu a loupí na vlastní pěst. Mnohdy jsou skřeti přinuceni k loupeživým výpravám, aby vůbec přežili. Zima je pro ně stejně krutá jako pro lidi a přestože je to otužilé plemeno, nemohou jíst kamení. Pokud si nějakou potravu nezajistí, umírají hladem a zimou. V Aldervánských horách se bojuje i v nejtužší zimě, protože zoufalí a vyhladovělí skřeti se vydávají pro loup i v tomto počasí. Nemají pak už co ztratit, jsou zuřiví v zoufalství a smrti v boji dávají přednost před hladem. Na východní straně je potravy málo a říká se, že aby přežili, požírají se skřeti v zimě mezi sebou. Pojídají mrtvoly svých druhů a po boji hodují na mrtvolách skřetů z jiných kmenů nebo tlup. Za krutých mrazů se divocí horští vlci stahují z hor do údolí až do blízkosti vesnic a měst a loví v okolí lidských sídel. Trhají a loví lidi i skřety, kteří se odváží mimo opevněná sídla a jejich hladové vytí jakoby bylo předzvěstí konce světa. Zima je v Aldervánii krutý čas pro všechny bez rozdílu.

## VOJSKO

V Aldervánii neexistuje nic jako královské vojsko, které by hájilo zájmy vládnoucího rodu a bránilo v zemi právo. Každý ze šlechticů je na svém území svým vlastním pánum a v případě potřeby shromáždí svou ozbrojenou družinu, aby toto svěřené území bránil. Král velí přímo pouze mužům své vlastní domácnosti, a přestože jich není málo, je závislý na pomoci ostatních pánů.

Družiny, které místní šlechtici shromáždí v případě potřeby do boje, jsou složeny z lidí z pánovy domácnosti, zbrojnošů a vesničanů jeho panství. Kromě šlechtice samotného a mužů jeho domácnosti bývají vesničané chabě vyzbrojeni - převážně jen sekerymi, noži nebo zemědělskými nástroji překovanými pro válku. Málokdo z nich má nějakou ochranu, jen někteří nosí prošívané kabátce nebo kožená krvna, a většina pochoduje do boje pouze s vírou v ochranu Nirionovu.



Pánové sami většinou nosí meče zděděné po otcích a často jsou to dobré zbraně. Mnohé z nich jsou trpasličí výroby a některé v sobě ukrývají moc dávných časů. V zemi jsou tyto zbraně velmi ceněny, zvláště proto, že tu není mnoho kováren, které by mohly vykovat dobré čepele. Většina zbraní přichází z jiných zemí a jsou proto drahé. Brnění se také v rodinách dědí z otce na syna - místní rytíři vyjíždějí do boje většinou v kyrysu, který je zde obvyklou formou zbroje. Další části brnění jsou spíše výjimečné a mnoho aldervánských pánů nenosí ani přilby a vyráží do boje prostovlási. Když místní šlechtici vyrazí do boje, je to sbírka obstarožních brnění a rzí a prachem zanesených zbraní, takže si z nich dělají rytíři jiných zemí často legraci. Nicméně místní rytíři ovládají své zbraně mistrovsky a mnoha posměváckům v boji zmrzl úsměv na rtech, protože rozhněvaný aldervánský pán s rozevlátými světlými vlasy je strašný protivník a jeho stará čepel je smrtonosná dnes, stejně jako v době, kdy ji vykovali.

Muži pánovy domácnosti nosí do boje varkoče bud' v barvách svého pána nebo v aldervánských barvách - červené a stříbrné. Bývají lépe vyzbrojeni než vesničané a často pochoduji do boje s nějakou formou ochrany - bud' v kožených krvnech, prošívanicích nebo i třeba v kožené zbroji pobité cvočky a destičkami. V zemi je málo koní a navíc v horách je průjezd obtížný a jejich nasazení v boji tak problematické, ne-li přímo nemožné. Na koních jezdí proto skoro výhradně rytíři, šlechtici nebo rychlí poslové, v horách ale i pánové sesedají ze sedla a pochoduji pěšky s ostatními muži. Koně a poníci se v horách používají víc k nošení nákladu než k jízdě.

Přestože je aldervánské vojsko špatně vyzbrojené a má málo koní, místní muži jsou otužilí a nebojácní. V boji si vedou statečně a neutíkají, dokud si nezoufají nebo jejich řady nejsou rozbitý. Ke skřetům chovají chladnou nenávist za jejich otrávené šípy a pochodně v noci. Proti skřetům tlupám útočí zuřivě a dotírají na ně se zápalem, který by jiná vojska zahanbil.

V případě potřeby se pod praporem se zlomeným mečem shromáždí okolo 10-14 000 mužů ze Severní a Jižní Aldervánie pod velením svých pánů. V případě bitvy v nížinách bude asi tisícovka z nich, především pak šlechticů, bojovat v sedlech koní.

## VLÁDA

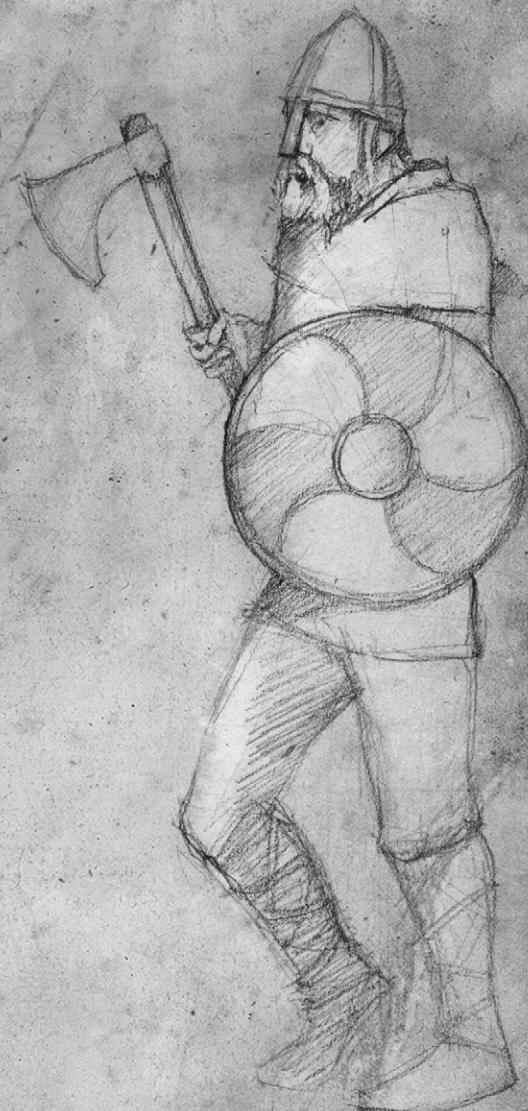
V Aldervánii je král považován za "prvního mezi rovnými" a vládne zde z vůle šlechty. Ve svých rozhodnutích je vázán Tradicí, která jeho svrchovanou moc omezuje a velkou část moci předává Sněmu vyšších šlechticů. Ten schvaluje králový zásadnější rozhodnutí a král nemůže jednat proti vůli šlechty. Sněm sleduje především svoje zájmy a ty se s královými kryjí málokdy. Král sice i tak často prosadí svou úplatky, udílením poct, úřadů a pozemků, ale každé zasedání sněmu je těžký boj pro obě strany, kde se snaží prosadit svou vůli. Členství na něm je dědičné a odpovídá tradicím a historii a neodráží úplně současnou mocenskou situaci v zemi. Některé nejmocnější rody jako Odvenovští nebo Valijenovové nejsou na sněmu zastoupeni a naopak zde

zasedá třeba rytíř Gorljenor Inerov, jehož rod v průběhu časů upadl a ztratil všechny pozemky i vliv.

Současný král je Tarlaj Vankarov, první toho jména na trůnu Aldervánie. Je to obratný diplomat a odvážný válečník. Jako všichni Vankarovci má nápadný orlí nos a nepřirozeně bledou pokožku, která souzní s jeho hlavou prokvetlou stříbrem a kontrastuje ostře s jeho černým oděním. Za manželku si vzal ještě jako mladík královnu Imlaru Vankarovnu, dřívější calertiskou šlechticiну rodu z Rotwaldu. Bývala to vyhlášená krasavice a impulsivní Tarlaj si ji vzal z lásky i přes její poměrně nízký původ a říká se, že v manželství (i přes časté hádky, zuřivé odluky i pomalé sbližování) našel osobní štěstí. Odpovídala by tomu i jeho početná rodina. Král má čtyři dcery (21, 17, 14 a 12 let) a jednoho syna - svého milovaného dědice Draca. Draco Vankarovovi je šestnáct let a vyrůstal převážně mezi vojáky a ve vojenských leženích. I přes své mládí je oblíbeným velitelem a vysloužil si už pověst zuřivého nepřítele skřetů, které často neuváženě pronásleduje i s nedostatečným doprovodem ozbrojenců.

Králova nejstarší dcera, Valja, je již provdána za krále sousedního Alvarionu a je jeho královnou. S Alvarionem má proto země dobré vztahy a jsou to i historicky dobrí spojenci. Sňatkem alvarionského prince a dcery farlirského zemského správce se vytvořilo trojspojenectví Aldervánie, Alvarionu a Farliru, které je částečně namířeno proti riandolským snahám získat v oblasti vliv (což je především farlirský zájem) a z větší části pak proti ohrožení z Východu.

Vnitřní vztahy jsou napjaté, protože mnoho šlechticů pokukuje po královském trůnu, nicméně díky jejich nejednotnosti si zatím Tarlaj drží náskok a žádné úspěšné povstání Aldervánii zatím nehrrozí. Baron Tarvathi nedávno Vankarovcům odepřel poslušnost a vyvolal revoltu, ale přidal se k němu jen málo šlechticů. Byl poražen a v současné době vede s hrstkou ozbrojenců, kteří mu zbyli, ozbrojený odboj v horách. Přestože ovládá určité území, není pro krále bezprostředním ohrožením. Všeobecně panuje



# TURNAJE

Jsou nejoblíbenější zábavou v Egithelu i jinde, nikde si však nezískaly takovou popularitu jako právě zde. Místní obyvatelé turnaje milují a jsou ochotni podniknout i mnohadenní cestu, aby je mohli shlédnout. Rytířské klání je vždy společenskou událostí velkého významu. Obvykle je pořádá místní šlechta, ale ty nejdůležitější pořádá sám panovník nebo několik nejvýznamnějších a nejbohatších rodů. Pořádání turnaje je obvykle chápáno jako demonstrace prestiže a stejně tak může být chápáno jako součást vedení politiky, vedoucí k získání nebo upevnění moci. Na turnaj samotný se sjedou rytíři z celé země, často i z ciziny. Erby pánů z Beleithu, Calertisu, Ilthoru nebo i Artanoru zde nejsou nikterak neobvyklé. Spolu se šlechtou se do místa konání turnaje sjedou i kupci se zbožím, protože v Egithelu taková událost vyvolá pravé pozdvížení a shlédnout utkání výrazí davy lidí z měst i z venkova. Shromáždí se zde také družiny rytířů, kejklíři, polykači ohně, hudebníci a mnoho dalších, kteří promění město, kde se klání pořádá, v rušné místo plné lidí v kteroukoli denní či noční dobu. Kromě samotného turnaje se během několika jeho dní děje mnoho doprovodných událostí. Obvyklé je pořádání hostin pro šlechu a menších oslav pro obyčejné lidi. Stejně tak se vždy koná velký trh. Tak velká společnost velkého množství šlechticů je také často využívána k nejrůznějším vyjednáváním a uzavírání dohod.

Samotný turnaj se sestává z několika disciplín, v nichž se mohou rytíři utkat. Tyto disciplíny nejsou nijak dané a záleží na libovuli pořadatele, kterou zařadí a kterou ne. Mezi nejčastější patří tjost, meleé, boj s mečem, palici nebo sekerou. Turnaje bývají často doplněny i soutěžemi pro neurozené - obvyklé jsou třeba soutěže v lukostřelbě nebo střelbě samostřílem, přestním zápase a podobně.

## TJOST

Disciplína, která na žádném turnaji chybět nemůže, je tjost. Jde vždy o utkání dvojice rytířů, kteří předvádějí své válečnické umění a odvahu. Rytíři jsou chráněni těžkým brněním a jedou na koni, který bývá často také chráněn před případným zraněním zbrojí. Úkolem rytířů je při jízdě v plném trysku shodit soupeře ze sedla pomocí dřevce (dlouhé silné kopí, na konci ztupené) a přitom vydržet soupeřův úder a nespadnout z koně.

V různých státech a místech Západního pobřeží se vžila jiná pravidla tjostu, nicméně pravidla nejčastější, používaná v Egithelu, Beleithu, i jinde určují, že oba rytíři se proti sobě rozjedou třikrát, nebude-li jeden z nich shozen ze sedla dříve. Bude-li jeden z rytířů sražen ze sedla nebo z něj sám spadne, pak toto kolo prohrál a vítězem se stává jeho protivník. V případě, že se za ony tři kola nepodaří ani jednomu z rytířů srazit svého protivníka ze sedla, vyhrává ten, který získal více zásahů. Za zlomení dřevce o protivníkův štít nebo hrud' získává rytíř jeden zásah, za zásah protivníkova přilby zásahy dva. Zásahy jsou během zápasu vyjádřeny za pomocí praporků vyvěšovaných vedle erbu rytíře nebo za pomocí barevných šátečků, či podle jiných místních zvyklostí.

Vítěz zápasu postupuje do dalšího kola, kde bojuje s dalším z rytířů, který rovněž v minulém kole zvítězil. Vítězem turnaje se stává ten z rytířů, který zvítězí v závěrečném střetnutí dvou nejlepších rytířů. Tomuto rytíři předá nejkrásnější dáma květinový věnec a pořadatel turnaje (ať již král či šlechtic) mu předá cenu určenou pro vítěze. Tato nemusí být malá, protože jak král, tak i ostatní šlechtici spoléhají na to, že výše odměny přiláká nejlepší rytíře.

Tjost je mezi obyvatelstvem nejvíce oblíben, možná proto, že v něm velice vynikají domácí rytíři, v tomto druhu zápasu velice zruční.

Každopádně, účastnit se turnaje nemusí být levná záležitost. Jenom turnajová výstroj je poměrně drahá - používají se občas

i zdobená brnění určená výhradně na turnaj, koně, doprovod... Rytíři také vynakládají velké částky na svůj zevnějšek - přilby jim zdobívají přikrývadla a klenoty z vzácných látek a kovů a i početnou družinou s heroldem a pěvcem, rovněž ustrojených do vzácných látek, vyjadřují navenek svou moc a vliv. Významní rytíři se snaží nezesměšnit se před svými protivníky, a proto vynakládají na turnajovou výstroj často částky, které by stačily k zakoupení několika vesnic. Ne vždy je to ale pravidlem – mnozí chudší rytíři nastupují do turnajů pouze ve své bitevní zbroji a často se jim za to i dostává sympatií od prostého lidu.

#### MELEÉ

Další oblíbená disciplína mezi panstvem i mezi lidmi. Jde v ní o utkání skupinek rytířů, kteří se střetnou v boji kůňmo a se zbraněmi pro boj zblízka. Tyto zbraně - meče, sekery, palice, palcátý - bývají před bojem ztupeny nebo jinak opatřeny, aby nebyl jejich úder smrtelný, nicméně přesto bývá v této disciplíně mnoho rytířů zraněno, zmrzačeno či dokonce zabito. Během každého turnaje je takto zabito či zmrzačeno rytířů několik, přesto jde o disciplínu, která se těší velké popularitě.

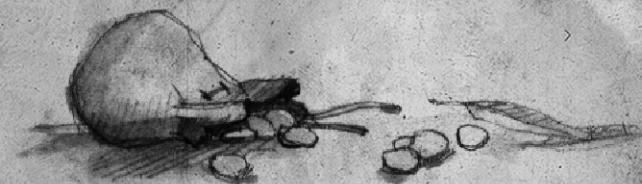
Rozdělení do skupin bývá často různé - občas bývají vylosováni velitelé dvou táborů, kteří si své rytíře vyberou, občas spolu bojují skupiny vytvořené již dopředu a postupují po vítězství podobně jako v tjustu.

Na začátku zápasu se obě skupiny rytířů shromáždí každá na své straně kolbiště a po zvuku trubky nebo jiném signálu proti sobě vyrazí a bojují s rytíři z nepřátelského tábora. Jezdec, který je sražen z koně, prohrál, a nesmí do boje dále zasahovat. Pokračovat v souboji na zemi není povoleno. Často padne rytíř z koně v bezvědomí nebo není schopen se dostat z tlačnice zvířat a bojujících mužů a jeho sluhové vyrazí, aby jej vytáhli zpod kopyt koní. Stává se bohužel, že rytíř bývá ve skrumáži udupán a jeho sluhové mu již nemohou pomoci.

Občas se stane se, že rytíři se do boje vloží více než je zdrávo a

pokračují v něm i po té, co byli shozeni na zem nebo naopak jezdci na koních útočí na již opěšalé rytíře, kteří opouštějí kolbiště. Pro takový případ je na bojišti připraveno několik nejlepších rytířů z královské družiny označených bílým pruhem látky, kteří mají za úkol dohlížet na dodržování pravidel boje a kteří od sebe odtrhávají protivníky, překročí-li jejich souboj meze pravidel. Rovněž je pro rytíře velkou hanbou, zabije-li soupeřova koně - v tom případě sice protivník také vypadá z boje, ovšem útočník mu musí koně nahradit a odnáší si pořádnou ostudu, že se mu nedokázal postavit v boji, ale zbaběle mu zabil oře.

Vítězí strana, jejíž rytíř nebo rytíři zůstanou na koních jako poslední. Občas získává květinový věnec a odměnu velitel skupiny, občas i rytíři, kteří zůstali na koních poslední.



# PRŮBĚH VÁLEČNÉHO TAŽENÍ PROTI BELEITHU

Král Arnulf III. shromáždil pro toto tažení armádu o síle asi 17 000 mužů, tvořenou především jeho příznivci a mladšími šlechtici, které přitáhl k výpravě králův slib, že nebude požadovat placení žádného podílu z kořisti, kterou si vydobudou. Připojilo se proto rovněž hodně méně majetných drobných šlechticů, kteří doufají v rychlé zbohatnutí.

Král po poradách s nejvýznamnějšími šlechtici rozdělil armádu na tři sledy a každé přidělil jiné cíle.

## ZÁPADNÍ SLED (5500 MUŽŮ)

VELITEL: KNÍŽE FRIEDRICH Z ALTDORU

Vysoký šlechtic, který se k Arnulfovi přidal z vypočítavosti - osobně ho nemá příliš rád a občas opovržlivě hovorí o jeho puritánských sklonech. Sám je dobrým vojákem, má už za sebou několik válečných tažení a je natolik moudrý, že si nechá poradit, nerozumí-li něčemu. Mezi ostatními šlechtici má určitou autoritu a jeho slovo má váhu.

Západní sled útočil z výchozích pozic na jihu Vialdaru a tvořilo jej asi pět a půl tisíce mužů. Cílem Západního sledu byl rychlý postup podél pobřeží, dobytí klíčové pevnosti Naragu a poté se měl na druhé straně řeky Alnavy spojit s Hlavním sledem a společně měli pokračovat na hlavní město Beleithu, Belroth.

## HLAVNÍ SLED (8000 MUŽŮ)

VELITEL: KRÁL ARNULF III. Z WALLENBERGU

Velení tohoto sledu převzal král osobně a doufá, že si vítězným tažením získá respekt a obdiv nejen domácí, ale i zahraniční šlechty.

Hlavní sled zahájil postup z Tildu a jeho cílem bylo největší město Dolního Veldenu - Udrast. Po jeho dobytí měl Hlavní sled pokračovat dál na jih, překročit Alnavu, spojit se se Západním sledem a společně postupovat na Belroth.

## VÝCHODNÍ SLED (3500 MUŽŮ)

VELITEL: HRABĚ ROLAF Z RELTVERGU

Hrabě Rolaf je otylý, bezcharakterní a slabý člověk. Nemá pevnou vůli, a pokud se má v něčem rozhodnout, dává zaprávdu zpravidla tomu, koho slyšel posledního. Není schopen velet a jeho taktické schopnosti jsou nulové. Jediným důvodem, proč se stal velitelem Východního sledu je, že mu jeho otec zanechal poměrně velké jmění, kterým finančně podporoval Arnulfův nástup na trůn. Sám je mizerným hospodářem a otcovo dědictví už stihнул z větší části utratit.

Východní sled zahájil pochod z Tildu a jeho cílem byl východ Dolního Veldenu. Měl zde obsadit některé méně významné opory Beleithu a poté postupovat na jih a chránit východní křídlo Západního a Hlavního sledu při jejich postupu na Belroth.

## PRŮBĚH TAŽENÍ

Král Arnulf III. určil datum zahájení tažení na 6. června. Do té doby se jim podařilo soustředit k hranicím dostatečnou sílu, se kterou se odhodlal zahájit tažení.

6. červen - Hlavní i Východní sled zahajují pochod na jih. Hranice překračují takřka bez boje, nepočítáme-li drobné srážky s hranicáři.

7. červen - Večer svede Hlavní sled první bitvu tažení, když ve srážce u Staré hlásky poráží nepříliš početné oddíly Beleithu (bojovalo zde asi patnáct set beleithských vojáků, převážně pěších, proti plné síle Hlavního sledu - 8000 mužů) a obsazuje samot-

nou Starou hlásku (starý hraniční hrad). Calertis ztratil asi dvě stě vojáků ztráty Beleithu činí asi 600 mužů - většina ostatních byla zajata. Východní sled postupuje podle plánu.

8. červen - Postup zahajuje Západní sled - zdržení bylo způsobeno vytrvalými dešti, které rozmočily cesty a ztížily zásobování a shromáždění armády. Východní sled zahájil obléhání hradu Iathir. První calertský útok s žebříky je odražen s velkými ztrátami a beleithská posádka odpovídá na nabídku kapitulace urážkami a posměchem.

11. červen - Je svedena největší srážka tažení - bitva u Terelského lesa. Narychlo sebraná armáda čítající pět a půl tisíce mužů pod velením knížete Aridrika se pokusila zastavit postup calertského Hlavního sledu. Calertis do pole staví asi 7500 mužů a po těžké bitvě vítězí. Poražené oddíly Beleithu se stahují směrem na Udrast, zatímco Hlavní sled musí na dva dny přerušit postup kvůli zraněným a únavě koní i mužů.

Západní sled poráží v bitvě síly vévody Restina z Ansu a postupuje bez zastávky dál.

Velitel Východního sledu, hrabě Rolaf nemá zprávy o postupu ostatních sledů a bojí se, aby nepřišel o všechnu slávu, zatímco bude obléhat pohraniční hrad - zanechává tedy u Iathiru asi tři sta mužů a se zbytkem sledu pokračuje dál.

12. červen - Východní sled bez boje obsazuje město Baulir a zastavuje na tento den postup.

13. červen - Západní sled poráží v bitvě spojené síly vévody Restlina z Ansu (prořídlé minulou porážkou) a hraběte Olwera z Velnoru. Oba beleithští pánové byli v bitvě zabiti. Západní sled poté obsazuje bez boje Vester a musí na tři dny zastavit svůj postup a doplnit zásoby.

Východní sled se dozvídá o vítězství Hlavního sledu u Terelského



lesa a posel donáší rozkaz od krále - hrabě Rolaf vyčleňuje ze své armády 1500 mužů na koních a vysílá je oblehnout Udrast, aby tak odřízl cestu poraženým beleithským silám.

15. červen - Expediční síla Východního sledu obléhá Udrast - město je obklíčeno, ale odmítá se vzdát. Poražené síly knížete Adarika nemají zprávy o síle nepřátele obléhající Udrast, proto ustupují dál na jih, pronásledovaní Hlavním sledem, který opět obnovil postup.

17. červen - Východní sled je během dvou dnů zastavena v sérii srážek beleithskými silami pod velením hraběte Sirwena z Lento-ru. Východní sled má těžké ztráty a nemůže pokračovat v dalším postupu - ani hrabě Sirwen nemá naneštěstí dost sil, aby calertské oddíly zatlačil zpět.

18. červen - Beleithská armáda knížete Aridrika, posílená asi o pět stovek horalů porází Hlavní sled ve skvělé bitvě, kdy udrží jižní břeh říčky Bělé a calertští se musí stáhnout zpět.

21. červen - Západní sled je dva denní pochody od Naragu, nicméně postup Hlavního sledu se zastavil a Východní sled již pět dní stojí na místě.

22. červen - Král Arnulf III. a kníže Aridrik podepisují příměří, které zastaví postup calertské armády i boje. Toto příměří je týden poté stvrzeno podpisem mírové dohody, ve které Calertis získává velkou část Dolního Veldenu.

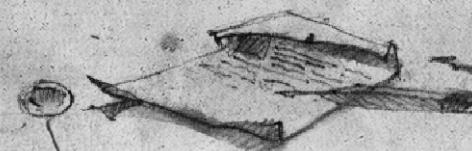
Udrast, obléžený, ale nedobytný zůstává Beleithu, který ale ztrácí všechny pevnosti a města dále na sever.

Posádka hradu Iathir, obléžená již 8. června, opustila hrad po podepsání mírové dohody s vztýčenými prapory a za zvuku horalských pišťal, zatímco calertská armáda, která jej skoro celý měsíc neúspěšně obléhala, zatínaла zuřivě pěsti.

## DŮVODY MÍRU

Beleith mír potřeboval nutně uzavřít, i když tím ztratil Dolní Velden - Udrast byl oblézen a Iathir také. Armády krále Balthora byly poraženy (i přes vítězství knížete Aridrika a hraběte Sirwena - ani jeden z nich neměl sil, aby postup Calertisu zastavil na delší dobu nebo je zahnal zpět) a posily, které by mohly situaci zvrátit, byly daleko na jihu. Rovněž calertští velvyslanci vyjednávali na talionském dvoře o pomoc Talionu do války na straně Calertisu a toto riziko zapojení dalšího státu proti sobě nemohl Balther připustit. Mírová smlouva mu umožnila, aby posílil oddíly na severní hranici a opevnit hrad Narag. Začal se ihned připravovat na odvetu, protože rozhodně nemíní ponechat Dolní Velden Calertisu.

Přes úspěšný počáteční postup calertských sil Východní sled zamrzl (ukázalo se, že Východní sled vykonal nejméně ze všech calertských uskupení - nedokázal dobýt Iathir, obsadil Baulir bez boje a poté se nechal porazit v sérii srážek) a i Hlavní sled byl (i když zřejmě nakrátko) zastaven. Přes dobrý postup Západního sledu byly dosavadní územní zisky uspokojivé a navíc Arnulfovi začala vzrůstat opozice doma. Rozhodnul se proto uzavřít mír, ve kterém by si nová území potvrdil a plánoval ihned odjet zpět na sever a vypořádat se s domácí opozicí.



# ŘÁD RYTÍŘŮ DOMU NIRIONOVA

## ŘÁD RUDÉHO DRAKA; DRAČÍ RYTÍŘI

Jde o rytířský řád, který přísahal chránit dobré věřící a pronásledovat skřety, lapky, bandity a monstra, která by je chtěla ohrožovat. Rytíři řádu bývají samotáři a většinou putují světem osamoceně, maximálně ve dvojicích nebo trojicích. Narazit na větší počet rytířů najednou je velice vzácné a většinou se tak stane pouze za konkrétním účelem - společná výprava proti nepřátelům řádu nebo rada rytířů - a po jeho skončení se opět rozcházejí.

Tento rytířský řád není nikde doma, jeho členové jsou stále na cestách a na výpravách a snaží se ochraňovat prosté lidi před příkůřími. Rytíři řádu jsou rozptýleni po celém Západním pobřeží a málodky se jich sejde větší počet na jednom místě. Řád není bohatý, peníze a světské statky jej příliš nezajímají. Vlastní několik málo komend a hradů rozesetých po celém Pobřeží, které slouží jako útulek a místo odpočinku pro rytíře, kteří jsou jinak prakticky pořád na cestách. Řád nemá politické ambice, nemíchá se do lokálních třenic mezi králi či šlechtou a je plně oddán svému úkolu, kterým je hubení nestvůr, skřetů a lapků a ochrana obyčejných lidí.

Rytíři řádu se často přidávají k dobrodruhům na jejich výpravách, jejich motivací však není zlato či kořist, ale boj a zabíjení nestvůr a skřetů.

Řád je financován z výnosů těch několika málo komend, které nepodléhají zdanění a také z darů jednotlivých šlechticů nebo panovníků. Králové občas řádu darují větší částku jako výraz vděku za pomoc rytířů nebo jen aby řád udrželi v chodu, protože to je v jejich zájmu. Přesto nejsou rytíři nijak bohatí a ti prostí na výpravách velice často putují bez stříbrňáku v kapse, spolehajíc se na dobrodiní a úctu prostých lidí. Ti jsou řádu za jeho činnost vděční a velice často si považují za čest, mohou-li jeho rytíře pohostit a nabídnout mu přístřesí. V případě, že navštíví některou

z komend, dostanou určitý obnos, ze kterého mohou dále žít. Finanční záležitosti se řeší na radě rytířů.

Do řádu smí vstoupit každý člověk, ať již šlechtic, rytíř nebo prostý člověk. Vstoupí-li do řádu prostý člověk, pak po osvědčení se a absolvování noviciátu (velmi tvrdé období, po které v řádu nosí titul novice) bude pasován na rytíře a získá erb. Každý člen řádu však musí být nirián, proto v řádu prakticky nikdy nebyl žádný elf, trpaslík nebo gnóm - pouze několik hobitů, z nichž někteří se zapsali do historie řádu svou odvahou a obětavostí.

Naprostá většina členů řádu jsou muži, požádá-li o vstup žena, musí získat dispens (výjimku), kterou uděluje velmistr řádu. V současné době nosí rudého draka na štíte dvě ženy.

Erbem řádu je rudý drak na bílém pozadí. Rytíři nosí přes brnění bílý vrkoč s vyšitým erbem řádu a šedý plášt s vyšitým níferilem přes srdce.

Rytíři domu Nirionova jsou snadno rozpoznatelní kromě erbu také díky obouručnímu meči, který nosí společně s normálním mečem (či jinou zbraní, kterou používají). Obouruční meč není na Pobřeží příliš rozšířený, na severu jej prakticky nepoužívají a na jihu je užíván sporadicky, přesto v dobrých rukou dokáže způsobit strašlivá zranění a velmi dobře se tak hodí rytířům v jejich poslání. Řádoví rytíři jsou cvičeni v boji s obouručním mečem v boji proti většímu a silnějšímu protivníkovi a jsou experty v boji s několika protivníky najednou. Díky tomu umí dobře bojovat proti přesile skřetů nebo proti velkým nestvůram jako jsou zlobři nebo ogři. Dobré vyhlídky mají také v boji proti okřídlenému plazovi, kterého mají v erbu.

Protože jsou samotáři, jsou cvičení v tom, že bojovat budou sami proti mnoha nepřátelům. Jsou zvyklí válčit jako jednotlivci a často mají problémy bojovat společně s bojovníky, kteří jsou na jejich straně. Řád ovládá tajemství technik boje s obouručním mečem, která jinde na Pobřeží upadla dávno v zapomnění. V

boji s touto zbraní rytíře řádu domu Nirionova nikdo nepřekoná. Jednoroční zbraň, často meč, ale i palcát nebo sekera, užívají v kombinaci se štítem k boji na koni nebo proti protivníkům se střelnými zbraněmi, kdy se mohou krýt štítem. V boji koňmo jsou zběhlí i v užívání kopí.

#### HIERARCHIE

Každý člen řádu zastává jednu ze tří hodností - nováčci jsou novici, jádro řádu tvoří rytíři, zatímco nejlepší, nejstarší a nejzkušenější členové řádu jsou paladinové.

#### NOVIC

Je jím každý člen, který splnil podmínky pro vstup do řádu, nicméně doposud se neosvědčil v boji. Období, po které člen řádu nosí titul novice, se nazývá noviciátem - musel jím projít každý z rytířů a nedá se nijak obejít. Novic nebyl doposud pasován a svůj meč dostal od řádu pouze propůjčen. Selže-li nebo padne, meč se vrátí řádu. Novic nemá právo mluvit na radě rytířů a účastní-li se jí, je povinen mlčet. Novic nosí bílý vrkoč a bílý štít bez erbu po celou dobu svého noviciátu.

Každý novic je přidělen na starost některému ze starších rytířů, kteří dohlížejí na jejich výcvik a později, když bude náročný výcvik novice ukončen, s ním vyrazí na výpravy. Stává se, že některý ze starších rytířů mívá najednou na starosti noviců více, ne však většinou více než tři nebo čtyři. Asi polovina uchazečů nezvládne už samotný výcvik a řád opouštějí, další selžou nebo jsou zabiti přímo na některé z výprav, ještě než dosáhnou postu rytíře.

Získá-li starší rytíř, který má nad novicem patronaci dojem, že jeho svěřenec je připraven na vstup mezi rytíře a jeho noviciát je ukončen, pak novic vrátí meč, který mu byl propůjčen a bude mu při obřadu pasování, který podstoupí, dán.

#### RYTÍŘ

#### PASOVÁNÍ RYTÍŘEM ŘÁDU DOMU NIRIONOVA

V předvečer pasování si novic svlékne své staré oblečení a je oblečen v nový šat - na sebe si vezme bílou tuniku a šedý plášt s vysitým nirferilem. K pasu si připne bílý páš. Jeho staré oblečení je spáleno, aby tak bylo symbolizováno, že stejně tak shořel jeho dosavadní život a nyní je už jen a pouze rytířem Nirionovým.

Poté je zanechán svým myšlenkám a je mu uloženo nespavat a celou noc meditovat a přemýšlet, zda chce skutečně do řádu vstoupit a z jakého důvodu.

Ráno pro něj přijdou dva rytíři a je-li jeho odhodlání stále pevné, odvedou jej ještě v šeru ven pod širou oblohu. Zde na něj čeká výše postavený rytíř (většinou starší rytíř, který vedl jeho výcvik nebo některý z výše postavených rytířů či paladinů), který je beze zbraně, ale má na levé ruce bílý štít s rudým drakem řádu. Rytíři doprovázející žadatele se postaví za něj a zahalí se do svých pláštů. Po zbytek obřadu zůstanou zticha a budou svědky pasování.

Při východu slunce novic tasí zbraň, poklekne na zem a požádá o povolení připojit se k řádu. Poté podá svoji zbraň staršímu rytíři před sebou. Rytíř přijme zbraň, která byla novici propůjčena, pasuje jej s ní poklepáním zbraní na obě ramena. Poté se žadatel postaví a rytíř, který jej pasoval, mu podá zbraň, která mu byla původně zapůjčena, avšak nyní je až do konce jeho života jeho, a ukloni se mu. Poté dostane nově pasovaný člen řádu bílý štít s erbem rudého draka, který si připne na ruku a vrkoč se stejným erbem, který si navlékne. Oba rytíři, kteří byli svědky obřadu, připnou novému rytíři jeho meč.

Od této chvíle je považován za rytíře řádu domu Nirionova.

Rytíř nosí na štítě a vrkoči vyobrazeného rudého draka, erb řádu. Tuto hodnost nosí naprostá většina členů řádu. Rytíř prošel hodností novice a byl shledán hodným nosit obouruční meč dračích rytířů - podstoupil proto obřad pasování a je nyní právoplatným členem řádu. Má právo mluvit na radě rytířů a může zastávat některou z organizačních hodností.

Rytíř vyráží do světa, většinou sám nebo s několika společníky a snaží se vykonávat to, co si řád předsevzal činit - bojuje s nestvůrami, skřety, bandity, lotry a lapky a chrání všechny dobré niriány, kteří jeho ochranu potřebují.

#### PALADIN

Tuto hodnost je velice obtížné získat. Musí být rytíři řádu veřejně přiznána na radě rytířů a potvrdí ji velmistr, který rovněž paladinovi připne dračí sponu, kterou od této chvíle bude nosit a bude vždy napříště symbolem jeho hodnosti. Paladinové jsou zpravidla nejlepší rytíři z celého řádu, zocelení v nespočetných bitvách a soubojích, neochvějní ve svém přesvědčení a nejstrašnější protivníci v boji. V celém řádu je paladinů velice málo a mají v řádu respekt. Při hlasování pak disponují dvěma hlasy. Na radě rytířů mívají přední slovo a často jsou mluvčími některé z názorových skupin na daný problém.

Velmistr může být zvolen pouze z řad paladinů, u ostatních organizačních funkcí to není podmínkou, ale často jsou do těchto pozic jmenováni právě paladinové, jakožto nejlepší členové řádu.

#### VYŠŠÍ POSTY

Tyto posty zastávají zasloužilí členové řádu a mají organizační charakter. Mohou být do nich zvoleni pouze rytíři a paladinové, novicům je získání těchto pozic zakázáno. Zpravidla do nich bývají vybíráni starší, zasloužilí členové řádu, nezřídka právě paladinové.

Řád rytířů domu Nirionova je rytířským řádem, který je prakticky stále rozdroben na jednotlivé rytíře a společně se schází prakticky jen na rady, kde se prodiskutuje vše potřebné. Je tak decentralizován a jeho organizační funkce jsou omezeny na nejnutnější možné minimum, takže může fungovat i pokud naprostá většina rytířů padne a přežije jich pouze několik. Ti by si ze svého středu zvolili nového velmistra a vše, by fungovalo dál. Je nutné si uvědomit, že tomuto řádu není třeba mnoha čestných funkcí nebo úřadů - všechny, které v řádu fungují, jsou plně funkční a těžko by se bez nich řád obešel. Pouze to je důvod jejich existence - rytíři po poctách a titulech nijak netouží. Jsou tak nezávislí, jak jen to jde, a většinu roku se toulají krajem a bojují se zlem. To je jejich život.

#### KOMTÚR

Komtur je vojenský velitel - zpravidla má na starosti správu a obranu jedné z komend řádu. V oblasti komendy je svrchovaným vládcem odpovídajícím se pouze radě rytířů, maršáloví a velmistrovi řádu. Nepodléhá žádné ze světských autorit a jeho povinností je zajistit na území komendy pořádek a připravit podmínky pro odpočinek a léčení rytířů řádu, kteří do komendy zavítají.

V případě větších společných výprav řádu zastávají komtuři funkci vyšších důstojníků oddílů a jsou to proto rytíři zběhlí v boji i velení. Občas se stane, že tuto funkci získá propůjčenou velitel většího počtu rytířů na dobu trvání jeho výpravy.

- Sir Brelon z Lantenu

Komtur na Šerém hradě je zachmuřený patron již skoro kmetského věku. Má dlouhý prošedivělý plnovous a v boji s obouručním mečem je vyhlášeným odborníkem.

#### Sir Lerial Rudoplášt ze Sentimu

Komtur rytířů v Iskalenu, vyhlášený pláštěm červené barvy, který nosí místo šedého řádového. Je to ještě mladý rytíř, ale už si stihl vydobýt uznání svými hrdinskými činy.

#### HLAVNÍ KAPLAN

Je to hlavní duchovní opora řádu a je rádcem velmistra v církevních záležitostech. Je také nejvyšším představeným řádových kaplanů. Ti stojí mimo hierarchii řádu, nejsou do něj formálně ani započítáváni, nemohou se účastnit rady rytířů ani nemají žádný vliv. Jsou to kněží, kteří slíbili věrnost řádu a konají pro něj duchovní službu. Není jich příliš mnoho, ale alespoň jeden pro každou komendu je a několik kaplanů dokonce cestuje s rytíři na jejich výpravách. Všichni podléhají hlavnímu kaplanovi a zavázali se přísahou mlčení o věcech v řádu.

#### Asaren ze Šipky

Dřívější profesor Lorainské university, kněz skvělých lidských kvalit a vynikající znalec církevního i světského práva.

#### MARŠÁL

Tuto funkci tradičně zastává některý z nejlepších paladinů. Ve stanovách řádu se sice říká, že se maršálem může stát i prostý rytíř, nestalo se tak však už po mnoho let. V rámci tradice je vybírána některý z nejváženějších a nejschopnějších paladinů, protože maršál je vrchním vojenským velitelem řádu a pravou rukou samotného velmistra. Má na starosti výcvik rytířů, obranu a zásobení všech komend, na taženích může zastupovat velmistra a je jeho poradcem ve věcech válečných. V případě válečné výpravy je hlavou vojenské rady, stará se o zásobování, morálku

a rozdělení rytířů. V poli vede rytíře do boje, zatímco velmistr řídí bitvu (občas se stane, že naopak maršál řídí bitvu, zatímco velmistr vyrazí do útoku v čele svých rytířů).

#### Sir Bertmund Gertholský

Mladší bratr krále Beleithu, schopný organizátor a vynikající rytíř. Je odtažitý a samotářský, ale to v řádu není nijak neobvyklé, proto je v něm velmi oblíben.

#### VELMISTR

Je vůdcem a hlavou celého řádu. Je jeho nejvyšším představitelem a zároveň svrchovaným vládcem. Ze svých činů a činů řádu se zodpovídá pouze adarchovi, světská moc nad rytíři řádu nemá žádnou moc.

V případě úmrtí velmistra je nový zvolen z řad paladinů na radě rytířů. Velmistr může být stejnou radou i odvolán, ale pouze, je-li to jednomyslné rozhodnutí rady. Takový případ se však v celé historii řádu stal pouze jednou a před dlouhou dobou. Do zvolení radě rytířů předsedá jeho jménem maršál. Volbu rady rytířů potvrzuje a oficiálně do ní dosazuje adarcha, jakožto hlava niriánské církve. Jemu je také za své činy velmistr zodpovědný, nicméně jednou z výsad řádu je, že volba velmistra probíhá bez vnějšího zasahování a adarcha nemůže odmítnout zvoleného velmistra vzešlého ze svobodné volby rytířů.

Řád rytířů domu Nirionova je vyňat prastarými úmluvami z lenní povinnosti i světské jurisdikce. Jsou nezávislou silou mezi královstvími, která nemá závazky vůči žádnému z králů ani šlechticů. Jejich hrady a komendy jsou v jejich vlastním užívání a nemusí z jejich výnosů platit žádné daně. Znamená to také, že v případě prohřešku nebo zločinu spáchaném některým z rytířů, nemají nad ním světské soudy žádnou moc. Mohou provinilce pouze zadržet a dopravit do nejbližší komendy rytířů.

V případě, že se rytíř provinil proti světskému právu, soudí jeho

případ velmistr řádu, který mu rovněž ukládá trest či pokání. V případě porušení zákonů církevních je situace lehce složitější a v případě, že si velmistr neví sám ani s pomocí hlavního kaplana rady, může požádat o pomoc církve, která poté převeze rytíře do své jurisdikce. Bez velmistrova výslovného svolení však nad rytíři nemá ani církev žádnou moc, velmistr sám je vrchním soudcem celého řádu.

Bývá doprovázen družinou složenou z nejschopnějších rytířů a vojáků a stejně jako jeho rytíři i on často cestuje mezi jednotlivými komendami a nemá stálé sídlo. Jestli se někde zdržuje častěji než jinde a dalo by se to tedy považovat za jeho neoficiální sídlo, pak v Talionu, na hradě Tergrad, kde se konávají rady rytířů.

#### Sir Stonmar Haugnirsson z Arfalgholdu

Je to mohutný obr, převyšující ostatní rytíře o hlavu a ramenatý jako medvěd. V bitvě je to strašlivý protivník a je o něm známo, že jednou pobil skřety pouhými údery svých pěstí, mohutných jako kladiva.

#### RADA RYTÍŘŮ

Je to shromáždění všech rytířů, které se podaří svolat ze všech koutů Západního pobřeží. Svolává je velmistr řádu asi jednou nebo dvakrát za rok a projednávají se zde prakticky všechny důležité otázky. Na radu se nikdy nedostaví všichni rytíři, ale rada je usnášenischopná, dostaví-li se jich alespoň polovina. Většinou se rada schází na hradě Tergrad v Talionu.

Rada je orgánem rozhodujícím i výkonným. Proberou se zde všechny záležitosti řádu, počínaje jmenováním nových paladinů a komturů, volbou velmistra, není-li zvolen, pak finančními záležitostmi jednotlivých komend, problémy a výpravy jednotlivých členů a konče pasováním nových rytířů.

Po jejím skončení se opět rytíři rozejdou a až do příští rady se vydávat na své osamělé výpravy plné nebezpečí a čelit mu svým

obouručním mečem.

#### SOUČASNÝ ŘÁD DRAKA

Pro rozptýlenost a osamělý a toulavý způsob života rytířů je velice těžké, a to i pro členy řádu, odhadnout celkový počet všech rytířů. Toto číslo se však pohybuje asi kolem šesti stovek rytířů a paladinů rozptýlených po mnoha zemích Západního pobřeží a několika málo komendách.

K řádu nalezí, avšak nejsou do něj započítáni, kaplani řádu, kterých je asi okolo dvou desítek a pak také sluhové a vojáci řádu. Ti nejsou jeho členy, mají však podobné povinnosti a jsou zavázáni některými přísahami (například přísahou mlčení o věcech řádu), které je odcizují okolnímu světu. Je jich okolo dvou tisíc a z velké části tvoří posádky komend a řádových hradů. Velmi málo z nich putuje s rytíři, avšak občas doprovázejí velmistra nebo některé významnější členy na cestách nebo representativních návštěvách. Od řádových rytířů se snadno rozpoznají pro černé pláště, které nosí, a černé štíty, které jsou bez erbu, pouze v pravém horním rohu jsou označeny malým symbolem rudého draka.

#### HERALDIKA

Každý člen řádu, který ukončí noviciát, po jehož dobu nosí bílý štít bez jakéhokoli označení, a stane se rytířem, získává zároveň s tímto titulem i erb, nebyl-li šlechticem. Byl-li již šlechticem nebo rytířem před tím, pak si ponechává s jistou úpravou erb původní.

Každý rytíř i paladin řádu má erb půlený - levou polovinu erbu tvoří erb řádu, rudý drak na bílém poli, zatímco pravou tvoří osobní erb rytíře. Po pasování na rytíře předloží tento heroldům řádu svůj erb a ten bude upraven tak, aby zásadní skutečnosti původního erbu přešly do erbu nového, který bude rytíř nosit. V případě, že nový rytíř není šlechtic a žádný erb proto nemá, je mu heroldy vytvořen. Zpravidla bývá takto vytvořený erb jednoduchý, geometrický a bez heraldických figur.

## NĚKTERÁ VÝZNAMNÁ DATA V DĚJINÁCH ŘÁDU



- 326 Založení Řádu rytířů domu Nirionova osmi prvními rytíři; do dnešních dnů se nám dochovalo pouze jméno prvního z velmistrů, sira Lethargena
- 342 Sir Lethargen zabíjí velkého rudého draka, který sužoval Velden a sám při tom umírá; na památku tohoto činu řád získává do erbu rudého draka na stříbrném poli
- 454 Iaterská bitva, Řád dračích rytířů stojí na straně spojených vojsk proti skřetům, v bitvě zahynulo na čtyřicet rytířů včetně maršála, přesto moc skřetů okupujících severní část Talionu byla zlomena
- 480 Velmistrem se stává sir Utheriel z Halgdoru, poté, co srazil zlobra jediným úderem pěsti
- 496 Do řádu vstupuje první žena, Lady Terana z Caru, která o dva roky později sama (poté, co byli její společníci pobiti), zabíjí draka Drathu v horách Severu
- 530 Velmistr Relin Neústupný zabit skřetím šípem na Beleithské vysočině; v letech 530-546 rytíři rudého draka v odplatu vedli válku proti skřetům z Vysočiny, poplenili řadu jejich sídel a roku 546 zabili Velkého skřeta; po této porážce se skřeti na Vysočině dlouho vzpamatovávali
- 612 V léčce u Vřesovišt' padne za oběť skřetům čtyřicet dva rytířů řádu i s velmistrem Jentarianem a o měsíc později umírá ve spárech ogrů další, nově zvolený velmistr i se svou družinou; po této zkáze nastává úpadek řádu, nový velmistr není zvolen
- 646 Rada rytířů svolána po dvanácti letech, kdy se nescházeala, a zvolen nový velmistr, sir Tharaden Smíšek z Haldrus; řád se pomalu obnovuje, ale až v roce 657 dosáhl původní síly
- 715 Sir Freolar z Galteru zabíjí rudého draka a sám je v boji

# ŘÁD RYTÍŘŮ ZTRACENÉHO TALERIENU

## ŘÁD TALERIENSKÝCH RYTÍŘŮ; TALERIENŠTÍ RYTÍŘI

Řád talerienských rytířů je nejstarším rytířským řádem na Západním pobřeží. Jeho slavná historie se píše již přes 840 let od jeho založení na počátku nového věku. Samotná historie rytířů a Talerienu se však táhne ještě dál do hlubin času, ještě před poslední válku se skřety a do časů Staré říše. Do dob, kdy se skřeti krčili hluboko ve stínech, mnohem dále na východ, než jsou jejich hranice nyní. Talerien, jehož trosky dnes leží dvě stě mil na východ od Alvarionu, hluboko v černých zemích, byl druhým největším a nejvýstavnějším městem Staré říše. Jeho bílé hradby a věže se po mnoho staletí tyčily na slavném Gimfraienském pahorku a směrovala sem většina cest celého východu Říše. Talerien, sídlo zbožných páns z Talerienu, po staletí odolávající sílicímu tlaku z východu se stal symbolem rytířských ctností a idolem pro mnoho lidí, pro něž skřeti představovali smrtelné ohrožení. Byl i posvátnou půdou nirvánské církve a výstavná Nirionova katedrála byla divem celé Staré říše. Každý den sem směrovaly zástupy zbožných poutníků, dychtících ji spatřit.

K založení současného rádu Talerienských rytířů však došlo mnohem později, poté co temná říše na východě povstala a mohutná skřetí vojska, vedená svými nečistými pány, vyrazila proti hradbám Staré říše. Došlo k další obrovské válce se skřety a konec dalšího věku se nachýlil. Záplavu zkázy a smrti nedokázal nikdo zastavit. Bílé hradby Talerienu padly pod útokem temných hord a Stará říše spolu s většinou tehdejšího světa byla rozvrácena údery skřetích sekér. Poté co padl Talerien, rytíři, kteří jeho zkázu přežili, ustoupili spolu se zbytky vojsk dále na jihozápad, směrem k hlavnímu městu říše, k Anrastu. Pádem a vypleněním



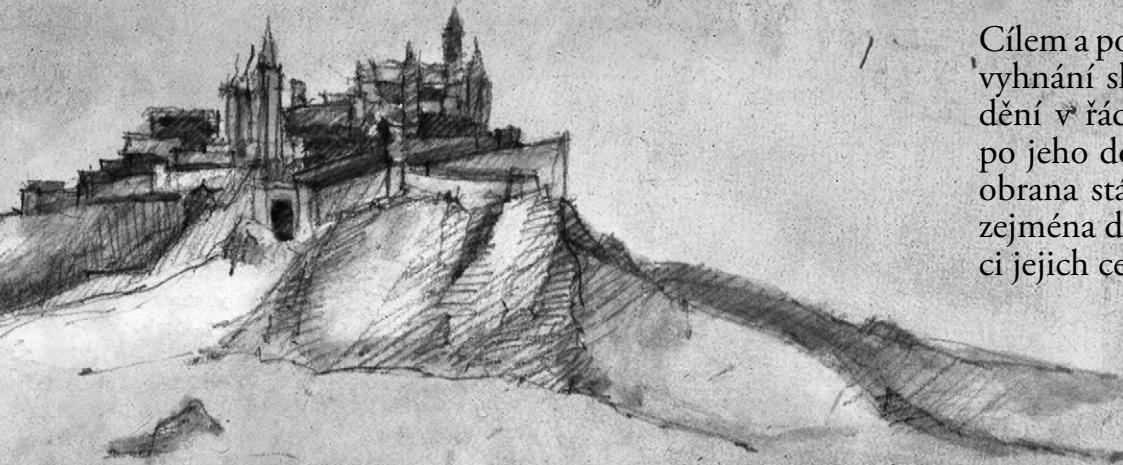
Anrastu byl ukončen letopočet. Starý věk skončil a nový započal do smrti a zkázy. Ještě dlouho poté zuřila válka, než spojená vojska bojující proti skřetím hordám nakonec začala získávat převahu. K zásadnímu obratu došlo v roce 6 nového letopočtu. Byl znovudobyty Anrast a rozbito hlavní skřetí vojsko, které zde plenilo. Právě zde, na úsvitu nového věku a uprostřed zuřící války, byl založen Rád rytířů ztraceného Talerienu.

Uprostřed ještě doutnajících trosek prastarého Anrastu vznikla Přísaha rytířů Talerienu, jež dala vzniknout celému řádu. Poté, co byli z trosek vyhnáni poslední skřeti a jejich vojska začala být tlačena zpět na východ, si jen málokdo uvědomoval, jak velké škody se na tváři světa udaly a jak daleká cesta dělí svět od obnovení řádu a kultury. Nikdo nevěděl jak daleká cesta bitvou a smrtí je dělí od trosek starého Talerienu. Dobре si to však uvědomilo devět posledních rytířů, kteří se podíleli na poslední obraně svého milovaného města a kteří ho byli nuceni opustit. Z mnoha rytířů, kteří v bitvách této války bojovali pod praporem starého Talerienu a ve jménu Niriona, ochránce světla a humanity, i poté, co bylo jejich město ztraceno, zůstala hrstka. Mnozí zahynuli daleko od domova a jejich těla rozsekali skřeti a roztrhali vlci. Tohoto obratu ve válce se dočkalo pouze devět z nich. Jejich jména a tituly se skrze řádové kroniky dochovaly až do dnešních dnů. Byli to rytíř Hanterin, vévoda Mannil z Usterasu, pan Em-

rel z Iskerid a Sveril, rytíř Menrond z Helwel, rytíř Brangor, syn Brangora Udatného, pan Carith, vladyka z Dlouhé stráně, rytíř Gunthar, pan Bergron, zeman z Mokřin a pan Draulor z Hlubin a od Jezu. Přísahou se zavázali k vedení války, kterou ukončí až na Gimfaienském pahorku, v troskách posvátného města, kde znovu vztyčí jeho hrđou vlajku. Tak vznikl mocný vojenský řád, který byl hnací silou zajištění míru pro obyvatele západu. Byli to oni, kdo stál po boku vojsk zatlačující mnohé skřetí hordy zpátky na východ.

Nejprve po boku spojeneckých vojsk, tvořených divokými aelirskými jezdci, kteří přišli ze severovýchodu, válečníky ze severu a hlavně zbytky říšských vojsk, tvořených zejména oddíly bývalých knížectví Alderiu a Alvarionu. Talerienští rytíři bojují po boku vojsk, která obnovují kolem Anrastu stát Artanor. Poté vyrazili dále na severovýchod. Cestou vyhánějí a likvidují rozprášené zbytky skřetích vojsk, které stále zotročují a plení zemi. Každým dnem této dlouhé války se stále více přibližují k svému cíli - Talerienu. Jejich největším úspěchem byla účast na obnovení silných států Alvarionu a Alderiu na samotné hranici s temnými zeměmi - i s Talerienem, který je již takřka na dosah ruky. Avšak zde se jejich postup zastavil, mnozí jejich spojenci ztratili motivaci k další válce a tlak skřetů, kteří začali sbírat síly, ještě zesílil. Ofenzíva se pomalu proměnila v defenzívu. Přesto pro Talerienští rytíře je cíl stále stejný a motivace je o to silnější, že zbytky jejich města jsou vidět z nejvyšších věží jejich současného sídla.

Cílem a posláním řádu je znovudobytí celého Talerienu. Myšlence vyhnání skřetů z tohoto posvátného místa je podřízeno veškeré dění v řádu. Jejich cíl je po mnoho staletí stále stejný a touha po jeho dosažení je stále stejně silná. V jejich zájmu není pouze obrana stávajícího území proti stále silným útokům skřetů, ale zejména další tlak na východ, další bitvy a územní zisky. Na konci jejich cesty má být znovuobnovení slávy Talerienu a umožnění



bezpečného vstupu poutníků na tato území. Jejich cesta je lemována smrtí, bitvami a krveprolitím, ale jejich cíl je pro ně důležitější než vlastní život. Jsou ochotni obětovat mu vše a jsou mu oddáni až za hrob.

Řád talerienských rytířů je mocný a bohatý. Majetky a slávu si rytíři poctivě vydobyli v mnoha krvavých bitvách a šarvátkách na své cestě k severovýchodu. Řád samotný má mnoho nemovitých majetků rozptýlených po celém Západním pobřeží. Většinu z nich dostali jako odměnu od nejrůznějších panovníků za pomoc v boji. Majetky v jejich držení jsou různé - od půdy a tvrzí, které sami nevyužívají, až po různě rozptýlené komendy spravované pouze řádem. Většinu území, pro které sami nemají využití, pronajímají místní šlechtě nebo církvi. Z podobných pozemků plynou řádu obrovské zisky, které využívá k dosažení svých cílů a platí z nich svou válku, zejména pak výstavbu opevnění a hradů, či najímání žoldnéřských oddílů.

V současné době je členy řádu okolo jednoho tisíce rytířů a Strázců, kteří většinou slouží na hranicích nebo v některé z komend řádu. Nosí pláště modré barvy, barvy Talerienu. Členy řádu je také asi necelá osmdesátka kaplanů, v případě války bojujících po boku svých bratří. Řádu slouží také asi tři nebo čtyři tisíce zbrojnošů a vojáků, kteří ale nejsou členy řádu a od rytířů se odlišují tím, že místo modrých pláštů nosí pláště hnědé.

Komendy jsou území plně pod správou řádu. Jejich velké množství nejrůznějších velikostí, obvykle se jedná o opevněné řádové sídlo - hrad či pevnost - a nějaké přidružené pozemky a vesnice (obvykle jedna či dvě, může se však jednat i o velkou oblast s mnoha statky a městečky). Výnosy s pozemků komendy nepodléhají žádnému zdanění a jdou přímo do pokladny řádu. Nejvyšším řádovým hodnostářem, který je pověřen jejich správou, je komtur (nebo jím pověřený Strážce v době jeho nepřítomnosti). Ten je kromě správce také vojenským velitelem všech rytířů, kteří pod danou komendu spadají. Komendy jsou velmi nezávislé a platí v nich řádové právo. Na řádovém území podléhají všichni komturovi,

který je také oprávněn rozhodovat spory. Pořádek zajišťují řádoví zbrojnoši.

Řádových sídel bylo hned několik, centrum aktivit Talerienských rytířů se poměrně často stěhovalo, stejně tak jak se postupně měnila sféra jejich vlivu. Za nejstarší sídlo bývá obvykle pokládána některá z komend na severu Artanoru, poté se sídlo přesouvalo dále na sever a východ. Současným sídlem řádu je Vaelton, obrovská pevnost v komendě ležící na pomezí mezi Alderinem a Alvarionem. Původně byla založena na nejzazší východní hranici těchto zemí, sousedících se skřety, ale postupně se (za silné podpory Talerienských rytířů) hraniční linie posunula ještě několik desítek mil dále.

Samotný hrad Vaelton je mohutná rozlehlá pevnost vystavěná na jednom z úbočí Údolí šedého prachu, který představuje jednu z nejschůdnějších přístupových cest do AlderINU. Tento průchod si proto často volí skřeti ke svým nájezdům, Talerienští rytíři tak tvoří jednu z mnoha obranných linií proti skřetům a Vaelton bývá často v obležení nepřátelských vojsk. Tato mohutná pevnost je chráněna z jedné strany vysokým skalním útesem a z druhé několika hradebními okruhy. Hradby jsou zpevněny mnoha desítkami věží a věžic a jsou doplněny dalšími obrannými prvky. V podzemí hradu se nachází rozsáhlá síť chodeb a tunelů sloužící jednak k zásobování a jednak k úniku v případě obležení skřety. To se však také může stát dvojsečnou zbraní - již několikrát se stalo, že východy z podzemí byly objeveny protivníkem. Přesto se zdá, že únikových chodeb je ještě více než v dřívějších dobách nebo jsou raženy stále další. Ve sklepení řádu probíhají Velké zkoušky rytířů a celé je trochu obestřeno tajemstvími a vše o něm je přísně zamlčováno. Vaelton samotný je dostatečně velký i vybavený k tomu, aby se zde ubytovalo i bojovalo přes 500 bojovníků.

#### HIERARCHIE

Řád má dlouhou tradici a jeho organizační struktura odpovídá linii, která vznikala po mnoho let. Každý člen řádu si může zvolit buď světskou účast v něm - čili cestu rytíře - nebo službu duchovo-

vní.

## SVĚTSKÁ ČÁST ŘÁDU

### NOVÍC

Každý přijatý člen získává tento titul a po dobu dvou měsíců jej nosí. Po dobu těchto dvou měsíců se uchazeč o členství nepokládá za příslušníka řádu a nenosí jeho znak, pokládá se však již za osobu pod jeho ochranou. Během noviciátu se budoucí rytíř seznámí s historií řádu, jeho úmysly a stanovami, je však také vyplněn intenzivním cvičením v boji, především pak šermu a boji s kopím a jízdě na koni. Program novice je velice náročný a spánku si příliš neužije. Část žadatelů o členství toto tempo nevydrží a odchází, ostatní jsou po dvou měsících fyzicky úplně vyčerpaní a nevyspalí, avšak vydrží-li, získávají propůjčen statut čekatele.

### ČEKATEL

Čekatel je již počítán mezi členy řádu, byť zatím bez jakýchkoli práv. Nositel tohoto titulu je jasně rozpoznatelný černomodrým půleným pláštěm, který nosí a odlišuje se tak od modrých pláštů rytířů. Čekatel obléká zbroj a je zařazen mezi rytíře. Plní všechny jejich povinnosti a má i některé navíc, avšak získává také přístup do Větší knihovny, kde jsou záznamy řádu a knihy, ze kterých vychází jejich myšlenky i náboženské spisy.

Období čekatelství je pro každého z čekatelů jinak dlouhé. O jeho konci totiž rozhoduje sám. Když nabude dojmu, že je připraven stát se rytířem a rytíř, pod jehož velení byl přidělen, také, je mu umožněno podstoupit Velkou zkoušku. Ta je velice tajemná a nikdo z rytířů, kteří jí prošli, o ní nesmí pod trestem ztráty hrdla nikdy mluvit. Ví se o ní jen málo, ale co se ví, je, že probíhá ve sklepeních Vaeltonu a zkoušku po jejím začátku čekatel bud složí nebo zemře. Není jiné cesty. Smrtí čekatele zkouška nekončí často, ale občas se to stane. Samozřejmě starší rytíři tyto počty před čekateli zveličují, aby zvětšili strach, který mezi nimi zkouška vyvolává. I ten je její součástí - je na čekateli, aby jej přemohl a

sám si o Velkou zkoušku požádal.

### RYTÍŘ

Složením Velké zkoušky a slibu věrnosti řádu a cíli Talerienských rytířů, stává se čekatel právoplatným členem a získává titul rytíře i se všemi právy a výhodami, které přináší. Od této chvíle nosí modrý plášt rytířů a erb, který mu heroldové upraví dle původního erbu rodového.

Rytíř řádu nosí meč, jakožto odznak svého stavu, i pokud v boji dává přednost jiné zbrani. V takovém případě jej nosí u pasu nebo u sedla, přestože bojuje sekerou nebo palcátem. Rytíři tvoří zbrojně jádro řádu. V bitvě bojují koňmo, s kopím v ruce a chráníc se štítem.

### STRÁŽCE

Strážci jsou mezi Talerienskými rytíři nejpřednější a právě z jejich řad se vybírají členové Kapituly i převorové řádu. Tuto hodnost smí získat pouze rytíř, který se v bitvách osvědčil, prokázal odvahu, schopnosti a věrnost řádu. Na jeho povýšení se musí shodnout tři z Představených kapituly, kteří titul rytíři doživotně propůjčí. Na odznak svého stavu nosí nyní Strážce meč se zlatou či pozlacenou záštitou.

Strážce získá přístup do Vnitřní knihovny, kde jsou knihy a záznamy, které jsou tajné i pro rytíře řádu. Zde mohou získat povědomí o skutečném stavu věcí, o jednání řádu s panovníky o tajných chodbách vedoucích z hradu řádu, naleznou zde pečlivě uchovávané mapy Talerienu z doby před válkou. Jsou zde kroniky, ze kterých mohou čerpat znalosti o době před válkou, o místech, kde stávaly města či hrady a naleznou zde velkou studnici moudrosti.

Každý Strážce je rovněž veden k umění velet mužům v bitvě, protože často s novým titulem získává i vedoucí pozici.

## DUCHOVNÍ ČÁST ŘÁDU

### KAPLAN

Každý rytíř si může zvolit duchovní službu svým bratřím a přestává pak být rytířem, přestože si stále podrží svůj šlechtický titul i erb. Stává se duchovním, složí kněžské sliby a slib poslušnosti církvi i rádu. Stává se pak po příští dny duchovním vůdcem rytířů rádu a stará se o jejich duše.

Na rozdíl od obyčejných kněží však kaplani Řádu talerienských rytířů slouží svému rádu i v boji. Do bitev oblékají přes mnišskou kutnu zbroj a nenosí plášt. Neužívají také meče, protože se jej vzdali, aby mohli sloužit církvi. Nejčastěji v bitvě bojují palcátý nebo řemdihy. Nezřídka vedou spolu s veliteli rádu oddíly do útoku a útokem v prvních řadách a osobním příkladem povzbuzují rytíře k boji a odvaze.

## VÝZNAMNÉ FUNKCE ŘÁDU

### SVĚTSKÁ ČÁST ŘÁDU

### KOMTUR

Je správcem a vojenským velitelem některé z komend rádu. V oblasti patřící rádu, jehož sídlem bývá zpravidla hrad či opevněná tvrz, je svrchovaným pánum a zpovídá se pouze svým nadřízeným. Má na starosti provozní věci spojené s komendou, stejně jako výběr a odvádění poplatků, stejně tak jako starost o rytíře rádu v dané oblasti. V případě vojenského ohrožení nebo nutnosti je velitelem rytířů a v boji je vede.

### PRAPOREČNÍK

Jde o čestný a vážený titul, který bývá přiznáván většinou pouze zasloužilým rytířům nebo Strážcům. Praporečník nese do bitvy prapor rádu, chráněný zpravidla několika vybranými rytíři. Rytíři rádu používají modré vlajky s bílým nirferilem, jejich erbem a symbolem, ale praporečník nese do boje prapor starého Talerienu, s erbem zlatého lva na modrém pozadí, který pochází

ještě z časů Staré říše. Rytíři, kteří založili rád, vyráželi do boje pod jeho ochranou a od této doby se zaskvél v mnoha bitvách a byl svědkem vítězství i porážek. Je prastarý, posekaný a je na něm zaschlá krev rytířů, kteří na jeho obranu padli, ale jeho barvy nevybledly a je stále symbolem vítězství pro všechny rytíře ztraceného Talerienu. V boji nesmí prapor padnout do rukou nepřítele, proto bývají k jeho ochraně vyčleněni jen ti nejlepší rytíři, kteří jej mají ochraňovat svým životem. Nejlepší z nich má být právě Praporečník, který má to privilegium vlajku rádu nosit.

### - sir Wertjal z Rwovu

Mladý aldervánský šlechtic z dobrého rodu, skvělý šermíř a odvážný jezdec.

### VRCHNÍ HEROLD

Jde o Strážce, který má na starosti činnost ostatních heroldů rádu a zodpovídá za úpravu erbů pánů, kteří se stanou rytíři a vedení podrobných záznamů o heraldii celého rádu. Má spolu s ostatními heroldy přístup do všech záznamů o erbech, jejich změnách, povyšeních i hodnostech zastávaných jednotlivými členy rádu po celou jeho dlouhou historii s výjimkou prvních třiceti let, kdy se takové záznamy nepořizovaly.

### - sir Elthemil z Caldanu

Starší rytíř, zastávající tuto funkci již po třiatřicet let. V politice rádu se dokáže pohybovat jako ryba ve vodě.

### KOMOŘÍ

Komoří rádu se stará o všechny finanční záležitosti rádu, a vede komoru, úřední aparát, který spravuje a vyhotovuje záznamy o každé transakci, provádí převody financí, má kontrolu nad výběrem poplatků a spravuje rádový poklad. Pracují zde jak rádoví bratři, tak úředníci, kteří nejsou členy rádu, přestože se

mu zavázali poslušností.

Pro komořího není nejdůležitější kvalifikací odvaha v boji, ale spíše organizační talent a diskrétnost, protože bývá často pod tlakem různých členů řádu. Není jednoduché vybruslit mezi nároky a zájmy jednotlivých komturů a členů kapituly, kteří mají na správu finanční vlastní názor, zpravidla společný pouze v tom, že nejvyšší sumou peněz by měli disponovat oni sami. Komoří odpovídá kapitule, ale většinu transakcí a výdajů stvrzuje svou pečetí převor.

- sir Berandor

Dobrý válečník, který tuto funkci získal vlastně omylem, když došlo záměně jeho jména. Jako komoří je trochu zmatený a raději by řádu sloužil v poli, komora pod jeho správou ale zatím funguje dobře.

#### PŘEDSTAVENÝ KAPITULY

Kapitula je nejvyšší výkonný orgán řádu a představuje převorův poradní sbor. Schází se nepravidelně, nicméně nejméně třikrát v roce, aby probrala agendu řádu, projednala záležitosti ohledně jeho financování, politiky a válečných plánů. Členů kapituly je devět, podle devíti rytířů, kteří řád založili a vedli k prvním vítězstvím. Hodnost Představeného kapituly drží osm členů řádu, devátým je sám převor. Ten kapitule předsedá a rovněž je nejvyšší hlavou řádu, přesto se i on musí podřídit rozhodnutí kapituly.

Hodnost Představeného může získat pouze Strážce a o jeho jmenování v případě uvolnění některého z křesel se rozhodne hlasováním kapituly. Většinou jde o zasloužilé členy řádu, kteří vynikají uměním v boji i v jednání. V dobách míru Představení často jednají s šlechtou i panovníky okolních zemí jako zástupci převora a kapituly. V případě války tvoří základ převorovy válečné rady a převezmou velení nad některými kolonami nebo částmi vojska, je-li třeba. Jsou součástí převorovy družiny a v případě, že jde tento do boje, pak Představení bojují v první linii jeho

útoku.

V minulosti docházelo k drobným třenicím mezi zastánci kapituly a převora o to, kdo má mít svrchovanou moc nad řádem. Tento drobný konflikt provází vlastně celou historii řádu, občas na dlouhou dobu zmizí, později se nenápadně opět vynoří, většinou ve chvíli, kdy převor zastává opačné stanovisko než kapitula a ani jedna strana nehodlá ustoupit od svých postojů. Většina tohoto boje byla vždy na úrovni jednání, intrik a případně hlasité argumentace, na ostří mečů došlo v historii pouze dvakrát. Výsledkem pro současnou dobu je kompromis rozdělení svrchované moci mezi kapitulu a převora.

#### PŘEVOR

Je to nejvyšší autorita řádu a také nejvyšší post, kterého kdy může člen řádu dosáhnout. Bývá vybírána z řad Strážců, často také Představených a bývá jmenován doživotně. Teoreticky má kapitula možnost jej odvolat v případě, že se odciží cíli Talerienských rytířů nebo pro neschopnost, v praxi se však tohoto postupu neužívá často, protože jednak projdou všichni kandidáti na převora důkladnou prověrkou předem a málokdy se zvolí někdo neschopný a jednak musí s tímto řešením souhlasit všech osm Představených, což není příliš pravděpodobné.

Převor je vládcem nad všemi řádovými komendami a územími, má hlavní slovo v kapitule a je nejvyšším velitelem všech členů řádu v boji. Spolu s kapitulou se snaží přimět panovníky zemí, kteří sousedí se skřetími územími nebo jsou jím blízko, k boji proti této hrozbě a znovudobytí Talerienu. Provádějí vlastní politiku, nezávislou na kterémkoliv státu a sledují přitom vlastní cíle.

Všichni rytíři řádu jsou vyňati z jurisdikce světské nebo církevní a právo soudit a trestat je má pouze převor nebo v případě nižšího provinění některý z Představených. V případě velkého provinění rytíře se jeho případ projednává před celou kapitulou. Podle stanov řádu a přiznaných práv odpovídá provinění rytíře vždy

rádu a nesmí být souzen ani potrestán žádnou jinou mocí.

Odznaky převorova úřadu je Talerienský prsten, nádherný stříbrný šperk, který nosíval správce Talerienu, a Meč převorů, který patřil prvnímu z rytířů, kteří založili řád.

- sir Alras z Fenvelu

Charizmatický a cílevědomý člověk, stejně jako dobrý válečník. S kapitulou nemá sporu a zdá se, že tak schopného převora řád už dlouho neměl.

## DUCHOVNÍ ČÁST ŘÁDU

### SPRÁVCE KAPLANŮ

Pro správu kaplanů a jejich záležitostí vznikla tato funkce, která zastřešuje vždy kaplany v některé ze zemí, kde rytíři působí ve větší míře. Správci kaplanů jsou tedy čtyři - alderinský, alvarionský, aldervánský a riandolský - a každý z nich má na starosti kaplany řádu na svém území. Tito čtyři správci také v případě uvolnění funkce Hlavního kaplana předkládají převorovi seznam kandidátů pro jmenování.

### HLAVNÍ KAPLAN

Nejvyšší duchovní autorita v řádu a převorův rádce ve věcech církevních. Sám má na starosti kaplany a jejich duchovní službu, v čemž mu pomáhají čtyři Správci, kteří přebírají běžnou agendu a umožňují tak Hlavnímu kaplanovi, aby se staral o důležité věci. Právo jmenovat jej má převor, který vybírá některého z kandidátů, kteří jsou mu doporučeni Správci.

Je převorovou pravou rukou a v církevní hierarchii má kardinálskou hodnost, zajišťuje tedy pro Talerienské rytíře všechny církevní úkony a je také vázán mlčením ve věcech řádu před kýmkoli, kdo v něm není - dokonce i před samotným adarchou. Jeho kardinálská hodnost jej zavazuje k členství v adarchově poradním sboru, Hlavní kaplan proto často cestuje k jeho dvoru, kde se zároveň

snaží získávat spojence pro cíle Talerienských rytířů.

- kardinál Nielion z Vesniru

Obratný řečník a brilantní diplomat, prakticky je pořád na ces-tách, ať již do Egithelu nebo v čele diplomatického poselstva k některému z významných panovníků nebo šlechticů.

### HERALDIKA

Erbem řádu je bílý nirferil na modrému pozadí. Modrá bývala barvou Talerienu a proporečník stále nosí do boje talerienskou vlajku s erbem zlatého lva na modrému pozadí.

Nad erby řádových rytířů bdí heroldové v čele s Hlavním heroldem. Každý šlechtic, který projde Velkou zkouškou, získá nový erb, který heroldové poupraví z jeho stávajícího. Nový erb, který nosí každý rytíř, je čtvrcený a v levém horním a pravém spodním čtverci je erb řádu, bílý nirferil na modrému pozadí. Ve dvou zbývajících čtvercích je pak osobní erb rytíře.

### VÝZNAMNÁ DATA V DĚJINÁCH ŘÁDU

6 Založení Řádu rytířů ztraceného Talerienu

16 Bitva v Zašlých mokřinách, rytíři vítězí nad trojnásobnou přesilou elitních skřetích oddílů

18 Rozprášeny zbytky skřetů v Artanoru, Talerienští rytíři přecházejí přes neobydlené oblasti jižního Ilthoru a připojují se k oddílům alvarionského knížete Olintera a zbytkům třetí a páteřísské armády, které se snaží vytlačit skřety z Farliru a Aldervánie

26 Bitva u Ghaweru končí pro Olintera i Talerienské rytíře katastrofou, která na dvě desetiletí zhatí naděje na vypuzení skřetů; Olinter je zabit

45 Vítězství u Heransu, skřeti kvapně prchají na sever, os-

vobozená oblast Farliru pod správou knížete alvarionského

122 Talerienští rytíři porážejí skřetí síly u dnes již neexistujícího mostu přes Istil

149 Převor Ghartlin a tři z jeho rytířů proklouzli skřetím hlídáním a z trosek města Dhalenu přináší meč předposledního z císařů Říše

192-226 Stálá válka na hranicích, Talerienští rytíři válčí na nejtěžších úsecích, vítězí, ale ztráty jsou velké

227 Dobyo město Teldarath a naerathský kraj, alvarionský kníže se zde nechává korunovat a prohlašuje se králem Alvarionu; talerienští rytíři získávají za svou pomoc četné pozemky

258 Vznik Alderinského království, Talerienští rytíři ponoukají krále k dalšímu tažení na východ, ale zatím marně

336 Alderin a Alvarion dosáhly svého největšího územního rozmachu na východě, od této chvíle už se budou hlavně bránit

372 Ztroskotává velká spojená výprava na východ, Talerienští rytíři odmítají prchnout z prohrané bitvy na dohled Talerienu, pokračují v boji a do jednoho v bitvě padnou; zahynulo sto devatenáct rytířů včetně převora Larniela

448 Skřetí útok, obležen hrad Talerienských rytířů Otras, který se vydrží bránit po dva roky, než skřety zaženou od hradu talerienské posily

517 Praporečník Wendel, obklíčen na pahorku, zabil sám při obraně praporu na třicet skřetů. Díky jeho odvaze byl prapor ubráněn, přestože sám zahynul

747 Velké vítězství v Údolí šedého prachu. Skřetí armáda, mnohonásobně počtem převyšující obránce, je zaskočena a v

dvoudenní bitvě zničena; na vítězství je rozhodující podíl Talerienských rytířů



# POHANÉ

Dobrodružství pro D&D 4. edice



# Pohané

Autor: Scott Fitzgerald Gray

Překlad: Roman „RomiK“ Hora

Mapky: Sean Macdonald

Toto dobrodružství zavede hrácké postavy, hledající ztraceného Amaunatorova paladina Jaryna, do pohraničí zmítaného válkou náboženských kultů. Postavy se během svého pátrání budou muset postavit prastarému zlu.

„Pohané“ jsou dobrodružství primárně určené pro herní systém *DnD4e*. Je připraveno pro pět postav na páté úrovni. Díky tomu, že se odehrává kdesi v pohraničí nebo jakékoli nepříliš civilizované oblasti, nemí takový problém s jeho vložením do libovolné kampaně nebo prostředí.

## Pozadí dobrodružství

Posledních pět let se náboženský kult „Naarashova ruka“ snažil o postupné ovládnutí pohraničních oblastí. Tento kult, uctívající boha válek Banea, se zrodil v Moonsfallském pohoří, rozširoval se na území dávno padlého císařství Nerath a dokonce i do civilizovanějších oblastí. Skupinky nájezdníků kultu zpočátku přepadaly jen osamělé usedlosti a malé vesničky, aby prováděli „čištění“ nevěřících. Každý dostal možnost – připojit se ke kultu nebo zemřít.

Jak rostla síla kultu Naarashovy ruky, povstal v boji proti němu řád rytířský řád „Světlo slunce“ oddaný Amaunatorovi. Před rokem se tento rytířský řád pokusil zasáhnout kult přímo v jeho srdci – Pilířích nocí. Do prastarého chrámu temnoty se vydala skupinka rádových válečníků pod velením paladina Jaryna.

Nikdo o nich již více neslyšel.

Nyní se naskytla šance na odhalení jejich pravděpodobně pochmurného osudu, tento úkol padne na bedra hráckých postav...

## Osnova dobrodružství

V městečku, ležícím v pohraničí, se postavy stanou svědky napadení několika uprchlíků ze severu skupinou nájezdníků kultu. Následně postavy potkají válečníky z rytířského řádu „Světlo slunce“ a zjistí, že tito pronásledovali bojovníky kultu již nějaký ten pátek. Velitelka

rytířů poprosí postavy o pomoc s odhalením osudu jednoho z nejlepších bojovníků řádu – paladina Jaryna.

Dovednostní výzva provede postavy pohraniční oblastí a vesnicemi po stopách paladina a jeho skupiny. Postavy začnou sbírat informace o tom, kam až se paladin se svojí jednotkou dostal. Černá cesta je tajnou stezkou vedoucí do hor až k temnému chrámu kultu – Pilířům noci. Postavy zjistí informace o cestě paladina, smrti jeho společníků a touze zabít Larkazhe, hobgobliního vůdce kultu. Střet s nepřáteli ukáže postavám, že kult obchoduje se zbraněmi v pohraničí a posiluje sám sebe. Mimo jiné bude na postavy spáchán první atentát vrahy kultu – Doppelgangery.

Jakmile se dostane do poloviny cesty, narazí družina na osamělou pevnost Adakmi, nepřátelskou kultu. Nalodí se na cestu po řece se statečným trpasličím kapitánem a vydá se vstří cíli své cesty. Během plavby narazí na několik válečníků kultu plenících vesnici. Od vesničanů se dozví, že tudy paladin prošel, a že měl v plánu zlikvidovat celý prokletý kult. Hned další den postavy napadne tiefling Dajami, který býval společníkem paladina, nyní je ale ve službách kultu.

Postavy konečně dorazí až k Pilířům noci, kdysi chrámu obrů, nyní ovládaném Naarashovým kultem. Pilíře noci jsou z jednoho pohledu městem a z druhého vojenskou základnou ve službách Naarashovi. Pokud postavy uspějí v dovednosti výzvě, podaří se jim dostat se až do vnitřního chrámu bez prozrazení své

totožnosti a navíc se jim podaří zjistit, že paladin se dostal až sem...a stal se novým vůdcem kultu.

Ve vnitřním chrámu se postavy proboujují přes magické pasti a prastaré hrůzy až ke svému cíli – Jarynovi a jeho osobní stráži. Dojde ke krátké rozmluvě a následnému boji proti poslední překážce v cestě. Jaryn sám byl ve své touze po zničení kultu ovládnut prastarým démonem Naarashem sídlícím v kameni „Oko Naarashovo“. Ať už se jim podaří zlikvidovat Jaryna nebo odstranit prokletí, na konci dobrodružství se postavy utkají s prastarým démonem a rozhodnou o budoucnosti kultu i celého pohraničí.

## Zápletky

Jedinou velikou zápletkou pro postavy budiž prosba od řádu „Světlo slunce“. Tento řád se s postavami seznámí během prvního taktického setkání „Právě včas“ a pokusí se postavy přemluvit, aby mu pomohly zjistit podrobnosti o osudu jejich šampiona. Pokud je družina alespoň trošku kladná, měla by se tohoto úkolu zhodit.

Ale nic ti nebrání si to přizpůsobit tak, že kult ohrožuje domovinu jedné z postav a podobně. Fantazii se meze nekladou a je jen na tobě, co dokážeš na své hráče vymyslet.

Hlavním úkolem tohoto dobrodružství je odhalení osudu paladina. Pokud se to postavám podaří a přinesou o tom zprávy Eneshe, získá každá z postav 200 XP

## Pohraničí

Pohraničí je v podstatě kraj, kde se střídá divočina se soběstačnými vesnicemi a usedlostmi vyhoštěnými na pokraj civilizace. Postavy touto krajinou procházejí a nebo zde končí po svém posledním dobrodružství. Počáteční situace je závislá na tom, kde se postavy nacházejí a každý DM si ji jistě lehce upraví podle sebe. Město, kde se právě nacházejí, je naprostě klasické hraniční sídlo, jenže nyní má jeden problém – uprchlíky ze severu. Na ty lze narazit po celém městě a jen díky nim se nálada mezi obyvateli stává temnější...roste kriminalita, dochází zboží v obchodech a podobně.

Jak si tak postavy dorazí do města, nebo jím budou procházet, můžeš použít tento popis nebo jim situaci popsat vlastními slovy (totéž platí u všech textů kurzívou):

*Náměstíčko, kdysi tak obyčejné, s kašnou uprostřed, jako v každém pohraničním městě, se najednou změnilo v tábor plný stanů. Počet uprchlíků snad ani nelze zjistit a noví přijíždějí každý den, aby nahradili ty, kteří se odebrali dál na jih do civilizovanějších krajů. Uprchlíci jsou nejrůznějších ras a kultur, ale všichni se shodují v jedné věci – prchají před jakýmsi kultem rozrůstajícím se po celé severní oblasti.*

## F1: Právě včas

Jako slepý k houslím se postavy dostanou k začátku dobrodružství. Během jejich cesty do hostince, z hostince nebo jen kolem skupinky uprchlíků, se stanou svědky scény, která naruší jindy relativně pokojnou atmosféru malého městečka:

*Od rána lehce kape, sníh byl nahrazen deštěm s přicházejícím jarem. Je až s podivem jak se za těch pártýdnů náměstí proměnilo a kolik uprchlíků je ve městě nyní. Z tábora uprchlíků se ozve řinčivý zvuk, údery železa o železo, ženský křik a dětský pláč. Vystrašení lidé utíkají co možná nejrychleji pryč, vidíte několik postav masakrujících uprchlíky. Jedna z postav se rozpřáhla palcátem, dětský pláč se změnil ve vřískot...*

Co družina udělá? Bude z povzdálí sledovat nebo zasáhnou? Povede se jí zachránit děcko před smrtící ranou? Více informací najdeš v příloze Taktické setkání F1: Právě včas. Pokud ano, klidně to počítej jako splnění menšího cíle – rozděl mezi postavy 200 XP.

## VÝVOJ SITUACE

Městská stráž dorazí právě ve chvíli, kdy boj skončí. Pod cestovními pláštěma má několik kultistů nakreslený Baneův znak na šedavé tunice. Kultisté s těžšími zbrojemi než je kožená jej mají nakreslen přímo na ní.

Pokud některý z kultistů přežije, postavy od něj nezískají žádné důležité informace. Jedná se totiž o nováčky, kteří zatím nemají žádnou znalost o Pilířích noci nebo o Černé cestě. Navíc ani nenosí Naarashův talisman, což je symbol pravých členů kultu.

**Poklady:** Postavy u nich naleznou (krom základní výbavy) také 10 zlatých mincí a jeden léčivý lektvar, který u sebe měl mág.

#### ŘÁD „SVĚTLO SLUNCE“

Jakmile začnou uprchlíci dávat svůj tábor do pořádku, objeví se družina řádových válečníků a nabídne pomocnou ruku.

*Nově příchozí se okamžitě pustí do ošetřování raněných. Všichni jsou dobře ozbrojeni, v šedivých kutnách s Amanautorovým sluncem vyšitým na prsou. Když byl i poslední zraněný ošetřen, vysoká lidská žena dorazila k vám, podává vám ruku a bez nejmenších okolků spouští: „Budte pozdraveni, díky vám za včasnou pomoc těmto ubohým lidem. Již tři dny sledujeme tyto řezníky a teď bychom byli přišli pozdě.“*

Následně se představí jako Enesha, Amanautorova kněžka a velitelka této bojové skupiny. Ona i členové její skupiny patří do řádu „Světlo slunce“, bojovníků

Amaunatora. Jejich hlavním úkolem je bojovat proti kultu Naarashova ruka. Jakákoli postava uctívající Amaunatora pozná tento symbol. Ostatní si mohou hodit Náboženství proti DC 15.

Po tomto krátkém rozhovoru se Enesha opět krátce vzdálí a ve chvíli, kdy se postavy rozhodnou odejít, na ně znovu zavolá a chvatně přijde:

*„Přátelé, počkejte, neodcházejte ještě. Nyní je zde mnoho práce, ale když sem přijdete zítra po ránu, ráda vám nabídnu práci ve jméně Amanautorově a těchto trpících uprchlíků. Pro všechno světlo světa, budte zde, prosím.“*

Následně se opět vydá věnovat raněným a potřebným. Náročný den pro postavy končí a uvidí se, co bude další den. Pokud postavy přijdou, dostanou úkol. Pokud nepřijdou, pokusí se je Enesha sama vyhledat a úkol jim nabídnout. Pokud družina přímo odmítne, nemají hráči o toto dobrodružství zájem. A tedy bohužel pro ně.

#### F2: Mise v pohraničí

Dalšího dne se tedy postavy setkají s Eneshou (ať už je vyhledá sama a nebo za ní přijdou). Kněžka jim řekne vše, co ví, a samozřejmě jim nabídne úkol. Pro uvedení postav do děje můžeš použít tento nebo svůj vlastní popisek:

*„Náš řád bojuje proti stoupencům Naarashovy ruky, kdekoliv se s nimi setkáme. Ale i přes naši nejlepší snahu síla kultu stále roste. Naši největší nadějí byl úder vedený nejlepším z nás přímo do srdce kultu. Rok utekl a my nevíme nic o Jarynovi. Jaryn, tak se jmenoval paladin, který vedl údernou jednotku přímo k Pilířům noci, srdeci kultu. Včera, když jsme slyšeli o vašem zásahu na náměstí, jsem se rozhodla vás Amanautorovým jménem poprosit o pomoc.“*

Jakýkoliv test Vcítění ukáže, že kněžka mluví naprostou pravdu. Zde jsou nějaké informace, na jejich základě si můžeš lehko připravit další:

- **Kdo je Jaryn?** Jaryn je náš šampión, vítěz mnoha bitev proti kultu. On a skupina věrných se před rokem vydali udeřit přímo v srdeci kultu a tím jej naprostě zničit.
- **Co bylo Jarynovou misí?** Zatímco náš řád dohlízel na ochranu vesnic v pohraničí, Jaryn a čtyři jeho věrní se měli pokusit udeřit přímo v hnizdě zla. Naarashovi věřící sídlí v prastarém chrámu nazývaném Pilíře noci. Jarym a jeho skupina se chtěl dostat do tohoto chrámu a zabít vůdce kultu. Kult by se rozpadl a pohraničí by bylo zachráněno.
- **Co se stalo Jarynovi a jeho skupině?** To přesně nevíme. Poslední kontakt s paladinem jsme měli

před šesti měsíci přes úspěšný rituál. Tehdy se nacházel hluboko v pohraničí a říkal, že je blízko vypátrání Černé cesty, cesty vedoucí k Pilřímu noci. Od té doby jsme o něm neslyšeli ani slovo.

- **Kdo další byl v jeho skupině?** Čtyři služebníci Amaunatora – Andressa a Annika, kněžky. Bojovníci Kelma a Dajani, což je tiefling věrně sloužící našemu bohu.
- **Kdo je Naarash, co je to „ruka Naarashova“?** Naarash byl prorok svatý všem hobgoblinům těsně před tím, než padl Nerath. Traduje se, že Naarash byl prorokem Banea. Historie se o něm nijak zvlášť nezmíňuje. Před asi pěti roky se tento kult opět obnovil a začal nabírat sílu a působit problémy. Zpočátku byli jeho členy pouze hobgoblini a jim podobné bytosti, nyní je kult otevřen pro každého, kdo je mu ochoten sloužit.
- **Co přesně ten kult dělá?** Prozatím napadají izolované osady a usedlosti. Každý, kdo se k nim nepřidá, je zabít.
- **Proč potřebujete naši pomoc?** To je jednoduché, naši vlastní bojovníci a služebníci Pelora jsou mezi kultisty příliš známí, než aby se mohli odvážit na území ovládané kultem. Již dvě skupiny se pokusily následovat Jarynovy stopy, ale ani jedna nepřežila dlouho. Schopná družina neznámá pro kult by mohla uspět tam, kde naši nejlepší selhávají.

## ROZVINUTÍ

Jarynova skupina jela cestou na sever, obydleným pohraničím a pokusila se dosáhnout Černé cesty. Emesha může postavám nakreslit mapu první části Jarynovy cesty, ta jim může pomoci v první dovednostní výzvě. Také jim dá přesný popis Jaryna, neopomene zmínit a zdůraznit jizvu přes levou čelist, kterou Jaryn získal právě v boji s kultem.

Emesha a všichni věřící mohou vybrat 100 zlatých mincí jako zálohu pro postavy. Bohužel, ani řád, ani město si nemůže dovolit zaplatit postavám za splněný cíl. Snad kořist získaná cestou a nehynoucí Amaunatovova vděčnost by mohla postavám stačit?

**Zkušenosti:** Zjištění, co se stalo s Jarynem, je hlavním úkolem tohoto dobrodružství. Jakmile postavy objeví Jaryna, získají 200 XP každá. To je hlavní cíl tohoto dobrodružství.

## F3: Pohraničí

Tak a jdeme na to. Dopřej družince nějaký čas na nákup vybavení a až vyrazí do divočiny, vylož jí situace a nechej je jednat.

*S posledním slovem díků a přáním mnoha zdarů na cestě se Emesha a její skupina vydává na jih, jako doprovod větší skupiny uprchlíků. Váš cíl je na*

*západ a pak na sever. Cesta vedoucí do pohraničí není nikterak kvalitní, ale alespoň je prázdná...prozatím.*

## DOVEDNOSTNÍ VÝZVA

*Úroveň 5, Obtížnost 5 (1000 XP)*

V počáteční části dobrodružství sledují postavy cestu paladina a získávají informace, kde se pohyboval a jak na tom on a jeho skupina byl. Jednou za den cesty se musí odehrát minimálně jeden test Odolnosti a jeden test Znalosti přírody. Další testy by se měly odehrát ve chvíli, kdy družina dorazí do obydlené vesnice nebo usedlosti a má možnost mluvit s obyvateli. Za každý úspěch v dovednosti Znalost přírody mohou postavy projít jednou vesnicí. .

- **Příprava:** Postavy procházejí pohraniční vesnice, hledají stopy po Jarynovi a snaží se najít Černou cestu.
- **Hlavní dovednosti:** Odolnost, Znalost přírody, Znalost ulic, Vnímání
- **Odolnost (DC 18):** Pohraničí je dost nehostinná krajina. Není zde mnoho jídla ani příležitosti spát pod střechou a ne vždy je dobré mít rozdělaný oheň. Každý den, který družina stráví na cestě, musí být proveden minimálně jeden hod. Příliš nízký hod:

Družina získává postih -2 na příští hod na Odolnost. Neúspěch může znamenat onemocnění některé z postav (třeba té s nejnižší Odolností nebo té, která hodila neúspěch).

- **Znalost přírody (DC 22):** Vzhledem k tomu, že v pohraničí nejsou nijak zvlášť udržované cesty, nikde nejsou mapky a obchodníci tudy již nějaký ten pátek nejezdí, musí postavy samy dbát na to aby nezabloudily a neskončily v pustině bez jídla.
- **Znalost ulic (DC 26):** Jakmile dorazí do nějaké vesnice, postavy se pokusí mluvit s místními a vyzvědět nějaké detaily o kdysi procházejícím paladinovi a jeho družině. Problém je v tom, že lidé v pohraničí jsou velmi skoupí na jakékoli slovo týkající se „Naarashovy ruky“. Každá z postav smí provést jeden hod v jedné vesnici. Pokud je družina úspěšná, získá kromě úspěchu ve výzvě i jednu speciální informaci.
- **Vnímání (DC 22):** Ve vesnici se smí jedna z postav nenápadně vplížit za několik lidí a vyslechnout si jejich rozhovor. Postava, která získá úspěch (jedna v jedné vesnici) dostane jednu ze speciálních informací.
- **Další dovednosti:** Diplomacie
- **Diplomacie (DC 22):** Nikdo v pohraničí nemá rád cizince, proto není vždy úplně lehké získat si jejich důvěru. Za každý den, který postavy v tomto osídlení zůstanou, smí provést jeden hod na diplomaci.

Úspěch nebo neúspěch se nezapočítává do výzvy. Neúspěch znamená postih -2 na další hody Vnímání a Znalost ulic a v tomto městě již není možné provádět další hody na Diplomaci. V případě úspěchu získávají postavy bonus +2 na následující hody Znalosti ulic a Vnímání v tomto osídlení.

Každé osídlení, kterým budou postavy procházet, může být jednoduše popsáno nějak takto:

*Cesta, kterou jdete, se pomalu rozšiřuje a vy si můžete všimnout kol nějakého menšího vozíku. Po chvíli spatřujete krajinu obhospodařovanou člověkem – pole, pastviny a podobně. O kousek dál již vidíte první rolnické domky. Jak se blížíte k vesnici, cítíte na sobě zvědavé pohledy vesničanů...*

Osidlení takovéto velikosti většinou nemá ani hostinec, ani tavernu a postavy si budou muset najít přespání v soukromých domech. Lidé z pohraničí nemají rádi cizince, ale Naarashovy ruky se bojí více. Nicméně, úspěšný test na Diplomaci (DC 18) a 1 stříbrný peníz zajistí postavě nocování v teple. Pokud postava nezíská úspěch, bude muset zaplatit okolo 3 stříbrných penízků, aby nocleh dostala.

- **Úspěch:** V poslední vesnici se postavy dozví cestu přímo k Černé cestě. Nicméně, situace nebude až

tak úplně jednoduchá, před skončením dovednostní výzvy si raději projdi taktické setkání „Vesnické zúčtování“.

- **Neúspěch:** Neschopnost postav získat nějaké informace od obyvatel pohraničí a nebo dokonce nebloudit pohraničím jako slepé srnky nás přivádí k situaci, kdy družina zabloudila – neví, kde je a kudy kam. Nicméně, i tak družina dorazí do Erstlinu a v něm získá informaci, kudy na Černou cestu. Ovšem zkušenosti za vítěznou dovednostní výzvu nedostanou...

## DRBY NA CESTĚ

Odměnou v této dovednostní výzvě je samozřejmě lokace Černá cesta. Nicméně, každý úspěšný hod na Znalost ulic a Vnímání dá postavám jednu speciální informaci o Jarynově cestě. Informace mohou postavy dostávat postupně nebo v libovolném pořadí. Můžeš jim je dávat dohromady všem a nebo vždy nějaké z postav.

1. „Viděl jsem toho vašeho paladina. On i celá jeho skupina mířili na západ. Říkal jsem mu, že všechno, co najde na západě, je jen kult a trable, ale on se jen smál a pokračoval v cestě.“
2. Bylo to tak, že jste mohli slyšet o kultu jen na severu a na západě. V posledních měsících už je to jinak, kult teď rádí v celém pohraničí.

3. Poskoci toho hrozného kultu šli vždy jen po stříbře a zlatě. Jenže v posledních měsících jsou hlavně po magii a zbraních. Asi se chystají na pořádnou válku.
4. Dlouhou dobu byli kultisti jen bandou hobgoblinů, na který stačila pořádná hrozba a ostré vidle. Už nějaký čas se to mění a kultisté bojují jako praví vojáci, jsou pro nás hrozbou.
5. Pamatuj si paladina i jeho skupinu. Hobgoblini nás napadli dva dny před setkáním s ním. Smradlaví a špinaví řezníci z kultu se do nás pustili. Dva dny poté jsme ho právě potkali. Pomohl nám vyléčit raněné, dal nám zásoby a jel dál na západ.
6. Za poslední rok nás kult napadl celkem dvakrát. Paladin Jaryn tudy prošel a sliboval nám, že už brzy se nebudeme muset kultu bát. Bohužel se nevrátil on, ale bojovníci kultu.
7. Nikdy jsem ho neviděl, ale slyšel jsem o něm ze tří různých vesnic na severozápadě. Jaryn a jeho parta byli na výpravě proti náčelníkovi zlého kultu Lar-kazhovi, nejhoršímu hobgoblinovi, kterého peklo kdy zrodilo.
8. Pověsti o bojích mezi paladinem a válečníky kultu dorazily až sem k nám. Neviděli jsme je, ale vran, co kroužily nad horami, nebylo v tom období málo.
9. Ten boj, po němž jsem našel stopy, se odehrál před osmi měsíci. Byl asi dost zlý, na místě dnes práchnivějí kosti mnoha hobgoblinů vedle tří mohyl označených Amaunatorovým sluncem.
10. Mluvil jsem s lovcem, který akorát přicházel ze severních kopců. Neviděl prý nic kromě vypálených a vyrabovaných vesnic. Ríkal také, že viděl osamělého rytíře na koni následovaného pěším pomocníkem – tieflingem. On jel z kopců, oni do kopců.
11. Slyšel jsem vyprávění od jedné uprchlické rodiny z Harsmadu. Prý potkali svatého Amaunatorova rytíře. Vypadal prý neudržovaně, skoro divoce. Špinava a mastnota ve vlasech, velký náhrdelník z hobgobliních zubů okolo krku.
12. Karavany uprchlíků jsou v posledních čtyřech měsících více než časté. Sem tam vyprávějí o rytíři, který mířil tím směrem, ze kterého oni utíkají. Ti, kteří s ním seděli u jednoho ohně, povídali, že se modlíval k pánu všeho času. Jedna z posledních skupin, co projízděla, vyprávěla něco o tom, že s nimi táboril, a když se ráno probudili, byl pryč, všechny jeho věci zůstaly, jen jeho meč a čutora zmizely.

#### F4: Vesnické zúčtování

V jedné vesnici, kde družina zastaví během své cesty pohraničím, se stane cílem nájezdníků „Ruky“. Tuto scénu je nejlepší vložit na konec předcházející dovednostní výzvy – těsně před to, než družina získá poslední

úspěch nebo naopak neúspěch. Tím se totiž vyhneme nepříjemnému a zbytečnému bloudění pohraničím.

*Poslední tři vesnice, kterými jste projízděli, byly vypálené. Těla lidí i hobgoblinů byla rozřázena v popelu. Když už jste ztráceli naději na nějakou ještě stojící vesnici, do jedné takové jste dorazili...jak se k ní blížíte, vidíte, že vám jede naproti muž na koni. Jednou rukou vás zdraví, druhou má položenou na jílci dlouhého meče.*

Perren Audwyl je vdovec a starosta Erstlinu, osady, kam družina dorazila právě nyní. Předpokládá, že postavy hledají místo k přespání a proto jim nabídne svůj dobře zařízený domek. Zatímco postavy budou odpočívat, on připraví pohoštění a podobné, rozhovor bude udržovat jen u „bezpečných“ témat. Pokud se družina ubytuje kdekoli jinde, Perren přijde nepozván a přidá se do hovoru také. Jeho přítomnost způsobí, že ostatní obyvatelé nebudou s postavami mluvit. Tato či podobná situace nastane ve chvíli, kdy se postavy zeptají na kult nebo Černou cestu:

*„To není poprvé, co slyším podobné otázky a řeči od cizinců,“ řekl zneklidněně Perren „a řeknu vám to, co jsem řekl i jím – Erstlin nepotřebuje žádné – protohrdyny působící další a další potíže. Nejlepší bude, když si sbalíte své otázky a vrátíte se do svých zářících měst.“*

Jakmile se postavy začnou hádat nebo připravovat k odchodu, nastane další situace:

*Zvenčí se ozývá dusot kořských kopyt bouřících temnou nocí. Perren se opatrň rozbíhá k oknu, zlobně přes rameno procedí „Blázni, vůbec nevíte co jste způsobili.“*

**Taktické setkání:** Vesnické zúčtování

#### TAJEMSTVÍ ERSTLINU

Pod cestovními pláštěma má i tato skupina šedivé tuniky se symbolem Banea. Jejich nepříliš udržované oblečení je v přímém rozporu s jejich perfektně udržovanou zbrojí a zbraněmi a k magickému rodu, který nesl čaroděj. Jakékoliv prohledávání kultistů odhalí, že všichni nosí stejný stříbrný talisman.

Perren se probere k vědomí po boji – s pomocí postav nebo bez ní. I přesto, že postavám poděkuje za jejich pomoc, vypadá rozzlobeně.

*„Moc jste nám tedy nepomohli, to se musí nechat. Co budeme dělat, až přijde další skupina hledat tuhle?“ Perren odsune stranou jeden ze závěsů a ukáže vám několik beden. Jednu z nich otevře a vydá toulec plný černě obarvených šípů, další obsahuje kvalitní dlouhé meče a jiná ocelové helmy. Přesně takovou výbavu používají válečníci kultu.*

*„Kult potřebuje zbraně, Erstlin je přestupní stanice mezi kultem a pašeráky. Za tuto službičku nás kult nechává na pokoji, co bude dál, to se ovšem uvidí.“ Pravil starý muž tišeji.*

Tato skupinka dorazila již předchozí den, aby si vyzvedla zásilku zbraní a zbrojí. Perren se setkal s postavami a snažil se je držet mimo, aby si nikdo ničeho nevšiml. Ví, že cílem kultistů je Černá cesta, ale přesnou lokaci nezná a kultisté nenosí mapky. Postavy si mohou nechat čarodějův magický rod +2 (Magic rod +2, phb1 str. 238) a všechnu ostatní výbavu nepřátele, jen zbraně a zbroje si ponechají lidé na svoji obranu.

#### OBLEČENÍ DĚLÁ KULTISTU

Všichni kultisté, které postavy potkají, nosí stejný symbol Banea nakreslený na oblečení nebo přímo na své zbroji. Postavy se takto mohou docela dobře maskovat mezi kultisty. Kultisté vyslaní přímo z tajného chrámu noci mají ještě jednu zvláštnost – všichni nosí stříbrný talisman s vloženým úlomkem krvavě rudého kamene. Tímto talismanem se Naarash krmí na všech vražděných aktech, které jeho věrní provedou. Tento talisman dává kultistům jeden akční bod.

Když kultista zemře, rudý úlomek zmizí v mlze narušlého světla a v kameni zbude jen volné místo. Zajatí kultisté mají talisman zachovalý, ale jeho odstranění

znamená smrt kultisty a zničení celého talismanu. Členové kultu odstraněním talismanu předcházejí svému zajetí a výslechu. Talisman, jehož kámen zmizel, je magicky prázdný. Mystika (DC 26) může postavám ukázat, že se jedná o elementální sílu.

#### DOKONČENÍ DOVEDNOSTNÍ VÝZVY

S posledním zabitým a oloupeným kultistou se lidé Erstlinu shromáždí v okolí a postavy mohou provést svůj poslední hod a ukončit tak celou výzvu. Klidně i s dalším bonusem +2 za pobití zlých kultistů. Pokud dojde k úspěchu, popiš postavám následující situaci:

*Mladá žena vystoupí z davu a promluví: „Jmenuji se Shanda. Ti padouši zabili mého otce, když poprvé přišli do naší vesnice s tím, že to je varování, sledovala jsem je a vím kudy chodí a jak se dostat na Černou cestu vedoucí do Moonsfallských hor. Můžu vám udělat mapku.“*

Pokud jsou postavy neúspěšné v dovednostní výzvě, Perren a ostatní jim dají jen hrubý popis cesty s tím, že budou muset hodně pátrat na vlastní pěst. Taktické setkání „Ostří v noci“ dá postavám druhou možnost, jak nalézt Černou cestu. V Erstlinu si mohou postavy doplnit nějaké základní zásoby – hlavně asi jídlo.

## F5: Ostří v noci

Krajina za Erstlinem se mění, kopce začínají být porostlé hlubokými lesy, což znamená lepší možnost pro nalezení úkrytu a potravy, hody na Odolnost už nejsou nutné. Třetí den na cestě bude družina konfrontovaná agenty kultu. – doppelgangery.

*Jak pomalu, ale jistě padá na zemi soumrak, blížíte se ke staré ruině. Kdysi to nejspíš býval chrám, nyní je to jen díra v zemi a několik sloupů okolo, ukrytých mezi stromy.*

Doppelgangerové sbírají informace pro kult a již dříve zachytili informace o procházející družině. Nyní se připraví a následně zaútočí.

**Taktické setkání:** Ostří v noci

### ROZVÍNUTÍ

Důležité je, aby jeden z doppelgangerů měl šanci utéct. Pokud se mu to náhodou nepodaří, tím lépe pro postavy. Ale šance, že ho zastaví, je opravdu mizivá. Mrtvoly protivníků se změní do své pravé podoby a odhalí tak postavám tuniky a talismany kultu. Pokud náhodou postavy nemají mapu cesty, na jednom z mrtvých těl ji naleznou. Jeden z mrtvých protivníků má černou perlou (500 zl) a další má váček s 50 zl.

## Právě včas

*Taktické setkání lvl 3 (725 XP)*

### Příprava

Eskadra kultistů pronásledovala tyto lidi celým pohraničím, aby je mohla potrestat za jejich odpor vůči kultu.

2 Human Bandits (B)	Level 2 Skirmisher
Medium natural humanoid	XP 125 each
<b>Initiative</b> +6	<b>Senses</b> Perception +1
<b>HP 37; Bloodied 18</b>	
<b>AC 16; Fortitude 12, Reflex 14, Will 12</b>	
<b>Speed 6</b>	
⊕ <b>Mace</b> (standard; at-will) ♦ <b>Weapon</b> +4 vs. AC; 1d8 + 1 damage, and the human bandit shifts 1 square.	
⊗ <b>Dagger</b> (standard; at-will) ♦ <b>Weapon</b> Ranged 5/10; +6 vs. AC; 1d4 + 3 damage.	
† <b>Dazing Strike</b> (standard; encounter) ♦ <b>Weapon</b> Requires mace; +4 vs. AC; 1d8 + 1 damage, the target is dazed until the end of the human bandit's next turn, and the human bandit shifts 1 square.	
<b>Combat Advantage</b>	
The human bandit deals an extra 1d6 damage on melee and ranged attacks against any target it has combat advantage against.	
<b>Alignment Any</b>	<b>Languages</b> Common
<b>Skills</b> Stealth +9, Streetwise +7, Thievery +9	
<b>Str 12 (+2)</b>	<b>Dex 17 (+4)</b>
<b>Con 13 (+2)</b>	<b>Int 10 (+1)</b>
	<b>Wis 11 (+1)</b>
	<b>Cha 12 (+2)</b>
<b>Equipment</b> leather armor, cult tunic, mace, 4 daggers	



Toto setkání se skládá z následujících protivníků:

- 2x Human bandits (B) (MM 162)
- 2x Human guards (G) (MM 162)
- 1x Human mage (M) MM 163

Kultisté neočekávají žádný odpor a proto mají postavy první kolo volnou akci (překvapivé kolo). Uprchlíci utíkají, všude je zmatek. Pokusy o diplomatické řešení situace se setkají s nepochopením a útokem.

<b>Human Mage (M)</b>		<b>Level 4 Artillery</b>	XP 175
Medium natural humanoid			
Initiative +4	Senses Perception +5		
HP 42; Bloodied 21			
AC 17; Fortitude 13, Reflex 14, Will 15			
Speed 6			
① Quarterstaff (standard; at-will) ♦ Weapon	+4 vs. AC; 1d8 damage.		
② Magic Missile (standard; at-will) ♦ Force	Ranged 20; +7 vs. Reflex; 2d4 + 4 force damage.		
③ Dancing Lightning (standard; encounter) ♦ Lightning	The mage makes a separate attack against 3 different targets: range 10; +7 vs. Reflex; 1d6 + 4 lightning damage.		
④ Thunderburst (standard; encounter) ♦ Thunder	Area burst 1 within 10; +7 vs. Fortitude; 1d8 + 4 thunder damage, and the target is dazed (save ends).		
Alignment Any	Languages Common		
Skills Arcana +11			
Str 10 (+2)	Dex 14 (+4)	Wis 17 (+5)	
Con 12 (+3)	Int 18 (+6)	Cha 12 (+3)	
Equipment robes, cult tunic, quarterstaff, wand			

## Taktika

Bandité si schovávají svůj „dazing strike“ proti postavě strikera nebo defadera. Guardi se zaměří na poněkud slabší jedince v naději, že je složí rychle a pomohou svým společníkům se zbytkem. Pokud budou pomáhat banditům, použijí svůj „powerful strike“ aby srazili protivníka k zemi, pak ho již nechají banditovi k dodělání. Mág se bude chvílkou ukrývat, vlastně celý boj se bude snažit být ukrytý a zasahovat protivníky se svými schopnostmi jako jsou „thunderburst“ a „dancing lightning“.

<b>2 Human Guards (G)</b>		<b>Level 3 Soldier</b>	XP 150 each
Medium natural humanoid			
Initiative +5	Senses Perception +6		
HP 47; Bloodied 23			
AC 18; Fortitude 16, Reflex 15, Will 14			
Speed 5			
① Halberd (standard; at-will) ♦ Weapon	Reach 2; +10 vs. AC; 1d10 + 3 damage, and the target is marked until the end of the human guard's next turn.		
② Powerful Strike (standard; recharge ☰ ☱) ♦ Weapon	Requires halberd; reach 2; +10 vs. AC; 1d10 + 7 damage, and the target is knocked prone.		
③ Crossbow (standard; at-will) ♦ Weapon	Ranged 15/30; +9 vs. AC; 1d8 + 2 damage.		
Alignment Any	Languages Common		
Skills Streetwise +7			
Str 16 (+4)	Dex 14 (+3)	Wis 11 (+1)	
Con 15 (+3)	Int 10 (+1)	Cha 12 (+2)	
Equipment chainmail with Bane's symbol, halberd, crossbow with 20 bolts			

## Vlastnosti oblasti

- **Osvětlení:** Mág a jeden další lump nesou Sunrody (osvěcují oblast do dvaceti čtverců).
- **Stan:** Může být otevřen z libovolné strany. Jedna z jeho stěn poskytuje kryt, dvě stěny poskytují kválitní kryt
- **Pobořený stan:** Obtížný terén
- **Budovy:** Blokující terén

## Vesnické zúčtování

Taktické setkání lvl 4 (1050 XP)

## Příprava

Jakmile si Perren všimne, že je dům obklíčený, pokusí se zajistit přední dveře. Postavy, které se podívají z okna, uvidí jen bugbear warriory. Toto setkání obsahuje tyto protivníky:

- 3x Bugbear warrior (B) (MM 135)
- 2x Hobgoblin archem (A) (MM 139)
- 1 x Hobgoblin warcaster (W) (MM 140)

Začne boj a ve chvíli, kdy se bugbeaři dostanou dovnitř přečti:

I přes to, že Perren zamkl přední dveře, oni se probili dovnitř a srazili starce na zem, ten leží omráčen, neschopen dalšího boje. Dva křičící bugbeaři kolem něj probíhají a hledají další vhodnou kořist.

Perren proleží v bezvědomí celý dlouhý souboj. Pokud bude boj probíhat v jiném domku, obyvatelé se někde ukryjí a vyčkají, jak boj dopadne.

## Taktika

Bugbeaři se pokusí obklíčit nejbližší postavy, budou se snažit využít malý manévrovací prostor ve svůj prospěch. Pokud se jim to povede, pokusí se dostat nějakou z postav před dům, kde čekají střelci a čaroděj.

Střelci se dostanou k oknu, rozbijí je a budou postavy ostřelovat oknem. Pokud se pro ně nebude situace vyvijet úplně dobře, utečou pod ochranu stromů, stále se budou snažit být do pěti polí od sebe (mají bonus) a zaměří se na jednu postavu oba dva.

Čaroděj vletí do domu jedno kolo po bugbearech a ihned použije svoji schopnost „shock staff“ proti jedné postavě, která nebude zahrnuta v souboji tváří v tvář. Pokud postava opustí dům, bude ji pronásledovat a používat na ni své další schopnosti, aby ji udržel ve světle a dostřelu střelců (případně dosahu třetího bugbeara). Všichni protivníci mají díky talismanu jeden akční bod.

Hobgoblin Warcaster (W)	Level 3 Controller	
Medium natural humanoid	XP 150	
Initiative +5	Senses Perception +4; low-light vision	
HP 46; Bloodied 23		
AC 17; Fortitude 13, Reflex 15, Will 14		
Speed 6		
Action Points 1		
⊕ Staff (standard; at-will) ♦ Weapon	+8 vs. AC; 1d8 + 1 damage.	
† Shock Staff (standard; recharge    ) ♦ Lightning, Weapon	+8 vs. AC; 2d10 + 4 lightning damage, and the target is dazed until the end of the hobgoblin warcaster's next turn.	
↗ Force Lure (standard; recharge   ) ♦ Force, Implement	Ranged 5; +9 vs. Fortitude; 2d6 + 4 force damage, and the target slides 3 squares.	
↖ Force Pulse (standard; recharge  ) ♦ Force	Close blast 5; +9 vs. Reflex; 2d8 + 4 force damage, and the target is pushed 1 square and knocked prone. Miss: Half damage, and the target is neither pushed nor knocked prone.	
<b>Hobgoblin Resilience</b> (immediate reaction, when the hobgoblin warcaster suffers an effect that a save can end; encounter)	The hobgoblin warcaster makes a saving throw against the triggering effect.	
Alignment Evil	Languages Common, Goblin	
Skills Arcana +10, Athletics +4, Stealth +10		
Str 13 (+2)	Dex 14 (+3)	Wis 16 (+4)
Con 14 (+3)	Int 19 (+5)	Cha 13 (+2)
Equipment robes, cult tunic, staff, +2 magic rod, Naarash talisman		



## Vlastnosti oblasti

- Osvětlení:** Lucerny (10 polí okolo nich jasné světlo) v každém pokoji v domě. Otevřená okna a dveře tvoří v okolí dvou polí od sebe slabé světlo. Všechny ostatní oblasti jsou temné.
- Sloupek:** každé poličko, na němž je sloupek, poskytuje kryt.

3 Bugbear Warriors (B)	Level 5 Brute	
Medium natural humanoid	XP 200 each	
Initiative +5	Senses Perception +4; low-light vision	
HP 76; Bloodied 38		
AC 18; Fortitude 17, Reflex 15, Will 14		
Speed 6		
Action Points 1		
① Morningstar (standard; at-will) ♦ Weapon		
+7 vs. AC; 2d6 + 6 damage.		
+ Skullthumper (standard; encounter) ♦ Weapon		
Requires morningstar and combat advantage; +5 vs. Fortitude; 2d6 + 5 damage, and the target is knocked prone and dazed (save ends).		
Predatory Eye (minor; encounter)		
The bugbear warrior deals an extra 1d6 damage on the next attack it makes with combat advantage. It must apply this bonus before the end of its next turn.		
Alignment Evil	Languages Common, Goblin	
Skills Intimidate +9, Stealth +12		
Str 20 (+7)	Dex 16 (+5)	Wis 14 (+4)
Con 16 (+5)	Int 10 (+2)	Cha 10 (+2)
Equipment hide armor, cult tunic, morningstar, Naarash talisman		

2 Hobgoblin Archers (A)	Level 3 Artillery	
Medium natural humanoid	XP 150 each	
Initiative +7	Senses Perception +8; low-light vision	
HP 39; Bloodied 19		
AC 17; Fortitude 13, Reflex 15, Will 13		
Speed 6		
Action Points 1		
① Longsword (standard; at-will) ♦ Weapon		
+6 vs. AC; 1d8 + 2 damage.		
② Longbow (standard; at-will) ♦ Weapon		
Ranged 20/40; +9 vs. AC; 1d10 + 4 damage, and the hobgoblin archer grants an ally within 5 squares of it a +2 bonus to its next ranged attack roll against the same target.		
Hobgoblin Resilience (immediate reaction, when the hobgoblin archer suffers an effect that a save can end; encounter)		
The hobgoblin archer makes a saving throw against the triggering effect.		
Alignment Evil	Languages Common, Goblin	
Skills Athletics +5, Stealth +12		
Str 14 (+3)	Dex 19 (+5)	Wis 14 (+3)
Con 15 (+3)	Int 11 (+1)	Cha 10 (+1)
Equipment leather armor, cult tunic, longsword, longbow, quiver of 30 arrows, Naarash talisman		

- Zdi:** Plaňkové zdi mění terén na obtížný.
- Okno:** Vnímání má postih -5 otevřeným oknem ven. Zevnitř může být okno otevřeno jako volná akce, zvenčí může být rozbito jako drobná akce, je potřeba hodit test na Sílu (DC 13). Otevřené okno dává kvalitní kryt. Proskočit oknem stojí 2 body pohybu.
- Závěsy:** těžké závěsy jsou roztažené domem a oddělují jednotlivé místnosti. Dávají neviditelnost. Pokud chce někdo záclonu strhnout, musí provést test na sílu proti DC 8 (drobná akce).
- Bedny:** Bedny jsou plné zbraní a zbrojí pro pašeráky. Každá hromada je pět stop vysoká. Poskytují kryt. Vylézt se na ně dá jen s Atletikou (DC 5).
- Postel:** Poskytuje kryt. Sama o sobě je obtížný terén. Postava smí provést test na Sílu proti DC 15, pokud se jí to podaří, postavila postel a ta jí poskytuje kvalitní kryt.
- Židle:** Obtížný terén
- Stoly:** Malá bytost smí vlézt pod stůl a získat tak kryt. Stojí to přesně dva body pohybu vylézt nebo skočit na stůl. Síla proti DC 10 znamená, že postava zvedla stůl a má díky němu kvalitní kryt
- Ohniště:** nestvůra zatlačená na políčko s ohništěm získává každé kolo 1d6 zranění ohněm.
- Stromy:** poskytují kryt a jsou obtížný terén
- Poklady:** Čaroděj má +2 magický rod, který mohou postavy získat, až jej zlikvidují.

## Ostří v noci

Taktické setkání lvl 7 (1400 XP)

### Příprava

Jeden z doppelgangerů se setkal s Jarynem v chrámu. Všichni protivníci na sebe vezmou paladinovu podobu, aby zmátl postavy. Toto setkání zahrnuje následující protivníky:

- 4x Doppelganger assassin (MM 71)

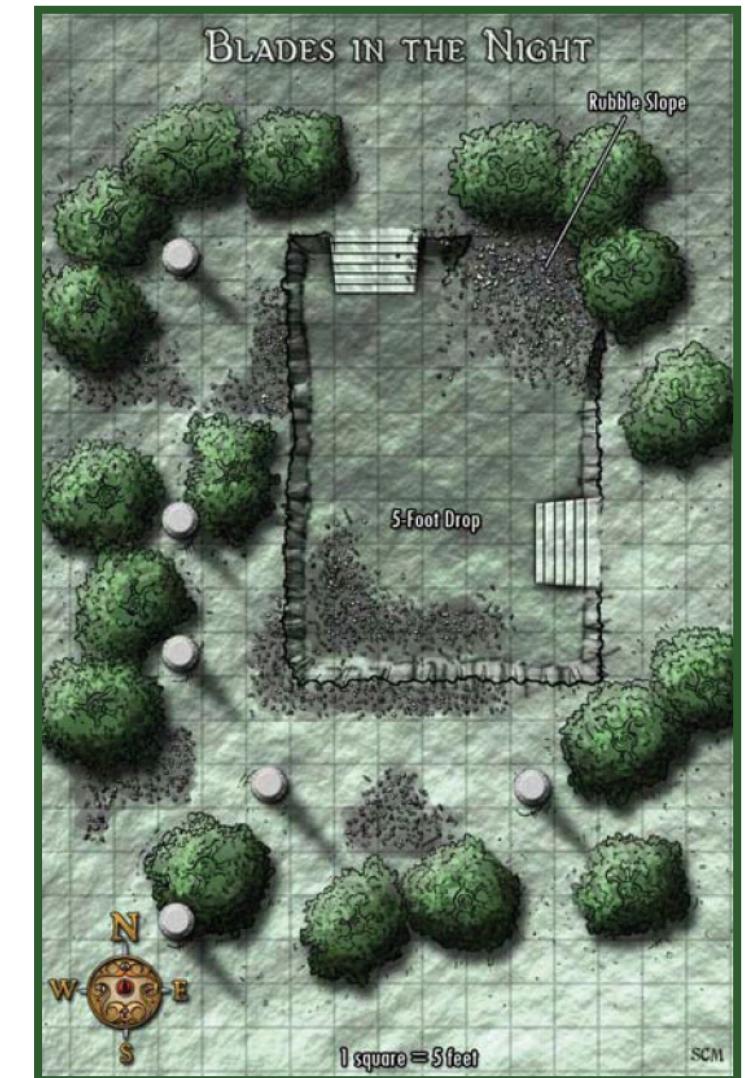
Dovol postavám, ať si vyberou, kde rozbijí tábor. Abys je trošku zmátl, nestav žádné jiné figurky, kromě prvního doppelgangera v podobě paladina. Ostatní jsou zatím ukryti v lese, což jim dává kryt. Jakmile se k nim první protivník dostane na dohled, přečti:

*Zaslechli jste výkřik...praskání větví se ozývá dříve, než se do záře ohně prodere divoce vyhlížející muž se znakem slunce vyšitém na prsou. Jak se plazí k vám a prosí o pomoc, vidíte silnou jizvu přes jeho levou čelist.*

Dej postavám chvíliku času, aby mohly poznat Jaryna. Pokud budou postavy příliš opatrné, protivník jednoduše zaútočí.

*Z paladinova hrdla se vydere zakvičení, v rukou se mu objeví krátký meč a vyráží proti vám.*

4 Doppelganger Assassins	Level 8 Lurker	
Medium natural humanoid (shapechanger)	XP 350 each	
Initiative +13	Senses Perception +10	
HP 69; Bloodied 34		
AC 23; Fortitude 18, Reflex 21, Will 21		
Speed 6		
Action Points 1		
① Dagger (standard; at-will) ♦ Weapon +13 vs. AC; 1d4 + 5 damage.		
+ Shapeshifter Feint (minor; at-will) +11 vs. Reflex; the doppelganger assassin gains combat advantage against the target until the end of the doppelganger assassin's next turn.		
← Cloud Mind (standard; sustain minor; encounter) ♦ Charm Close burst 5; +11 vs. Will; the doppelganger assassin is invisible to the target. Affected targets are unable to see the doppelganger for as long as it sustains the effect, until the doppelganger attacks, or until it is hit by an attack.		
Combat Advantage The doppelganger assassin deals an extra 2d6 damage against any target it has combat advantage against.		
Change Shape (minor; at-will) ♦ Polymorph A doppelganger can alter its physical form to take on the appearance of any Medium humanoid, including a unique individual (see Change Shape, MM 280).		
Alignment Evil	Languages Common	
Skills Bluff +15, Insight +12, Stealth +14		
Str 12 (+5)	Dex 21 (+9)	Wis 12 (+5)
Con 15 (+6)	Int 13 (+5)	Cha 19 (+8)
Equipment dagger, cult tunic, Naarash talisman		



## Taktika

Hod' na iniciativu během prvního útoku. Po prvním útoku doppelganger uteče zpět pod ochranu stromů a zaútočí jiný, z druhé strany. Všichni mají podobu Jaryna. Jakmile první postavě dojde, že Jaryn, se kterým bojují, není jeden, ale víc protivníků, zaútočí všichni najednou. Jakmile jich přijde o život více než polovina, jeden se pokusí uprchnout, zatímco ostatní budou bojovat až do smrti. Nezapomínej, že díky talismanu mají jeden akční bod

## Vlastnosti oblasti

- **Osvětlení:** Podle toho, jaký mají postavy zdroj světla
- **Sloupy:** tyto kamenné sloupy poskytují kryt. Postava na ně smí vylézt s Atletikou DC 10
- **Stromy:** kmeny dávají kryt. Jejich listí a nízké větve se počítají jako obtížný terén. Postava smí na strom vylézt s Atletikou DC 10
- **Jáma:** Je 5 stop hluboká. Skok do jámy stojí dva body pohybu.
- **Schody:** Obtížný terén
- **Zborcený roh:** Jedná se o obtížný terén, Kdokoliv, kdo se dostane na políčko s tímto terénem, musí hodit Akrobacií proti DC 18, jinak sjede dolů do jámy a je povalený.

## Černá cesta, Bílá řeka

Oproti krajině pohraničí, Černá cesta je krajinou zalesněných kopců.

*Mapka má pravdu, další tři dny podle ní putujete a podle změny krajiny to vypadá, že jdete správným směrem. Pomalu se blížíte ke kopcům a ruinám města, které se kdysi jmenovalo Harsmad. Konečně jste se dostali k místu zvanému Černá cesta – a pověsti o této cestě říkají pravdu, vypadá jako černá jizva brázdící jinak zelenavou krajinu.*

*Dalších sedm dní putujete pořád stejnou krajinou, abyste se dostali k horám, kde, jak doufáte, naleznete tajný chrám temného kultu. Mnohokrát jste potkali patroly hobgoblinů. Vyhnut se jim nebylo příliš těžké, na svém území jsou si tak jisti svojí neporanitelností, že nedávají sebemenší pozor na okolí.*

## B1: Lovec a kořist

Nikdo nikdy není dost opatrny, i přesto, že se postavy (či hráči) chovají opatrne, mají zvědy v předu, neustále házejí na Vnímání, nechej je vkrájet do této léčky, zde totiž loví velcí lovci. Skupina shadow hounds narazí na družinu ve chvíli, kdy si užívá lov napříč lesem. Postava, která uspěje v pasivním Vnímání proti DC 25, si jich všimne těsně před útokem.

*Koutkem oka sis všiml, jak se mezi stromy nedaleko silnice mihl jakýsi stín. Nejedná se o žádnou bytost, ale spíše o pokaženou stínochru...jako kdyby cosi průsvitného běželo vaším směrem...*

Nyní nadešel čas pro taktické setkání: Lovec a kořist

## B2: Adakmi

Po posledním setkání bude družina putovat poklidně další dva dny po Černé cestě. A pak dorazí k opevněnému městečku Adakmi:

*Vrcholky nyní již nedalekých Moonsfalských hor jsou před vámi, ale ještě blíž než hory a chrám v nich je před vámi podivná pevnůstka, která na vaší mapě schází... Pevnůstka stojí na skalní vyvýšenině, ze které padá vodopád a pokračuje dál k jihu jako řeka. Další vodopád je vidět i severně od městečka, na dalším skalním útesu. Více než ráz krajiny však váš zrak přitahuje něco jiného – městské hradby, které jsou plně rozvěšených těl hobgoblinů a jiných nájezdníků kultu. Toto město určitě není spojencem kultu.*

Městské stráže jsou v neustálém pozoru před jakýmkoli nebezpečím. Pokud se postavy budou chovat, drze, arogantně nebo nepřátelsky, spustí na ně palbu z hradeb a odezenou je od města. Pokud se budou postavy

projevovat pokojně a samotné se svěří se svým bojem proti kultu, budou okamžitě vpuštěny do města.

Před tím, než padlo císařství Nerath, bylo Adakmi poměrně bohatým obchodním městem chránícím své okolí – lesní vesnice, nomádské kmeny pastevců i izolované hornické osady v okolí. V těchto temných časech však mnoho z jeho obyvatel opustilo své přistřešky a vydalo se na jih.

## VE MĚSTĚ

Uvnitř hradeb je toto město stejné jako jakékoli jiné v pohraničí. Pokud hráči pospíchají, nezdržujte se ve městě a rovnou jim vhoď do cesty Glasura, statečného trpasličího kapitána, který postavy dovede až k chrámu zla. Jinak zde mohou postavy pár dní odpočívat, doplnit zásoby a podobně (všechno zboží je zde o 25% dražší – z důvodu izolace města).

Pokud se ve městě chtejí postavy zdržet, nech je klidně sbírat informace (použij speciální informace z předchozích kapitol) nebo je nech odehrávat libovolné herní scény, záleží na tobě a na hráčích. Jakmile nebude ve městě co dělat, postavy se pokusí vydat se dál na sever, do Moonsfallských hor...a to nebude zase až tak jednoduché.

Jakmile se postavy zmíní, kam míří, přečti jim následující:

*Chrám je na sever, dva týdny cesty odtud. Jediným problémem na cestě k němu je ten, že do dvou dnů je po vás. Odsud na sever už je jen kult a vypálené vesnice. Každého, kdo vzdoroval, kultisté zabili nebo odvlekli. Mnoho z odvlečených se stalo členy kultu a patří k těm nejbrutálnějším, jsou jako psi utržení ze řetězu. To jsou ti, kteří hlídají okolo cesty na sever, ne jako ta hobgoblinská lůza na jihu. Pro cestu na sever budete potřebovat lodě, jenže lodě už tu dávno nejsou, všechny odpluly co možná nejdál z tohoto prokletého kraje.*

## B3: Poslední lod'

Během trvání Nerathu i po jeho pádu stateční kapitáni sjížděli řeku oběma směry – na sever i na jih. Obchodní cesty, které se jim po řece otevřely, byly stejně lákavé jako nebezpečné, jenže od té doby, co povstal kult, nebezpečí mnohonásobně převážilo jejich prospěšnost. Poslední spojnice konce pohraničí se zbytkem civilizovaného světa byla kultem přetáta.

Krátce poté, co se postavy doslechnou o lodích, si je vyhledá hřmotný trpaslík:

*Předstoupil před vás trpaslík, který se nebojí říct svůj názor přímo a hodně nahlas: „Sem slyšel že chcete na sever. Lidi vám řekli, že do dvou dnů ste pod drnem a maj recht. Lidi vám řekli, že lodě sou*

*pryč a nemaj recht. Viděl jsem Pilíře noci a za dvacet zlatek vás tam vezmu.“*

Glasur je posledním kapitánem ochotným plout po řece na sever. Je dokonce jediným v celém městě. Až k chrámu očekává devítidenní cestu. Jeho lodě kotví několik mil severně od města, v malém ukrytém kotvišti – dnes nemůžete věřit nikomu. Pokud mu postavy nebudou věřit a hodí si na Vcítění proti DC 18, zjistí, že jeho nenávist vůči kultu je nefalšovaná. Na otázku nepříliš ochotně poví něco o tom, že měl v jedné vesnici na severu rodinu a když byl pryč, kult se o ni postaral i s celou vesnicí.

## PŘÍSTAVIŠTĚ

Cesta k přístavišti není lehká. Postavy si mohou buď zájít hodně velkou oklikou (skoro jeden den) nebo raději zkusit šplhat po horách. Což je cesta na dvě nebo tři hodiny, nicméně je podmíněná testem na Atletiku proti DC 18.

*Cesta vás přivádí do poměrně rozlehlého údolí, kde se řeka rozlévá a tvoří malé, dobře ukryté jezírko. Trpaslík vás již vítá a rovnou vás zve na svoji lodě prozaicky pojmenovanou Černý had. Lodě není příliš velká, ale vypadá bytelně a pohodlně. Z příde vedou do vody dvě pevná lana, na nichž jsou*

přivázáni obrovští mečouni – divoké a velmi nebezpečné ryby. Tito vypadají o něco ochočeněji, ale přesto se k nim raději nepřibližujete. Jejich úkolem je táhnout lod' proti proudu.

„Řeka je pomalá, tuhle část roku. Chvilku nám to bude trvat, než se moje dvě rybky pořádně proběhnou. Jak budete připraveni, skočte na palubu a jedeme!“

Tak jako všechny lodě, které jezdívaly na sever, i Černý had je poháněn dvojicí divokých mečounů. Díky jejich síle dokáže jet lod' bez pádlování rychlostí dvacet mil za den bez nejmenšího problému.

*Plné čtyři dny postupujete rychle k severu. Glazurovy pomocnice vedou lod' přes den s neutuchající silou, na noc je trpaslík pouští nalovit si v hlubokých vodách řeky něco dobrého k snědku. Za tuto dobu jste viděli zbytky několika vypálených vesnic. Zde kult rádí nejkrutěji.*

#### B4 – Oheň na vodě

Jak si tak postavy sviští na sever, projedou kolem jedné právě vypalované vesnice válečníky kultu.

*Celé dva dny plujete kaňonem Bílé vody, jak mu říká Glasur. Třetí den v podvečer vidíte, jak se před vámi ze břehu zvedá hustý černý dým.*

*„Tam je vesnice,“ pravý trpaslík temným hlasem „nebo spíš byla,“ ihned se opraví.*

Lod' jede ještě asi půl míle na sever, než s ní Glasur příráží ke břehu. Cesta k vesnici trvá jen pár chvil – Taktické setkání „Oheň na vodě“

#### Rozvoj

Válečníci nosí talismany i tuniky či zbroje se symbolikou kultu. Vesničané, kterým se podařilo uprchnout před řádícími lumpy, se po boji vrátí zpět do vesnice. Vůdkyní přeživších je postarší žena, Yrma Ta poděkuje postavám za jejich pomoc, ale na rovinu jim řekne, že ve finále to stejně nemá žádný smysl.

*„Bojovat s kultem nemá smysl. Pamatuj si, jak tudy projížděli dva cizinci. Muž prohlašoval, že již brzy bude kult minulostí, místo toho je tady kult pořád a po muži ani památky.“*

Na další otázky postav odpoví asi nějak takhle

*„Podivná dvojice mířila do domovského chrámu kultu, k Piliřům noci. Jejich cílem bylo zabít náčelníka,*

*hobgoblina Larkazhase. Muž se na mě podíval a bylo na něm vidět, že je již pološílený. Na svoji krev přísahal, že kult zničí. Spíš myslím, že byla zničena jeho krev.“*

Klidně zde můžeš pustit nějakou další speciální informaci, kterou se postavám nepovedlo získat během předešlých částí dobrodružství. Přeživší z vesnice sbalí vše alespoň trošku cenného a vypraví se do Adakmi, a pak s záplavou jiných uprchlíků dál na jih.

**Poklad:** Nepáťelský čaroděj má u sebe Čelenku jasnosti (Diadém of acuity, PHB1 str. 248, který vesničané s radostí přenechají postavám.

#### B5: Přítel mého nepřítele

Během návratu na lod' se trpaslík chová divně, evidentně má z něčeho strach.

*Jak se vracíte k řece a chystáte se nalodit, vidíte na trpaslíkovi zřetelné obavy. „Když jsme se blízili k vesnici, zdálo se mi, jako kdyby nás někdo sledoval. Vím, že je to hloupost, ale mám z toho divný pocit.“*

Žádná z postav není schopná najít nějaké stopy po protivníkovi nebo jakémkoliv jiném ohrožení. Postavy sleduje Dajani, který ví, že ho trpaslík spatřil, a tak se ukryl

mnohem lépe. Chtěl postavy napadnout během návratu na loď, ale trpaslík mu to překazil.

Jaryn poslal svého přítele jako zvěda do města Adakmi, ten do něho dorazil jen pár dní po postavách a hned, jak se o jejich výpravě dozvěděl, vypravil se ve stopách Černého hada co možná nejrychleji na sever. Jelikož se na území kultu nemusí ničeho bát, jeho cesta je velmi rychlá a dohonil postavy ještě před chrámem. Nicméně, toto prozatím utajené setkání vede až v taktické setkání „Přítel mého nepřítele“

#### Rozvoj

Dajani má na sobě věci člena kultu Naarashovy ruky, ale pod tímto oblečením má stále zašpiněnou a potrhanou tuniku s amaunatorovým symbolem. Vnímání proti DC 22 umožní postavám najít tajnou kapsu s deníkem, perem a zbytkem inkoustu.

První polovina deníku popisuje Jarynovu cestu na sever a západ v pátrání po kultu. Zde můžeš postavám klidně dohodit zbytek speciálních informací, které se jim nepodařilo získat. Po mnoha popsaných stránkách se postavy dostanou k informacím o tom, kde se tiefling raduje ze získání nové síly a příchodu nového věku světa, světa ovládaného démony. V druhé polovině deníku se již nepíše nic o Jarynovi.

**Poklad:** Kromě deníku a bot rychlé chůze (Bolte of striding, PHB1 str. 246) má tiefling ještě jeden

léčivý lektvar a nějaké peníze (40 zl a slonovinovou sošku ve tvaru Amaunotorova slunce, která je pozlacená, její hodnota je 250 zl).

#### Pilíře noci

Po dvou dnech bez jakéhokoliv setkání či nějaké zvláštnosti si postavy povšimnou změny v přírodní krajině

*Břehy porostlé šedivými stromy, které se sklánějí do vody, se pomalu ale jistě začínají měnit. Porost ustupuje holé planině, zemi, na které jakoby ani tráva nechtěla růst. A pak, tam v dálce to konečně vidíte – velký černý vrcholek, horu, kde je cíl vaší cesty – Pilíře noci. Chrám, k němuž, míříte již není ani den cesty od vás a vy stále nevíte, co se stalo s Jarynem... Vypadá to na záchrannou akci.*

Slunce zapadne a přijde soumrak ve chvíli, kdy Glasur konečně najde dobré kotviště. Díky tomu získaly postavy celou noc na přípravu plánu, co vlastně podniknou a jak. Trpaslík milerád počká, dokud se nevrátí, nebude ovšem čekat bůhví jak dlouho – deset dní a pak odplouvá. Cesta k chrámu potrvá opravdu skoro celý den, ale bude naprosto bez problémů. Postavy mají v „Pilířích noci“ osm dní, aby jim trpaslík neujel.

*Skoro celý den míříte ke svému cíli a pak, konečně po mnoha útrapách je před vámi sídlo zla, kultu Naarashovy ruky, uctíváčů Banea, těch špatných... Jak vycházíte, zpoza stromů, které občas zarůstají jinak holou podhorskou pláň, vidíte Černou cestu, jež míří přímo pod horu – do osídlení u jejího úpatí. Cesta vede mezi velkými budovami z kamene, jsou velké jako kdyby v nich měli žít obři a ne lidé...*

*Mnoho z těchto kdysi pevných budov se rozpadlo. Obydlená část v okolí chrámu ale vypadá zachovale a kupodivu skoro stejně jako jakékoli jiné město v severní části pohraničí. Žádní otroci ani vězni nejsou z vašich pozic vidět. Támhle cvičí skupinka s meči, tamhle si hrají děti... život zde vypadá skoro normálně, skoro...*

*Přímo u úbočí hory začíná kamenné schodiště, které ústí do jeskyně a ta nejspíš vede do nitra hory, přímo k srdci kultu, do vnitřního chrámu. Ale dostat se tam plně osídleným městem asi nebude tak jednoduché...*

Dovol postavám přiblížit se blíže k chrámu a pak pokračuj v popisu okolí:

*Velké pláně jsou vyhrazené pro zahrady a sady. Muly a oslové táhnou náklady dřeva a jiných surovin. Kult se opevňuje a to velmi rychle...*

*nad městem je cítit vůně masa, pečeného chleba... všude jsou vidět stopy po přistavování nových obytných prostor. Kult nabírá na síle.*

Postavy mohou lehko spočítat, že ve městě okolo chrámu žije asi pět stovek kultistů. Ale mnoho dalších jich bude určitě žít v táborech hustě rozesetých po okolí. Nikde nejsou žádné hradby nebo ohrady, kultisté chodí volně, kam se jim zachce. Nikdo zřejmě nemá strach z přepadení či nějaké podobné akce, všichni věří v neprostupnost patrol okolo Černé cesty. Postavy se mohou mezi kultisty velmi lehce vetřít, stačí jim k tomu tuniky nebo zbroje se symboly kultu. V podstatě mohou vejít do města a chovat se tam jako doma.

Nejvíce jsou mezi kultisty zastoupeni lidé a hobgoblini, ale narazit zde na trpaslíka, tieflinga či dragonborna není žádný velký problém. Elfové, poloefflové a eladrii se mohou lehce maskovat jako lidé, ani nad nimi se nikdo nepozastaví a půlčíci mohou být maskováni za děti, kterých je v okolí také velké množství...

## Okolí chrámu

Všichni kultisté, na které maskované postavy narazí, si budou myslit, že se jedná o nové rekruty – však ještě nemají ani talismany. Jakékoli použití dovednosti Lhaní proti DC 18 to postavám potvrdí a nikdo je nebude více otravovat. Jakmile budou mít postavy chvilku na to, aby si prohlédly, jak kult funguje, přečti jim následující:

*I přes zdání prosperující a fungující komunity, jsou zde nebezpečná zákoutí a každý, kdo zde žije, se pohybuje na ostří nože. Určitý řád, pořádek a právo komunity neustále nutí lidi plnit svoji roli do posledního dechu. Vybraní kultisté nosí černé opasky, címž dávají najevo ostatním, že mají na starosti ochranu určitého aspektu života komunity. Dokonce i malé děti zde cvičí v boji, a mnohdy je až s podivem, jak precizní a nemilosrdné dovedou být.*

Vnímání a Vcítění může odhalit mnoho z nálad kultistů. Všichni jsou soustředěni na běh komunity. Mnohé rozčiluje kontrola nad jejich životy a vnucení do určité role, ale všichni jsou naprosto oddáni kultu a proto se s tím smířují mnohem lehčeji. Tato enkláva vypadá jako skutečná vesnice, ale ještě více vypadá jako vojenský tábor.

*Malé skupiny pracovníků jsou v různých intervalech odvolávané z práce a buď musejí cvičit s mečem a štítem nebo se musejí účastnit temných rituálů boha války a tyranie. U ohňů mnoho jiných lidí jí svá jídla se stejným klidem a odevzdáním, s jakým pracují téměř celý den ve prospěch svého kultu. Podobně prázdný a odevzdaný život jistě žili i všichni zabijáci kultu, které jste cestou potkali.*

Postava Bojovníka nebo Vojvody rozpozná pokročilou taktiku, kterou používají kultisté k boji i k tréninku nových zabijáků. Jejich zbraně, zbroje i výbava je stejně kvalitní jako ta, kterou měl kult získat v Erstlinu. Postavy s trénovanou dovedností Náboženství mohou rozpoznat, že rituály, kterých se lidé účastní, jsou plné povzbuzování a probouzení jejich vlastní síly. Pokud se postavy pokusí prozkoumat schodiště vedoucí k vnitřnímu chrámu, přečti následující:

*Cesta k vnitřnímu chrámu, do nitra hory, je volná. Samo schodiště je ale místem, kde odpočívá dvacet hrozivých strážců, elitních bojovníků kultu. Když se přiblíží kdokoliv, kdo nemá přístup do vnitřní části svatyně, poručí mu, ať se klidí nebo že uvidí. Sem tam je někdo neuposlechne a je tedy tak, jak byl varován, rozsekán sekýrami stráži.*

*Každý schod je dvojnásobně velký než normální schody. Každý krok vyžaduje plné soustředění a opatrnost. Velikost staveb v osadě konečně dává smysl, tohle jsou ruiny chrámu obrů... a už od pohledu jsou velmi staré.*

Postavy si mohou také všimnout (Vnímání DC 18), že většina obyvatel nenosí talisman kultu, dokonce ani mnoho z těch, kteří mají černý opasek. Ve správný čas přečti postavám tento malý odstaveček:

Zhruba někdy v polovině pracovního dne jste si všimli skupiny, která vystupuje po schodech nahoru a míří do vnitřního chrámu. Pokračují až do nitra hory, kde už na ně není vidět. Po hodině se vracejí, mnozí z nich jsou oděni do lepších tunik, jsou ozbrojeni, kolem jejich krku se houpou talismany s úlomkem rudého kamene.

Pokud se postavy budou ptát po místě k přespání, bude jim řečeno, že se mohou ubytovat kdekoli, kde je místo. Nikdo se o ně příliš nestará.

## Rovnou na věc

Většině hráčů velmi rychle dojde, že konec dobrudružství se bude odehrávat ve vnitřním chrámu kultu. Pokud se postavy pokusí dostat se do vnitřního chrámu nějakou bojovou akcí nebo plížením, vlož místo dovednostní výzvy (která bude následovat) nějaké taktické setkání.

Improvizované taktické setkání se odehraje někde v místnostech T1 a T2, Použij šest Advanced human berserkers a elitní stráže z první místnosti jeskynního komplexu. Postavy se mohou plížit, jak chtejí, stráže vždy zaútočí, jakmile se přiblíží někdo nepovolaný – chrám je magicky chráněný. Během boje se část strážců pokusí zavřít dveře a tím nevědomky spustí magické ochrany, které chrání celý komplex.

Hráči, kteří se rozhodnou jít touto rychlejší cestou nejistí, nic o Jarynově pádu do temnoty. Klidně jim tyto informace doplň z úst vyslychaných strážných a nebo z poznámk roztroušených po mapce.

## B6: Mezi vlky

Postavy jsou již velmi, ale opravdu velmi blízko vyřešení celé zápletky a odhalení paladinova skutečného osudu. Následující dovednostní výzva nebude úplně klasickým sbíráním informací, ale spíše takovou sociální dovednostní výzvou o tom, jak dokáží postavy zapadnout... nebezpečí je všude a ptát se kultistů jen tak není úplně ideální.

### DOVEDNOSTNÍ VÝZVA

Úroveň 5, Obtížnost 3 (600 XP)

S pohybem volným po celém komplexu si postavy musejí získat důvěru ostatních kultistů a dostat se mezi několik vyvolených, kteří se vydají po schodech do vnitřního chrámu pro amulet kultu a případně vypátrat, co se stalo s paladinem. Hody provádí jednotlivé postavy a tak je dost možné, že si získají důvěru kultu během dvou nebo tří dnů. Postavy mohou klidně strávit i několik dní aklimatizováním se na způsob života kultu. Tím se jim sníží DC při dovednostní výzvě o 2 za každé tři dny.

- **Příprava:** Skupina musí adoptovat, nikoliv jen předstírat, sounáležitost s kultem. Tím, že se k nim přidají při práci, rituálech a všech ostatních povinnostech, se jim povede získat si jejich důvěru. Pokud bude dovednostní výzva úspěšná, zjistí další detaily o osudu paladina a navíc se dostanou na seznam těch, kteří získají přístup do vnitřního chrámu.
- **Hlavní dovednosti:** Náboženství, Atletika
- **Atletika (DC 21):** Postava se účastní práce nebo bojového tréninku s ostatními kultisty. Příliš nízký hod znamená, že postava svým druhům zajistí postih -2 na všechny testy dovedností Lhaní a Diplomacie. Pokud postava přehodí DC o hodně, vydělá si pro své společníky na testy dovedností Lhaní a Diplomacie bonus +2 a samozřejmě jednu informaci o paladinově osudu.
- **Náboženství (DC 18):** Postava má nějaké znalosti, aby mohla vést menší rituál v Baneově jméně. Pokud postava hodí o hodně méně, než je DC, nepovede se jí rituál úspěšně dokončit a pro své druhy získá pouze postih na jejich další Lhaní nebo Diplomaci. Postih bude jako vždy o velikosti -2. Pokud však postava přehodí DC o hodně, získá pro své druhy bonus +2 na Diplomaci a Lhaní. Navíc se jí podaří zaujmout kněze a získat další informaci o paladinově osudu.
- **Další dovednosti:** Lhaní, Diplomacie

- **Diplomacie (DC 18):** Postavě se podaří vloudit se do něčí přízně a rychle z toho vytěžit maximum. Každý den smí jedna postava provést jeden test na tuto dovednost, jejíž použití nedá družině úspěch ani neúspěch v dovednostní výzvě, ale bonus nebo postih -2 na následující test Náboženství či Atletiky.
- **Lhaní (DC 18):** každý den smí jedna postava zkoušet něco málo na vlastní pěst (jeden hod v jednom dni na jednu postavu). Dovednost nepřináší ani vítězství, ani neúspěchy v probíhající dovednostní výzvě. Postava může vydělat pro své přátele bonus nebo postih (2) pro své spojence na další hody Atletika či Náboženství.
- **Úspěch:** Slovo o nových věřících, kteří dokazují svoji cenu, se dostane až k uším výše postavených kulistů a velmi brzy postavám někdo oznámí, že jsou očekáváni ve vnitřním chrámu na ceremonii přijetí amuletu kultu. Ceremonie „Rituál oka“ je plánován na západ slunce.
- **Neúspěch:** Postavy se prozradily a jediné, co mohou nyní udělat, je utéct pryč, nebo vzít vnitřní chrám útokem. Ani jedna z možností není ideální. Postup, jak vyřešit bojovou cestu družiny, ti byl pospán výše. Nicméně, nyní už mohou mít klidně splněný hlavní cíl dobrodružství a tedy i toto je cesta pro postavy...

## Jarynův osud

Jak si postavy vydělávají důvěru kultu, získávají i další informace o osudu Jaryna. Následující informace mohou postavy dostávat postupně nebo v libovolném pořadí, jak uznáš za vhodné ty sám.

1. Byl jsem u toho, když přivlekli Jaryna v řetězech. A byl jsem i u toho, když druhý den ráno stanul Jaryn na chrámových schodech a vyhlásil se hlasem Naarashovým.
2. Jaryn a Larkazh se setkali někde na Černé cestě. Dva tucty nejlepších válečníků našeho kultu proti paladinovi a jeho společníku, tieflingu Dajanimu. Na konci toho všeho byl Larkazh jediný, kdo stál na nohou.
3. Dva bratři Larkazha byli zabiti Jarynovou rukou. Jaryna i Dajaniho si Larkazh nechal odnést do vnitřního chrámu aby je dal obětovat Baneovi. Přiskořáblý a na chrámové schody vyšel jako vítěz Jaryn, jeho věrný tiefling byl o krok za ním a nesl Larkazhovu hlavu.
4. Všechno se změnilo za Jaryna. Úderné jednotky vedly chrám a mohly zabít kohokoliv tak rychle, jak se jim zachtělo. Jaryn je naučil disciplíně a udělal z nich armádu.
5. Všechno to začne dobytím pevnosti Adakmi. Nevěříci budou přibiti na zdi vlastních domů, Baneův kult ovládne pevnost a učiní z ní svoji druhou základnu, ze které ovládne zbytek pohraničí.
6. Jaryn možná vypadá jako člověk, ale lidského v něm zůstalo již jen velmi málo. Baneova síla proudí jeho žilami. On je totiž vyvolený
7. Pád Nerathu byl prvním signálem. Bohové světla jsou slabí a tento svět byl ponechán v plen Baneovi. Tyranova ruka zmáčkne všechny, a až se rozevře, zůstanou jen věřící.
8. Baneův hlas zní skrze Jaryna. A jeho slova vítají nový temný věk. Je to nový bůh, který povstal ve jméně svého pána, je to potomek Naarashův. Silní ovládnou tento svět a slabí budou zatraceni a zapomenuti.

## Lovec a kořist

Taktické setkání lvl 6 (1250 XP)

### Příprava

Postavy začínají na silnici uprostřed mapy. Následně umístí jen čtyři nejbližší protivníky. Poslední zůstává mezi stromy, aby získal neviditelnost. Toto setkání zahrnuje následující protivníky:

- 5x Shadow hound (S) (MM 160)

Tito protivníci loví v kraji pro zábavu, sport a potravu. Je jim v podstatě jedno, zda postavy patří ke kultu či nikoliv. Bojují až do smrti. Ve chvíli, kdy psi zaútočí, parafrázuji následující odstavec:

*Zpoza stromů se ozvalo zařvání nějaké, jistě strašlivé šelmy. Ze stínů okolo vás se valí čtyři zubaté psovité šelmy. Jedné kapou z tlamy sliny, druhá cvaká čelistí naprázdno.*

### Taktika

Čtyři psi zaútočí přímo, poslední pátý je ukrytý a za cíl si vybere postavu, která je slabá, případně osamocená, ideální je družinový controller. Jejich stínová aura snižuje osvětlení v jejich blízkosti (mají ukrytí -2 k útoku pro útočníka). Mimo cestu mají dokonce neviditelnost (-5 k útoku) do té doby, než tam postavy přinesou nějaký silný zdroj světla.

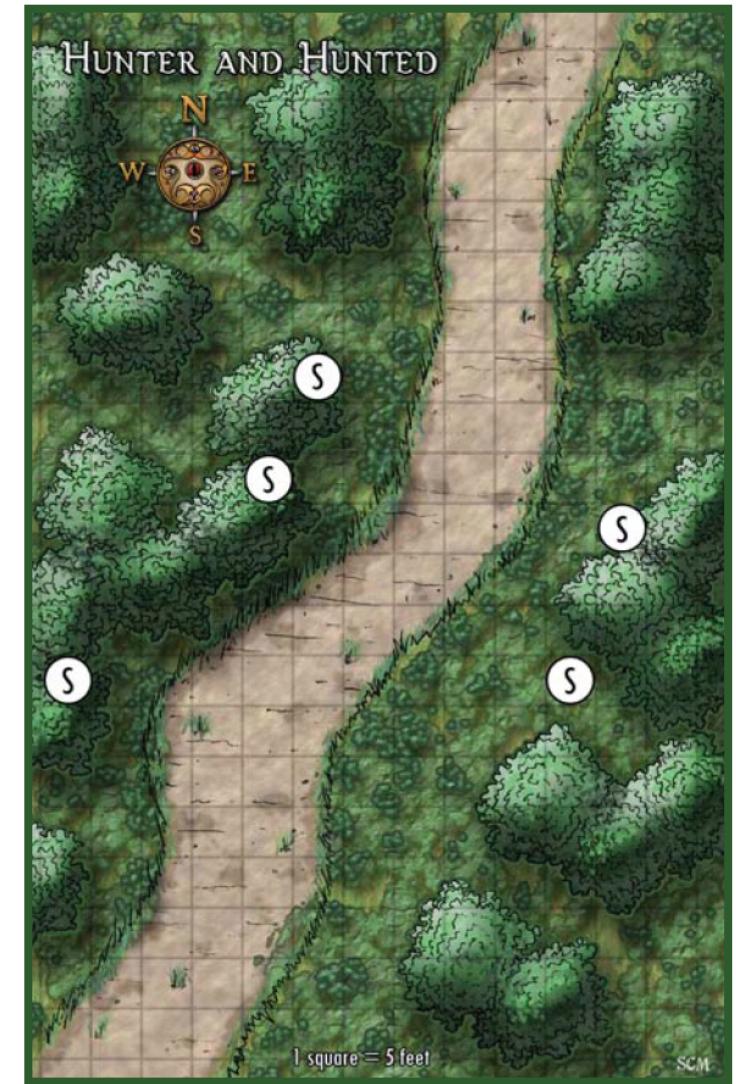
Psi používají svůj *baying* útok tak často jak je možné, aby zasáhli alespoň minimálně tři postavy.

Se svojí schopností *shadow ambush* cílují jako první lehce obrněné protivníky, aby je vyřadili z boje.

### Vlastnosti okolí

- **Osvětlení:** denní světlo na cestě, šero mezi stromy
- **Kroviny mimo cestu:** Obtížný terén
- **Stromy:** Dávají postavě neviditelnost. Při DC 10 na Atletiku se na ně dá vyšplhat. Považují se za obtížný terén.

5 Shadow Hounds (S)	Level 6 Skirmisher	
Medium shadow magical beast	XP 250 each	
Initiative +7	Senses Perception +9; darkvision	
<b>Shroud of Night</b> aura 2; bright light in the aura is reduced to dim light, and dim light becomes darkness.		
HP 70; Bloodied 35		
AC 19; Fortitude 20, Reflex 18, Will 17		
Vulnerable 5 radiant		
Speed 7, teleport 7		
④ <b>Bite</b> (standard; at-will) +11 vs. AC; 1d8 + 4 damage; see also <i>shadow ambush</i> .		
④ <b>Baying</b> (minor; recharge ② ③) ♦ <b>Fear</b> Close burst 5; +8 vs. Will; the target takes a -2 penalty to all defenses until the end of the shadow hound's next turn.		
<b>Shadow Ambush</b>		
When the shadow hound teleports adjacent to an enemy, it gains combat advantage and deals an extra 1d6 damage on the next attack it makes against that enemy this turn.		
Alignment Unaligned	Languages –	
Skills Endurance +10, Stealth +10		
Str 19 (+7)	Dex 15 (+5)	Wis 13 (+4)
Con 14 (+5)	Int 6 (+1)	Cha 16 (+6)



## Oheň na vodě

Taktické setkání lvl 5 (1050 XP)

### Příprava

Postavy se k rabované vesnici blíží od severního pobřeží. Stromy na pobřeží dávají ukrytí. Jakmile se postavy přiblíží k vesnici, přečti:

*Mezi stromy a kopci, nedaleko řeky je vesnice a nyní téměř celá hoří. Od řeky jsou vidět tři rádící válečníci v destičkových zbrojích se znaky kultu na prsou. Několik lidí se snaží uprchnout, ale není kam...*

Toto taktické setkání zahrnuje tyto protivníky:

- 3x Dragonborn soldier (D) (MM 86)
- 1x Death cultist mage (M) (viz níže)
- 1x Bugbear strangler (B) (MM 136)

Jakmile Dragonborni spatří družinu, nechají trýznění vesničanů a vyčkají příchodu sobě rovných soupeřů. Vesničané utečou na bezpečné pozice v lese a vrátí se až po boji (pokud vyhrají postavy). Nestav na plánek figurku čaroděje a bugbeara, dokud se neobjeví na scéně.

*Jeden z dračích válečníků si vás všiml, upozornil své spolubojovníky a všichni se vydali vstříc vám, jako hrozbě převyšující těch pár vesničanů, které terorizovali.*

### Taktika

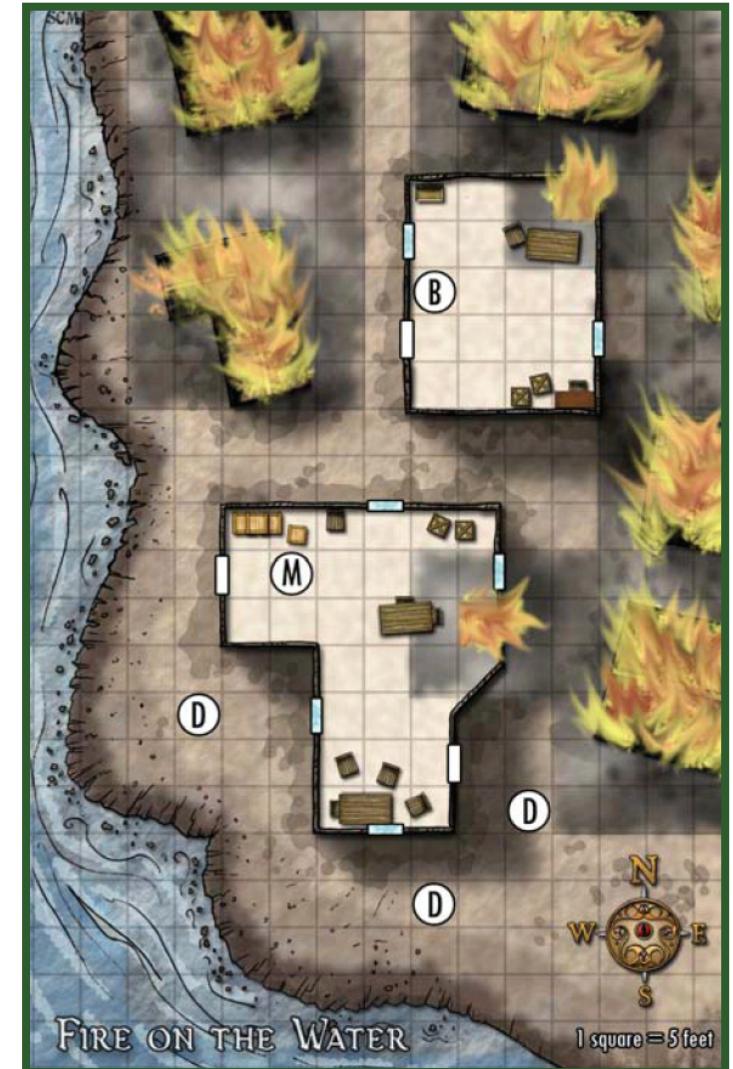
Dragonborni zůstanou v souboji tváří v tvář, aby mohli těžit výhodu ze svého *impetuous spirit*. Se svým dechem vyčkají, dokud nebudou soupeři zakrvácení, nebo dokud jich nebudou moci jedním dechem zasáhnout co možná nejvíce.

Mág se ukryje v okně a bude sesílat na postavy kouzla, hlavně Tančící blesky, které cílují tři cíle. Aby je trošku zmátl a poskytl svým spolubojovníkům výhodu, může používat i Hrom. Nepodceňuj ani jeho *magic missile*, kterou je možné střílet na velkou vzdálenost.

Bugbear si pokusí vyčkat na postavu, kterou by mohl chytit osamocenou. Klidně si pozdrží i svoji akci, ukryje se v kouři a následně zaútočí s bojovou výhodou a použije svůj speciální útok. Postavu zachytí, rychle se s ní vypořádá a půjde na jinou.

### Vlastnosti okolí

- **Osvětlení:** Denní světlo
- **Hořící budovy:** Oheň se rozšiřuje o jedno políčko za kolo směrem, který si vybereš. Postava, která plameny projde, nebo na nich začíná své kolo, je zraněna o 3d6 životů.
- **Kouř:** Políčka do vzdálenosti 5 od ohně jsou naplněna hustým štiplavým kouřem. Postava, která své kolo skončí na políčku s kouřem, musí hodit záchranný hod, jinak se stane zmatenou (dokud nehodí záchranný hod).



- Řeka:** U vesnice je pomalá, proto se v ní dá normálně bojovat, počítá se jako obtížný terén
- Nábytek:** Jedná se o obtížný terén, nábytek, který je větší než jedno pole, poskytuje kryt.
- Okno:** Vnímání má postih -5 otevřeným oknem ven. Zevnitř může být okno otevřeno jako volná akce, zvenčí může být rozbito jako drobná akce Síla (DC 13). Otevřené okno dává kvalitní kryt. Proskočit oknem stojí 2 body pohybu.

Death Cultist Mage (M)	Level 5 Artillery	
Medium natural humanoid	XP 200	
Initiative +4	Senses Perception +7	
HP 48; Bloodied 24		
AC 18; Fortitude 14, Reflex 15, Will 16		
Speed 6		
Action Points 1		
① Quarterstaff (standard; at-will) ♦ Weapon	+5 vs. AC; 1d8 damage.	
② Magic Missile (standard; at-will) ♦ Force	Range 20; +8 vs. Reflex; 2d4 + 4 force damage.	
③ Dancing Lightning (standard; encounter) ♦ Lightning	The mage makes a separate attack against 3 different targets: ranged 10; +8 vs. Reflex; 1d6 + 4 lightning damage.	
④ Thunderburst (standard; encounter) ♦ Thunder	Area burst 1 within 10; +8 vs. Fortitude; 1d8 + 4 thunder damage, and the target is dazed (save ends).	
Alignment Evil	Languages Common	
Skills Arcana +11, Insight +7		
Str 10 (+2)	Dex 14 (+4)	Wis 17 (+5)
Con 12 (+3)	Int 18 (+6)	Cha 12 (+3)
Equipment robes, cult tunic, quarterstaff, wand, diadem of acuity, Naarash talisman		

3 Dragonborn Soldiers (D)	Level 5 Soldier	
Medium natural humanoid	XP 200 each	
Initiative +6	Senses Perception +3	
HP 63; Bloodied 31; see also dragonborn fury		
AC 20; Fortitude 18, Reflex 16, Will 15		
Speed 6		
Action Points 1		
① Longsword (standard; at-will) ♦ Weapon	+10 vs. AC (+11 while bloodied); 1d8 + 3 damage.	
② Dragon Breath (minor; encounter) ♦ Cold	Close blast 3; +6 vs. Reflex (+7 while bloodied); 1d6 + 2 cold damage.	
Dragonborn Fury (only while bloodied)	A dragonborn gains a +1 racial bonus to attack rolls while bloodied.	
Impetuous Spirit (immediate reaction, when an enemy leaves an adjacent square; at-will) ♦ Weapon	The dragonborn soldier makes a melee basic attack against an enemy, even if the enemy is shifting.	
Martial Recovery (free, when the dragonborn soldier misses with a melee attack; encounter; recharges when the soldier uses impetuous spirit) ♦ Weapon	The dragonborn soldier makes another melee attack against the same target.	
Alignment Evil	Languages Common, Draconic	
Skills Endurance +9, History +4, Intimidate +8		
Str 16 (+5)	Dex 15 (+4)	Wis 12 (+3)
Con 15 (+4)	Int 11 (+2)	Cha 9 (+1)
Equipment scale armor with Bane's symbol, light shield, longsword, Naarash talisman		

Bugbear Strangler (B)	Level 6 Lurker	
Medium natural humanoid	XP 250	
Initiative +11	Senses Perception +5; low-light vision	
HP 58; Bloodied 29		
AC 21; Fortitude 18, Reflex 18, Will 16; see also body shield		
Speed 7		
Action Points 1		
① Morningstar (standard; at-will) ♦ Weapon	+10 vs. AC; 2d6 + 4 damage.	
② Strangle (standard; sustain standard; at-will)	Requires combat advantage; +9 vs. Reflex; 1d10 + 4 damage, and the target is immobilized (until escape). A target trying to escape the strangle takes a -4 penalty to the check. The bugbear strangler can sustain the power as a standard action, dealing 1d10 + 4 damage and maintaining the strangle.	
Body Shield (immediate interrupt, when targeted by a melee or a ranged attack against AC or Reflex; recharge   )	The bugbear strangler makes its immobilized victim the target instead. The bugbear strangler can't use this power to redirect attacks made by a creature it is currently strangling.	
Predatory Eye (minor; encounter)	The bugbear strangler deals an extra 1d6 damage on the next attack it makes with combat advantage. It must apply this bonus before the end of its next turn.	
Alignment Evil	Languages Common, Goblin	
Skills Intimidate +10, Stealth +14		
Str 18 (+7)	Dex 18 (+7)	Wis 14 (+5)
Con 16 (+6)	Int 10 (+3)	Cha 10 (+3)
Equipment leather armor, cult tunic, morningstar, rope garrote, Naarash talisman		

## Přítel mého nepřítele

Taktické setkání lvl 4 (875 XP)

### Příprava

Jeden den poté, co se postavy stanou svědky řádění válečníků kultu ve vesnici, je konečně napadne již nějaký čas čekající tiefling Dajani. Ponechej postavy, ať si připraví tábor, určí hlídky a až pak nechej nepřítele zaútočit. Toto setkání zahrnuje tohoto protivníka:

- Dajani, tiefling darkblade

Pro Dajaniho není problém použít své dovednosti, dostat se do blízkosti družiny a teleportováním vyhrát první kolo pro sebe.

*Zničehonic se mezi vámi objevila postava v tmavém oblečení se dvěma černými krátkými meči a bez rozmyšlení útočí.*

### Taktika

Dajani se teleportuje mezi dvě postavy, zaútočí na obě. Následně používá svoji schopnost, aby se zneviditelnil a byl schopen přeběhnout od postavy k postavě a s touto výhodou zaútočil. Než se postavy rozutečou, je schopen v každém kole zaútočit na dva různé cíle. Jakmile je zakrvácený, začne bojovat s fanatickou zuřivostí, plně oddán svému kultu.

#### Dajani, Tiefling Darkblade (D) Level 4 Solo Lurker

Medium natural humanoid XP 875

Initiative +12 Senses Perception +5; low-light vision

HP 224; Bloodied 112

AC 21; Fortitude 16, Reflex 20, Will 16

Resist 12 fire

Saving Throws +4

Speed 7; see also cloak of lurking

Action Points 2

⊕ Poisoned Short Sword (standard; at-will) ♦ Poison, Weapon

+9 vs. AC (+10 against a bloodied target); 1d6 + 4 damage, and Dajani makes a secondary attack against the same target.  
Secondary Attack: +10 vs. Fortitude; ongoing 10 poison damage (save ends).

⊕ Double Attack (standard; at-will)

Dajani makes two poisoned short sword attacks (see above) but cannot make both attacks against the same target.

Cloak of Lurking (move; at-will) ♦ Teleportation

Dajani teleports 5 squares and becomes invisible until the end of his next turn.

Infernal Wrath (minor; encounter; recharges when first bloodied)

Dajani gains a +1 power bonus to his next attack roll against an enemy that hit him since his last turn. If the attack hits and deals damage, Dajani deals an extra 3 damage.

Demonic Frenzy (immediate reaction, when attacked by an adjacent enemy while bloodied; at-will)

Dajani makes a frenzied short sword attack against the enemy +9 vs. AC (+10 against a bloodied target); 1d6 + 4 damage.

Secondary Attack: +10 vs. Fortitude; ongoing 10 poison damage (save ends).

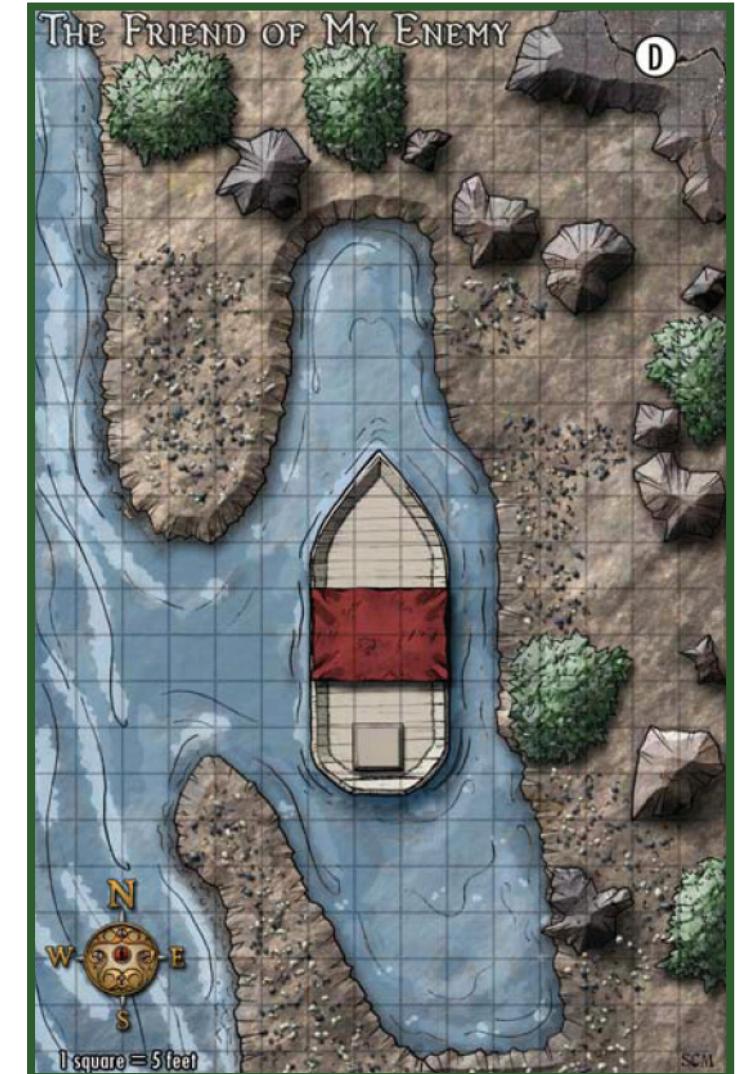
Alignment Chaotic evil Languages Common, Supernal

Skills Bluff +13, Stealth +15

Str 13 (+4) Dex 20 (+8) Wis 14 (+5)

Con 16 (+6) Int 13 (+4) Cha 16 (+6)

Equipment cloak, leather armor, cult tunic, 2 poisoned short swords, boots of striding, Naarash talisman



## Vlastnosti oblasti

- **Osvětlení:** Záleží na postavách, jaké mají. Jinak temnota.
- **Kamenitý povrch:** Obtížný terén.
- **Balvany:** velké kameny znamenají cover pro postavu za nimi, počítají se jako obtížný terén a na jejich přeběhnutí je potřeba Athletics DC 5.
- **Loď:** na lodi se dá normálně pohybovat a bojovat. Skok na loď je DC 10 Athletics. Skok z lodi je DC 5 Athletics. Nepovedený test znamená pád.
- **Voda:** Pomalá a studená, počítá se jako obtížný terén.

## Naarashův chrám

Konečně, finále. Postavy jsou ve vnitřním chrámu a jdou proti pradávným hrůzám i ochranám tohoto opět svatého místa.

### Historie chrámu

Tento chrám je pozůstatkem po již dávno zmizelé rase obrů. Kdysi dálko našli tito obři v horách magicky velmi silný artefakt, který nazvali „Oko Naarashovo“. Nejspíš až do konce netušili, že kámen je úplně nasáklý zlou démonickou silou. Během let se obři pozabíjeli mezi sebou, jejich duše zkonzumoval artefakt. Poslední, kteří přežili, učinili z chrámu vězení pro démona.

Uběhla dlouhá staletí, chrám zpustl a magické ochrany oslabily. Před pěti lety našel ruiny chrámu hobgobliní šaman Anak. Síla Naarashe ho pohltila téměř okamžitě. Pod démonovým vlivem Anak založil kult Banea. Naarash je velmi temperamentní pán, kult přešel přes několik vůdců za posledních pět let. Každý nový vůdce nastoupí na místo starého po jeho násilné smrti.

Když byl do chrámu v řetězech přivlečen Jaryn, démon z něho ucítil obrovskou sílu a samozřejmě přicházející šílenství způsobené až fanatickou touhou zničit prokletý kult. Démon v kameni si uvědomil paladinnou sílu a pozrel jej. Jaryn získal sílu a zabil Larkazha, následně převzal kontrolu nad celým kultem. Proto je nyní kult o tak silnější, než býval.

## Vlastnosti chrámu

Celý vzhled chrámu ukazuje na to, že byl postaven obry.

- **Místnosti:** Všechny místnosti i chodby jsou patnáct stop vysoké. Místnosti nemívají méně než třicet nebo čtyřicet stop. Jedinou výjimkou je místnost T6. Ta je menší.
- **Podlaha:** Kamenná, hrubá, ale přesto dobře schůdná.
- **Dveře:** Jakmile postavy vstoupí do objektu, spustí magickou ochranu, která zamkne všechny dveře v chrámu magickým zámkem. Area T6 byla zamčena a opatřena pastmi již dříve, aby její „obyvatelé“ nemohli uniknout. Podrobnější informace jsou uvedené u každé místnosti.
- **Schody:** Jsou dvojnásobně velké. Počítají se jako obtížný terén.
- **Osvětlení:** Většina chrámových oblastí není osvětlena a postavy si musejí svítit sami. Snad jen první a poslední místnost jsou osvětlené.

### T1: Temné schody

Postavy jsou zavolány, aby se zúčastnily „rituálu oka“. I s ostatními kultisty se vydávají do chrámu a scházejí dolů po schodech k prvním velkým dveřím.

Slunce zapadá a vy jste vedeni rozbořenou ulicí vstříc vnitřnímu chrámu. Dva strážci s černým opaskem drží sunrody a vedou vás k velkým schodům. Stráže vás pozorují, ale nechávají vás projít, dovnitř již pokračujete sami...

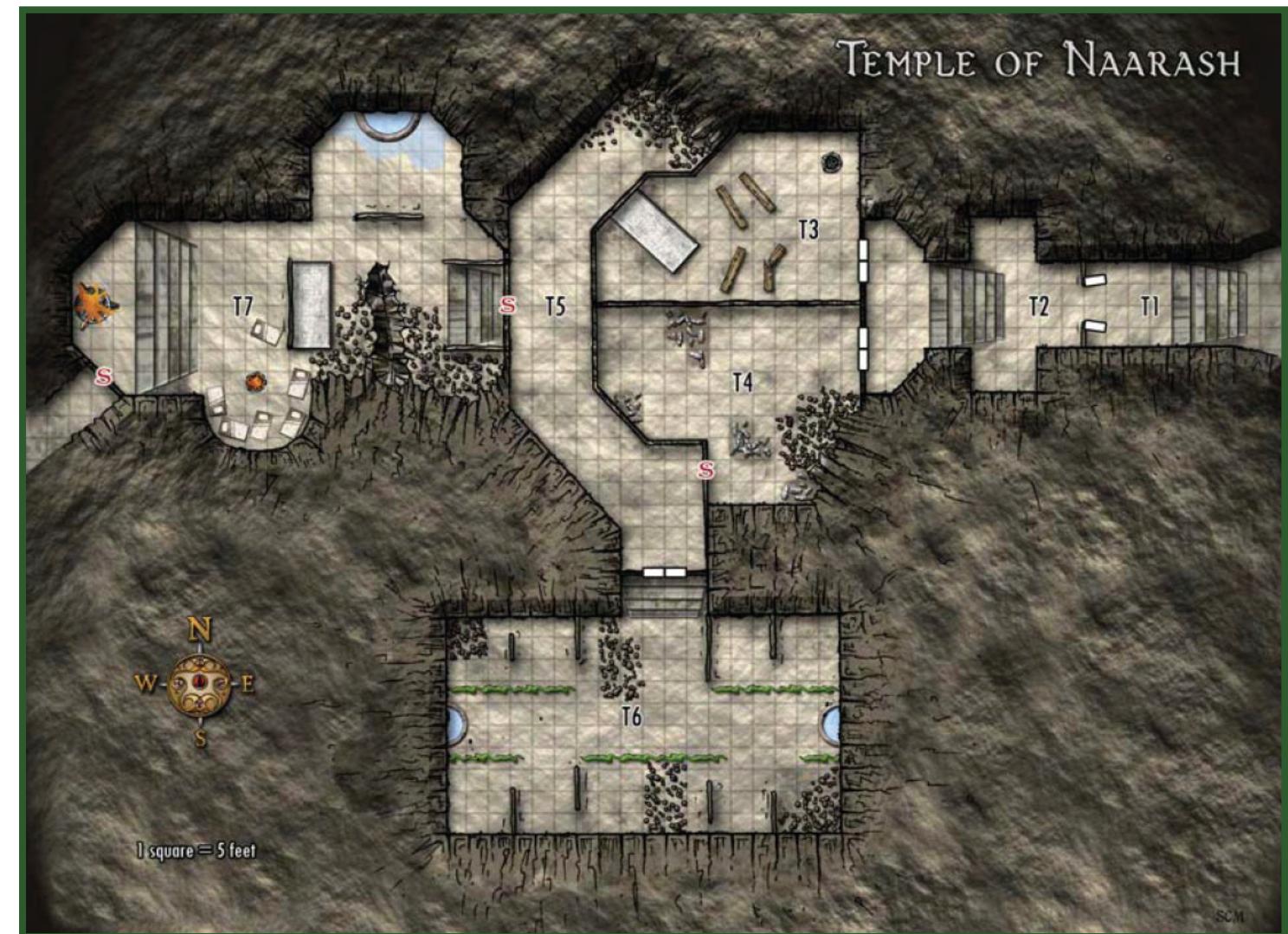
Důvěra v kult ponechává postavám volnou cestu, všichni jim věří. Ve chvíli, kdy se postavy dostanou do poloviny schodiště, poplašné magické ochrany je zaregistroují.

Ticho, klid a mír vaší cesty je náhle přerušen křikem postavy, která vyjízděla z chrámu na koňském hřebetu. S nepříjemnou předtuchou poznáváte jednoho z nájemných vrahů doppelgangerů, toho, který utekl.

Ano, toto je ten doppelganger, který utekl. Pokud neuutekl, postavy se dostanou až do chrámu bez nejmenšího problému a bude záležet na nich, zda se zúčastní rituálu oka a stanou se věrnými kultu. Nebo se rychle probojují až k Jarynovi

Všechny stráže se na vrahův křik zvedají a rozhlížejí se, co se děje. Vrah vřeští: „Pohané, zabijte je! Zabijte je všechny!“

Stráže běží po schodech nahoru, nechávají postavám jen dvě možnosti – boj nebo útěk.



## T2 – Velká hala

*Velká hala za dveřmi je prázdná. Hala se rozšiřuje do dvou výklenků a na druhé straně končí dvěma dveřmi. Oboje dveře vedou stejným směrem, možná do jedné místnosti?*

Dveře mohou být zatarasené zevnitř a podepřené kamennými kvádry (Síla DC 13 na zavření dveří a DC 17 na podepření kvádry). Pokud se postavy pokusí proborovat do chrámu, stráže před nimi zavřou dveře a pokusí se je zatarasit. S uzavřením dveří se ovšem spustí staré magické ochrany, které neumí vypnout ani sami kultisté, takže ani oni se nyní nemohou volně pohybovat komplexem, což je výhoda pro postavy.

Na zdech místnosti jsou runami vyvedené nápisy v obecné řeči a trpasličtině (Davecu). Historie DC 22 a nebo Vnímání DC 25 postavě umožní nápis přečíst a podle znalosti jazyka mu i porozumět. „Tento chrám byl postaven obry a je zasvěcen bohu Naarashovi“.

## T3: Hala víry

Dveře do této místnosti jsou magicky zamčené. Odemknout je může postava, která hodí dovednost Zlodějna proti DC 26 nebo test na sílu proti stejnému DC (26).

*Tato místnost byla kdysi kaplí. Obrovské dřevěné lavice jsou již dávno rozpadlé, ale kamenný oltář stále stojí. V jedné části místnosti je vyhořelé ohniště.*

Ohniště je poslední památka po Anakovi, zde tábořil před pěti lety.

## T4: Hala válečníků

Dveře do této místnosti zůstaly pro záplavu smetí pootvřené. Síla proti DC 13 je otevře. Pokud budou následně zavřené, aktivuje se na nich magický zámek a půjde je otevřít jen proti Zlodějině DC 26 nebo Síle DC 26.

*Tato místnost vypadá jako zbrojnice. Šest obrovských zbrojí zde stojí na stojanech různě po místnosti. Každá ze zbrojí svírá velkou halapartnu, je jasné, že tento chrám je pozůstatek po obrech. Na zemi se válí další zbraně i jejich zbytky, ale nijak zvlášť kvalitní.*

Na objevení tajných dveří je potřeba Vnímání proti DC 26. V této místnosti je taktické setkání: Hala válečníků.

## T5: Hala historie

V této hale jsou ukryté dveře, které lze nalézt pouze na Vnímání DC 26. Jsou samozřejmě magicky zamčené

a otevřít nebo vyrazit jdou proti DC 26. Tato chodba kdysi vedla k dnes již dávno pohřbeným částem komplexu.

*Na jihu jsou další velké dvoukřídlé dveře. Na severu je zavalená část chodby. Stěny jsou popsané runami, jaké jste už několikrát viděli – něco je v obecné řeči a něco jen v Davecu. Další část je doplněna dokonce o gobliní runy. Přes celou západní střenu se táhne mozaika Baneovy pěsti.*

Postava, která bude prohledávat mozaiku a hodí si Vnímání proti DC 22, nalezne pět ametystů (každý v ceně 100 zlatých). Bohužel, po vyloupnutí jednoho ametystu na postavu zaútočí past chránící tajné dveře a mozaiku (+8 vs Ref a 1d4 zářícího zranění). Jakmile postava vyloupne nějaký drahý kámen, smí provést další test na hledání tajných dveří (opět proti DC 26). Jakmile jsou dveře otevřené, drahokamy lze vyndat bez strachu z pasti.

Historie (DC 22) nebo Vnímání (DC 25) zjedí postavám další informace o tomto chrámu. Po založení chrámu se relativně normální víra obrů obrátila ve velmi válečnou a agresivní, obři dokonce bojovali sami proti sobě. Hoblino nápisy jsou od Anaka a jsou plné apokalyptických vizí a všeho okolo.

## T6: Černá cela

Tato část chrámu byla zamčena a opatřena pastmi již dříve. Dveře jsou magicky zamčené, na jejich otevření budu Zlodějina nebo Síla proti (DC 26). Navíc jsou permanentně chráněné pastí.

### Glyph of warding

lvl 7 warder trap – 300 XP

**Vnímání (DC 28)** – Postava si všimne pasti

**Přídavná dovednost: Mystika (DC 24)**: Cílová postava má bonus na nalezení a odstranění pasti +2

**Spouštěč**: Jakmile se postava dotkne povrchu dveří, past se aktivuje a vybouchne.

**Útok**: (Okamžitá reakce, close burst 3, všechny bytosti v dosahu, 10 vs Ref, 4d6 + 4 zářícího zranění a slepota dokud postava nehodí Záchranný hod).

**Odstranění pasti**: Zlodějina (DC 28).

*Za nebezpečnými dveřmi je schodiště vedoucí do temné místnosti. Pobořené zdi, vyschlá fontána a zbytky černých hadrů na zemi. Puch je cítit v mrázivém vzduchu této místnosti.*

Toto byla ubytovna kněží Naarashe. Tito kněží byli jedni z posledních, kteří se povraždili mezi sebou a nyní povstali jako obří zombie (zombie hulk). Anak tuhle místnost objevil a raději rychle magicky uzamkl. Postavy zde narazí na taktické setkání: Černá cela

## T7: Oko Naarashovo

V této hale jsou ukryté dveře, které lze nalézt pouze na Vnímání DC 26. Jsou samozřejmě magicky zamčené a otevřít nebo vyrazit jdou proti DC 26. Tato místnost bude dějištěm dvou taktických setkání a ještě konfrontace s padlým paladinem. Po odehrání prvního taktického setkání se opět vrať k tomuto textu a odehráte sociální setkání s Jarynem (rozhovor). Poté se vrát k druhému taktickému setkání a dokonči jej (paladina i dobrodružství).

*Vysoké zdi, schody vedoucí k oltáři a konečně dostatek světla v celé místnosti. Zdi na jihu místnosti se již důvěřivě rozpadly a nyní je tam pouhý zával. Síň je dlouhá a pokračuje dál, za fontánu plnou čerstvé vody.*

V této místnosti čeká Jaryn a jeho osobní garda. Jsou připraveni na střet s nepřátele. Jaryn věří, že tohle je zkouška, kterou ho Naarash testuje. Postavy považuje za vyzývatele, stejně jako on nedávno vyzval hobgobliňa. První taktické setkání zde je „Poslední zůstává“

### JARYNOVO TAJEMSTVÍ

Jaryn nevypadá, že by bral v potaz poražení a smrt svých stráží, místo toho pogratuluje postavám. Ted si je jist, že jsou zkouškou od Naarashe a mají otestovat jeho víru.

*Máte za sebou dlouhou a nebezpečnou cestu, to je mi jasné. Od samého začátku jsem věděl, že můj čas v pozici velitele kultu je omezený, ale že bude tak krátký, by mě ani nenapadlo. Prosím, posaďte se, odpočíňte si a pak se do toho dáme.*

Jaryn jim nabídne jídlo a pití s tím, že jim to vrátí sílu. Nechá postavy odpočinout a mezitím s nimi bude mluvit. Chce, aby zkouška víry proběhla přesně podle pravidel. Smrti se nebojí a sám doufá, že zvítězí. Pokud se postavy napijí vína, které jim nabídne, obnoví se každé postavě jeden Léčivý příliv. Mystika nebo Znalost přírody proti DC 18 potvrdí, že víno je v pořádku.

Jaryn povolí postavám prohlédnout si místnost, udělat si pohodlí a připravit se na závěrečný boj. I přes svůj pád do temnoty se jedná o galantního, i když fanatického paladina.

Pod vedením Naarashovy vůle se Jaryn změnil, ale stále v něm zůstalo cosi lidského (pokud dokážeš promyslet jak, můžeš nechat postavy, aby jej kletby zbavily – pokud se o to budou snažit). Zde jsou nějaké otázky a odpovědi od paladina:

- Co je tohle za místo?** Tento chrám je starší než kam až sahá lidská historie, jedná se o místo dřívější velké síly. Velká síla odtud opět povstane.
- Co je to za kámen na oltáři?** Oko Naarashe, hlas vůle Banea. Je naším zdrojem síly. Obři jej objevili, ale byli bezcenní pro tak mocný dar. Oko je zničilo.
- Co je to rituál oka?** Rituál znamená sepětí mezi věřícím a jeho pánum. Ti, kteří nosí talisman, vložili svůj život do rukou Naarashových a kultu.
- Proč jsi nechal stráže tak lehko pomrýt, co je to ta výzva?** Víra v našeho pána nedovoluje slabost. Jen ti nejsilnější mohou vést kult. Já jsem se stal hlasem Naarashovým přes Larkazhovu krev, vy se můžete stát přes moji. Baneova vůle vás sem přivedla, slabí bohové jsou mrtvi, Amaunator je mrtev.
- Proč jsi prevzal velení nad kultem?** Lidskost nemá v nové době již více smysl. Lidský rod a jeho morální zákony jsou dávno ztraceny. Jen silní přežijí a zatlačí lidskost pryč. Ti, kteří se neoddají temnotě budou trpět. TRPĚT! Moje cesta slabým přinese milosrdenství. S tím, co se na ně chystá.

**Taktické setkání:** Naarashův hněv

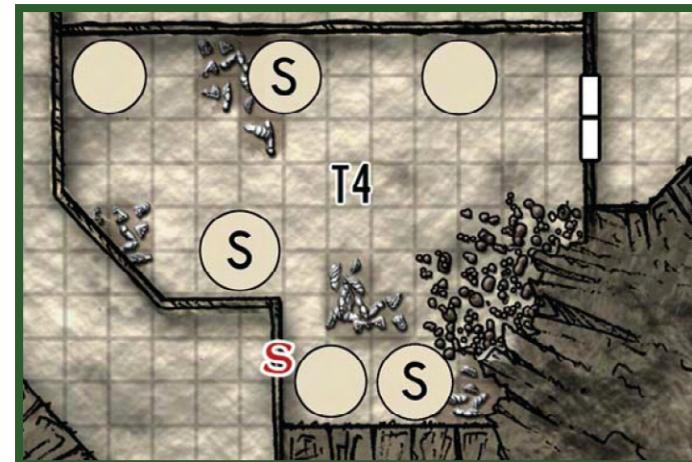
#### A CO DÁL?

Jakákoli otázka, která postavy může napadnout dále, bude zodpovězena v Jarynově deníku, který naleznou

postavy na jeho mrtvém těle. Pokladů je zde v podstatě dosti, Jaryn sám vlastní obouruční meč +2 (Vicious weapon +2, PHB1 str. 236). Za fontánou je ukrytá tajná schránka (Vnímání DC 22) ve které mohou postavy nalézt nějaké další poklady: Amber (100 zl), náhrdelník z moonstone kamenů (250 zl), 100 zl.

## Závěr dobrodružství

Tunel z této místnosti, který je tajný (ale postavy jej bez problémů najdou), je vyvede ven, na úpatí hory nedaleko enklávy kultu. Postavy mohou vidět divoké scény kultistů bojujících sami proti sobě a mohou konstatovat, že kult přestal existovat. Pokud se postavy vrátí včas k lodi a trpaslík je odvezé do Adakmi, následně mohou v poklidu pokračovat až k dalšímu setkání s Emeshou.



## Hala válečníků

**Taktické setkání lvl 4 (750 XP)**

### Příprava

Zbroje v této místnosti jsou ve skutečnosti Oceloví strážci, vyrobení obry a stále v pohotovosti bránit tajnou chodbu. Tři z nich byli oživeni, když došlo ke spuštění magických ochran chrámu, zbylí jsou již dávno zničení a nefunkční. Jakmile se postavy dostanou moc blízko k funkčnímu strážci, ten zaútočí. Toto setkání zahrnuje tyto protivníky:

- 3x Steel keepers

Pro stojící zbroj i strážce použij stejnou figurku – hráči nebudou vědět, která ze zbrojí může ožít a která nikoliv.

### Taktika

Strážci využijí svých velkých halaparten, aby zabránili postavám dostat se k tajným dveřím. Tím, jak urputně budou chránit jedno místo, jim v podstatě trošku pomohou, ale hráči musejí mít nějakou šanci.

### Vlastnosti okolí

- **Osvětlení:** Dle postav
- **Smetí:** Obtížný terén

<b>3 Steel Keepers</b>		<b>Level 6 Controller</b>
Large natural animate (construct)		XP 250 each
Initiative +4	Senses Perception +7; darkvision	
HP 72; Bloodied 36		
AC 20; Fortitude 19, Reflex 18, Will 16		
Immune disease, poison		
Speed 6, burrow 4		
① Halberd (standard; at-will) ♦ Weapon		
Reach 4; +10 vs. AC; 1d6 + 4 damage, and the target is slowed (save ends); see also <i>door guard</i> .		
✿ Iron Defense (standard; at-will)		
Area burst 1 within 5; affects only creatures in contact with the ground; +9 vs. Reflex; the target is immobilized (save ends).		
<b>Door Guard</b>		
The steel keeper deals an extra 1d6 damage against targets adjacent to the secret door.		
Alignment Unaligned	Languages –	
Str 20 (+8)	Dex 15 (+4)	Wis 11 (+2)
Con 16 (+5)	Int 5 (-1)	Cha 8 (+1)

## Černé cely

Taktické setkání lvl 6 (1400 XP)

Po mnoha letech uzavření, zombie zde jsou latentní, ale stále připravené k boji. Počkají, až se postavy shromáždí uprostřed místnosti a pak s hrozivým rámusem zaútočí. V prvním kole budou pravděpodobně postavy překvapené. Závesy dávají zombiím neviditelnost. Proti postavám se zde postaví:

- 3x Zombie hulk (MM 275)

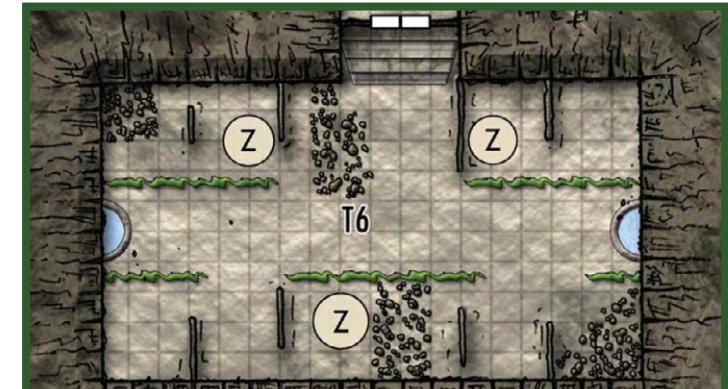
## Taktika

Hulkové dost jednoduše napadají nejbližší postavy, útočí bez přemýšlení a co možná nejtvrďejí. Pokud nějaká postava použije zeď jako kryt, zombie jí rozboří (více ve vlastnostech oblasti).

**Zkušenosti:** za zničené zdi a podobně jsou zde možné zkušenosti navíc, pokud se boj přesune jinam a bude trvat více než 2/3 kol, nedostanou postavy žádný bonus.

## Vlastnosti oblasti

- **Osvětlení:** Dle postav
- **Černé závesy:** dávají neviditelnost. Aby je někdo strhl, musí provést Síla proti DC 5
- **Fontánky:** malé postavy, které vlezou do fontány (Atletika DC 10) v nich získají kryt.
- **Rozbořené zdi:** jsou natolik slabé, že hulkové se jim dokáží probourat. Pokud je zeď sražena, provede útok na postavu stojící za ní (+8 vs Ref, 1d8 životů). Hulk sám sebe zraní za pět životů, pokud „projde“ zdí. Nicméně, v dalším kole hulka se na postavu zhroutí celá zeď, což je poněkud nepříjemnější útok (12 vs Ref, 3d8 na zásah nebo 1d8 na minutí). Zeď je po kolapsu samozřejmě obtížný terén.



<b>3 Zombie Hulks (Z)</b>	<b>Level 8 Brute</b>
Large natural animate (undead)	XP 350 each
Initiative +2	Senses Perception +3; darkvision
HP 108; Bloodied 54; see also <i>rise again</i>	
AC 20; Fortitude 23, Reflex 17, Will 18	
Immune disease, poison; Resist 10 necrotic; Vulnerable 10 radiant	
Speed 4	
① Slam (standard; at-will)	
Reach 2; +12 vs. AC; 2d8 + 5 damage.	
✿ Zombie Smash (standard; recharge 3)	
Reach 2; targets Medium size or smaller creature; +12 vs. AC; 4d8 + 5 damage, and the target is knocked prone.	
<b>Rise Again</b> (move; the first time the zombie hulk drops to 0 hit points or fewer; encounter)	
Make a new initiative check for the zombie hulk. On its next turn, the zombie hulk rises (as a move action) with 45 hit points.	
Alignment Unaligned	Languages –
Str 21 (+9)	Dex 6 (+2)
Con 18 (+8)	Int 1 (-1)
	Wis 8 (+3)
	Cha 3 (+0)

## Poslední zůstává

Taktické setkání, lvl 5 (1000 XP)

### Příprava

Ruiny, smetí a rozpadlé zdi jsou tak vysoké, že postavy si (B) nevšimnou do té doby, než se dostanou k jejich pozicím. Toto taktické setkání zahrnuje tyto protivníky:

- 2x Advanced human berserkers
- 1x Blazing skeleton (MM 234)
- 1x Hobgoblin commander (MM 140)
- 1x Advanced hobgoblin warcaster

Snaž se nedat na plán žádnou z figur, které postavy nemohou vidět – donutíš je tím měnit taktiku v rychlosti. Hráči z takového boje budou mít pravděpodobně větší zážitek. Jakmile první z postav vydě nahoru na schody, přečti jím následující odstavec:

*Náhle, poplašný zvonec se opět rozezní. Dva statní válečníci jsou ukryti u zdi. Na jejich zbrojích je černou barvou vyvedena Baneova pěst.*

### Taktika

Berserkeři nejprve vrhnou zblízka své sekery a pak se do postav obují svými obouručními sekery. Kostlivec je nestárnoucí strážce této hrobky, pozvednutý samotným Naarashem.



Vletí do boje ve chvíli, kdy bude několik postav blízko u sebe, a tedy na ně využije svoji ohnivou auru. Jinak bude provádět ohnivé útoky z dálky. Alespoň dokud to půjde.

Velitel se pokusí vstoupit do boje tak, aby mohl dát berserkerům výhodu svého velení. Alespoň na jeden útok. Jakmile berserkeři padnou, připojí se velitel k čaroději a bude čerpat výhodu ze své *phalanx soldier* schopnosti.

<b>Blazing Skeleton (S)</b>	<b>Level 5 Artillery</b>
Medium natural animate (undead)	XP 200
<b>Initiative</b> +6 <b>Senses</b> Perception +4; darkvision	
<b>Fiery Aura (Fire)</b> aura 1; any creature starts its turn in the aura takes 5 fire damage.	
<b>HP</b> 53; <b>Bloodied</b> 26	
<b>AC</b> 19; <b>Fortitude</b> 15, <b>Reflex</b> 18, <b>Will</b> 16	
<b>Immune</b> disease, poison; <b>Resist</b> 10 fire, 10 necrotic;	
<b>Vulnerable</b> 5 radiant	
<b>Speed</b> 6	
<b>Blazing Claw</b> (standard; at-will) ♦ <b>Fire</b> +8 vs. AC; 1d4 + 1 damage, and ongoing 5 fire damage (save ends).	
<b>Flame Orb</b> (standard; at-will) ♦ <b>Fire</b> Ranged 10; +8 vs. Reflex; 2d4 + 4 fire damage, and ongoing 5 fire damage (save ends).	
<b>Alignment</b> Unaligned	<b>Languages</b> –
Str 13 (+3)	Dex 18 (+6)
Con 17 (+5)	Int 4 (-1)
Wis 15 (+4)	Cha 6 (+0)

Čaroděj bude používat své schopnosti hlavně k tomu, aby posunul slabší postavy do nevýhodných pozic a vystavil je tak tvrdým útokům berserkerů. Pokud to nepůjde, pokusí se silné soupeře shodit do propasti. V případě nejvyšší nutnosti bude bojovat holí. Všichni tělesní strážci budou bojovat až do smrti.

<b>2 Advanced Human Berserkers (B)</b>	<b>Level 5 Brute</b>
Medium natural humanoid	XP 200 each
<b>Initiative</b> +3	<b>Senses</b> Perception +2
<b>HP</b> 76; <b>Bloodied</b> 38; see also <i>battle fury</i>	
<b>AC</b> 16; <b>Fortitude</b> 16, <b>Reflex</b> 15, <b>Will</b> 15	
<b>Speed</b> 7	
<b>Greataxe</b> (standard; at-will) ♦ <b>Weapon</b> +8 vs. AC; 1d12 + 4 damage (crit 1d12 + 16).	
<b>Battle Fury</b> (immediate reaction, when first bloodied; encounter)	
The human berserker makes a melee basic attack with a +5 bonus to the attack roll and deals an extra 1d6 damage on a hit.	
<b>Handaxe</b> (standard; at-will) ♦ <b>Weapon</b> Ranged 5/10; +6 vs. AC; 1d6 + 3 damage.	
<b>Alignment</b> Any	<b>Languages</b> Common
<b>Skills</b> Athletics +10, Endurance +10	
Str 17 (+5)	Dex 12 (+3)
Con 16 (+5)	Int 10 (+2)
Wis 11 (+2)	Cha 12 (+3)
<b>Equipment</b> leather armor, cult tunic, greataxe, 2 handaxes, Naarash talisman	

<b>Hobgoblin Commander (C) Level 5 Soldier (Leader)</b>	
Medium natural humanoid	XP 200
<b>Initiative</b> +8	<b>Senses</b> Perception +5; low-light vision
<b>HP</b> 64; <b>Bloodied</b> 32	
<b>AC</b> 21 (23 with <i>phalanx soldier</i> ); <b>Fortitude</b> 21, <b>Reflex</b> 18, <b>Will</b> 19	
<b>Speed</b> 5	
<b>Spears</b> (standard; at-will) ♦ <b>Weapon</b> +12 vs. AC; 1d8 + 5 damage; see also <i>lead from the front</i> . If the hobgoblin commander hits with an opportunity attack, it shifts 1 square.	
<b>Tactical Deployment</b> (minor; recharge  ) Close burst 5; allies in the burst shift 3 squares.	
<b>Lead from the Front</b> When the hobgoblin commander's melee attack hits an enemy, allies gain a +2 bonus to attack rolls and damage rolls against that enemy until end of the hobgoblin commander's next turn.	
<b>Hobgoblin Resilience</b> (immediate reaction, when the hobgoblin commander suffers an effect that a save can end; encounter) The hobgoblin commander makes a saving throw against the triggering effect.	
<b>Phalanx Soldier</b> The hobgoblin commander gains a +2 bonus to AC while at least one hobgoblin ally is adjacent to it.	
<b>Alignment</b> Evil	<b>Languages</b> Common, Goblin
<b>Skills</b> Athletics +14, Intimidate +7, Stealth +11	
Str 20 (+7)	Dex 14 (+4)
Con 16 (+5)	Int 12 (+3)
Wis 16 (+5)	Cha 10 (+2)
<b>Equipment</b> scale armor with Bane's symbol, heavy shield, spear, Naarash talisman	

## Rozvoj

Během boje postavy uvidí Jaryna, jak stojí a v klidu přihlíží masakru. Jakmile se některá z postav dostane do blízkosti Jaryna, pravděpodobně po boji se strážci, přečti následující odstavec:

*Na jihu je několik postelí okolo vyhaslého ohniště. Další velké schodiště vede až k oltáři, na kterém je postavený velký rudý kámen. Stejnou barvu mají úlomky kamene v talismanech kultistů. Před oltářem stojí muž a v poklidu se na vás dívá. Není příliš vysoký, ale svalnatý je dosti, levou tvář zdobí dobře viditelná jizva. Muž se mrazivě usmívá a drží obouruční meč.*

Pokud postavy napadnou Jaryna, bude používat akci totální obrana, nebo jim pomůže dobít své poslední strážce. A nebo postavu nejprve varuje s tím, že naruší rituál a když neposlechně, rozseká ji (klidně potom vynechej mluvení s paladinem a rovnou vlož do hry poslední taktické setkání – Naarashův hněv).

Jakmile postavy pobijí nepřátele, vrát se na poslední stránky popisu dobrodružství, odehraj scénu s paladinem, a pak konečně přijde řada na poslední taktické setkání tohoto dobrodružství.

<b>Advanced Hobgoblin Warcaster (W) Level 5 Controller</b>		
Medium natural humanoid	XP 200	
<b>Initiative</b> +5	<b>Senses</b> Perception +4; low-light vision	
<b>HP</b> 62; <b>Bloodied</b> 31		
<b>AC</b> 19; <b>Fortitude</b> 15, <b>Reflex</b> 17, <b>Will</b> 16		
<b>Speed</b> 6		
<b>Action Points</b> 1		
⊕ <b>Staff</b> (standard; at-will) • <b>Weapon</b>	+10 vs. AC; 1d8 + 2 damage.	
† <b>Shock Staff</b> (standard; recharge   ) • <b>Lightning, Weapon</b>	+10 vs. AC; 2d10 + 5 lightning damage, and the target is dazed until the end of the hobgoblin warcaster's next turn.	
↗ <b>Force Lure</b> (standard; recharge  ) • <b>Force</b>	Ranged 5; +9 vs. Fortitude; 2d6 + 5 force damage, and the target slides 3 squares.	
↖ <b>Force Pulse</b> (standard; recharge ) • <b>Force</b>	Close blast 5; +9 vs. Reflex; 2d8 + 5 force damage, and the target is pushed 1 square and knocked prone. <i>Miss:</i> Half damage, and the target is neither pushed nor knocked prone.	
<b>Hobgoblin Resilience</b> (immediate reaction, when the hobgoblin warcaster suffers an effect that a save can end; encounter)	The hobgoblin warcaster makes a saving throw against the triggering effect.	
<b>Alignment</b> Evil	<b>Languages</b> Common, Goblin	
<b>Skills</b> Arcana +10, Athletics +4, Stealth +10		
<b>Str</b> 13 (+2)	<b>Dex</b> 14 (+3)	<b>Wis</b> 16 (+4)
<b>Con</b> 14 (+3)	<b>Int</b> 19 (+5)	<b>Cha</b> 13 (+2)
<b>Equipment</b> robes, cult tunic, staff, Naarash talisman		

## Naarashův hněv

Taktické setkání lvl 8 (2450 XP)

### Příprava

Postavy si s paladinem popovídaly, a nyní dochází k nevyhnutelnému. Přes jakékoli přemlouvání nebo jakoukoliv bohulibou snahu, Jaryn už chce znát svůj osud a proto se postavy boji nevyhnou. Použij stejnou taktickou mapu jako během posledního setkání. Toto taktické setkání obsahuje tyto protivníky:

- Jaryn, elite paladin of Bane
- Naarash, bargura demon

Ve chvíli kdy bude řečeno vše, co řečeno mělo být, přečti postavám následující odstavec:

*Paladin odejde pár kroků od vás, potéžká svůj meč, připraví se k boji a praví: „Již jsem vám řekl vše, co jsem mohl. Vše, co smíte vědět, víte. Nezdržujme tedy Kelevora. I o jeho osudu se zde rozhoduje. Žehnám vaší statečnosti a ted' začněme.“*

### Taktika

Jaryn je skvělý bojovník díky svému výcviku, navíc je ale ještě veden silou Naarashova oka. V souboji neproje-

**Jaryn, Human Paladin**  
Medium natural humanoid**Level 8 Elite Soldier**  
XP 700

Initiative +8      Senses Perception +4

HP 164; Bloodied 82

AC 22; Fortitude 24, Reflex 22, Will 24

Saving Throws +3

Speed 6

**Action Points 1****➊ Greatsword** (standard; at-will) ♦ **Weapon**

+13 vs. AC; 1d12 + 9 damage (plus an additional 2d12 damage on a critical hit)

**+ Holy Strike** (standard; at-will) ♦ **Divine, Radiant Weapon**Requires greatsword; +13 vs. AC; 1d12 + 9 radiant damage.  
If Jaryn marked the target, he deals an additional 3 damage.**+ Thunder Smite** (standard; encounter; recharges when first bloodied) ♦ **Divine, Thunder, Weapon**

Requires greatsword; +13 vs. AC; 2d12 + 9 thunder damage and the target is knocked prone. Can score a critical hit against a marked enemy on a roll of 19-20.

**+ Valiant Strike** (standard; at-will) ♦ **Divine, Weapon**

Requires greatsword; +13 vs. AC; 1d12 + 9 radiant damage; Jaryn gains a bonus to the attack roll equal to +1 per enemy adjacent to him.

**Divine Strength** (minor; encounter) ♦ **Divine**

Jaryn applies his Strength bonus (+5) as extra damage on his next attack this turn.

**↔ Divine Challenge** (minor; at-will) ♦ **Divine, Radiant**

Close burst 5; targets one creature; the target is marked until Jaryn uses this power against another target. If the target makes an attack that doesn't include Jaryn as a target the target takes a -2 penalty to attack rolls and 6 radiant damage.

**Bane's Rebuke** (immediate reaction)

When Jaryn is hit by a melee attack, he makes a basic attack.

**Second Wind** (standard; encounter) **Healing**

Jaryn spends a healing surge and regains 41 hit points. He gains a +2 bonus to all defenses until the start of his next turn.

**Alignment** Evil**Languages** Common, Supernal**Str** 20 (+9)      **Dex** 11 (+4)      **Wis** 16 (+7)**Con** 10 (+4)      **Int** 13 (+5)      **Cha** 12 (+5)**Feats** Human Perseverance, Improved Initiative, Ritual Caster**Equipment** +2 vicious greatsword

ví ani tu nejmenší lítost, zaměří se na zraněné a slabé postavy a bude je masakrovat, dokud nepadnou. Sám si bude vybírat taková místa, aby nemohl být chargeován nebo obklíčen. S neotřesitelnou vírou Jaryn bojuje až do konce.

**Milost pro padlého**

Může se stát, že některé postavy nebudou chtít paladina zabít a jen ho omráčí. Následně se jej pokusí dostat z moci kultu. Jestli chceš, aby se dal paladin zachránit, klidně připrav nějakou těžkou dovednostní výzvu pro své postavy, třeba i během boje. Někteří budou bojovat a jiní oslabovat Jarynovu víru v kultu. Pokud získají postavy úspěch, paladin ustane v boji a se slovy „Pelor mi odpust“ si strhne talisman kultu z krku a padne

mrtev k zemi. Pokud postavy získají neúspěch, jen tím bojovníka rozruší (dej mu bonus +1 na všechny útoky).

Ve chvíli kdy paladin zemře, rozrušený Naarash se rozhodne s postavami skoncovat sám, když ani na jeho nejlepšího šampiona nebylo spolehnutí.

*Nikdy nezhasínající louče najednou zablikaly a pohasly, pokoj se pomalu, ale jistě noří do šera a následně do tmy. Rudý kámen na oltáři začíná zářit, červeň jeho stěn je jasnější a jasnější, brzy osvěcuje celou místo rudým světlem. Náhle exploduje v záplavě rudého světla, odhalujíc podivnou postavu. Opici podobná bestie se postavila na nohy nedaleko vás, je skoro deset stop vysoká, svalnatá, s krvavě rudou srstí. Její hlas rezonuje místo, když na vás zasyčí: „porazili jste mého šampiona a zasloužili jste si svoji cenu. Kdo z vás se chce stát novým hlasem Naarashovým?“*

Démon jistě nemá čas nechat postavy přemýšlet. Budě se k němu některá z postav přidá a nebo rovnou zaútočí. Nic víc, nic míň. Naarashova životní síla je ukrytá v rudém kameni, ve kterém přežil celá milénia. On sám může dělat cokoliv v této místo, ale nemůže ji opusdit. Jelikož strávil celá milénia o samotě, nedá postavám šanci narušit jeho plány s kultem, ne teď, když se mu začíná dařit.

## Taktika

Naarash vrazí do boje pokud možno s dvojitým útokem. Svoje vytí si nechá na co největší počet protivníků. Pokud se nepřátelé rozprchnou po místnosti, démon se s radostí zaměří na jednoho jediného protivníka. Jakmile se stane zakrváceným, pokusí se být u co největšího počtu protivníků (když je zakrvácený, vrací útoky). Démon zná jen šílenství a ničení, bojuje až do konce a i pak může postavám zatopit...

## Rozvoj

Démonický rudý kámen je zničen spolu se smrtí svého dlouholetého obyvatele. Můžeš to zakomponovat do nějakého bombastického popisu.

## Vlastnosti arény

- **Osvětlení:** Nehasnoucí pochodně, každá dělá šeré světlo do pěti políček od stěny.
- **Smetí:** Obtížný terén, jak jinak.
- **Propast:** Může být přeskočena Atletika (DC 20) nebo s minimálně dvoupolíčkovým rozběhem proti DC 10. je deset stop hluboká. Postava, která do ní spadne, je zraněna za 1d6 životů a navíc musí vylézt – Atletika nebo Akrobacie proti DC 18.
- **Postele a ohniště:** Obtížný terén
- **Poničená fontána:** Poskytuje kvalitní kryt každému,

kdo se za ni schová. S Atletikou proti DC 10 může být překonána, je to obtížný terén.

- **Schody:** Schody jsou obtížný terén
- **Nádržka s vodou:** Obtížný terén

### PŘEKLADOVÝ SLOVNÍČEK

Odolnost – *Endurance*; Náboženství – *Religion*; Znalost přírody – *Nature*; Vcítění – *Insight*; Znalost ulic – *Streetwise*; Vnímání – *Perception*; Diplomacie – *Diplomacy*; Mystika – *Arcana*; Kryt – *Cover*; Kvalitní kryt – *superior cover*; Volná akce – *Free action*; Drobňák – *Minor action*; Síla – *Strength*; Ukrytí – *Concealment*; Neviditelnost – *Total concealment*; Atletika – *Athletics*; Malá bytost – *small creature*; Akrobacie – *Acrobatics*; Lhaní – *Bluff*; Záchranný hod – *Save*; Zmatený – *dazed*; Historie – *History*; Zlodějina – *Thievery*; Léčivý příliv – *Healing surge*

### PÁR SLOV O AUTOROVÍ

Scott začal s hraním již na střední, téměř od té doby pracuje pro Wizardy jako spisovatel a editor. Docela dobře se mu podařilo zkombinovat svůj koníček s prací. Dlouho pracoval jako námezdný autor, nyní je plně zaměstnán jako designer u Wizardů. Žije v kanadě se svou ženou, učitelkou, dvěma dcerami a spoustou domácích mazlíčků.

### Naarash, Barlgura

### Level 8 Solo Brute

Large elemental beast (demon)

XP 1,750

**Initiative** +7      **Senses** Perception +12; low-light vision

**HP** 360; **Bloodied** 180

**AC** 23; **Fortitude** 24, **Reflex** 19, **Will** 19

**Saving Throws** +4

**Resist** 10 variable (1/encounter; see MM 282)

**Speed** 8, climb 8

**Action Points** 2

⊕ **Slam** (standard; at-will)

Reach 2, +11 vs. AC; 1d8 + 6 damage, or 2d8 + 6 damage if the barlgura is bloodied.

† **Double Attack** (standard; at-will)

The barlgura makes two slam attacks (see above).

**Tormenting Howl** (minor; encounter)

All enemies within 5 squares of Naarash take a -2 penalty to attack rolls until the end of its next turn.

**Bloodied Torment** (immediate reaction, when first bloodied; encounter)

Naarash recharges and uses *tormenting howl*.

**Demonic Frenzy** (immediate reaction, when attacked by an adjacent enemy while bloodied; at-will)

Naarash makes a frenzied slam attack against the enemy: +14 vs. AC; 1d8 + 8 damage.

↔ **Death Burst** (when reduced to 0 hit points) → **Fire**

Naarash explodes in a burst of flame: close burst 10; +10 vs. Reflex; 2d8+5 fire damage. Miss: Half damage. The demon and the Eye of Naarash are destroyed.

**Alignment** Chaotic evil      **Languages** Abyssal

**Skills** Athletics +15

**Str** 22 (+10)

**Dex** 16 (+7)

**Wis** 16 (+7)

**Con** 18 (+8)

**Int** 6 (+2)

**Cha** 12 (+5)

DRAKKAR

