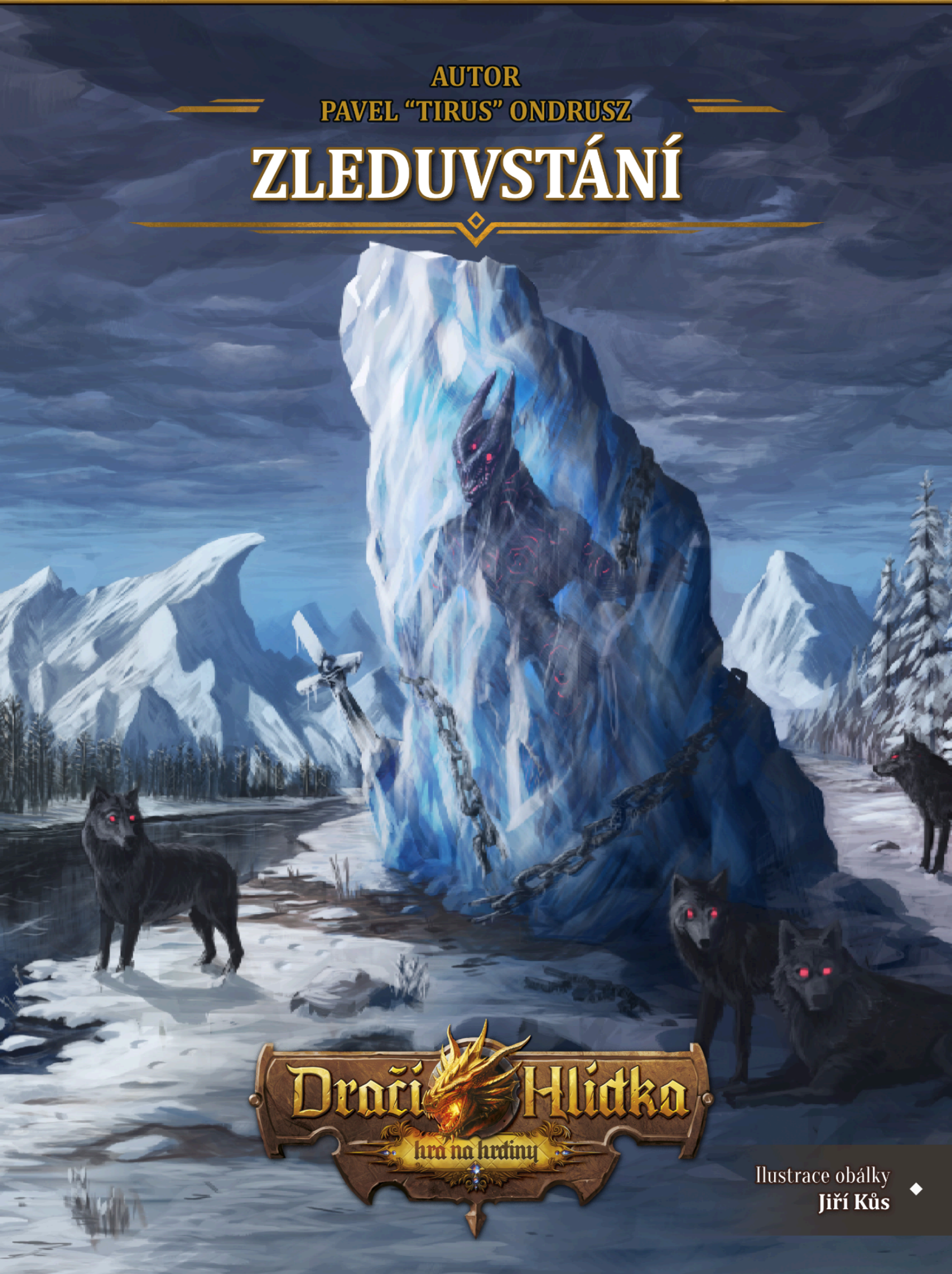
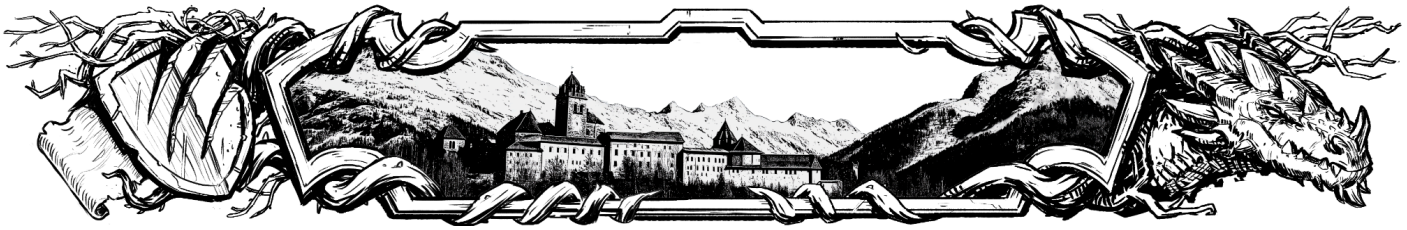
AUTOR
PAVEL "TIRUS" ONDRUSZ

ZLEDUVSTÁNÍ



Dračí Hlídka
hra na hrdiny

Ilustrace obálky
Jiří Kůs



OBSAH

1. **Pozadí příběhu**
2. **Aktuální situace**
3. **Průběh dobrodružství**
4. **Slovo závěrem**

STYL HRY

Tajemno, horor a drama	●●●●○
Akce a bojové situace	●●●●●
Vyšetřování a sběr informací	●●●○○
Roleplay a komunikace	●●○○○
Humor a veselé scény	●○○○○
Hádanky a hlavolamy	●○○○○

LEGENDA TEXTU

Tučný text označuje důležité informace, a orientační body pro vypravěče.

Text psaný kurzívou, vyjma textu v závorkách, je určen pro hráče. Můžeš jim jej přečíst, nebo se jím inspirovat při popisu místa, kam vcházejí.

PŘÍBĚH V KOSTCE

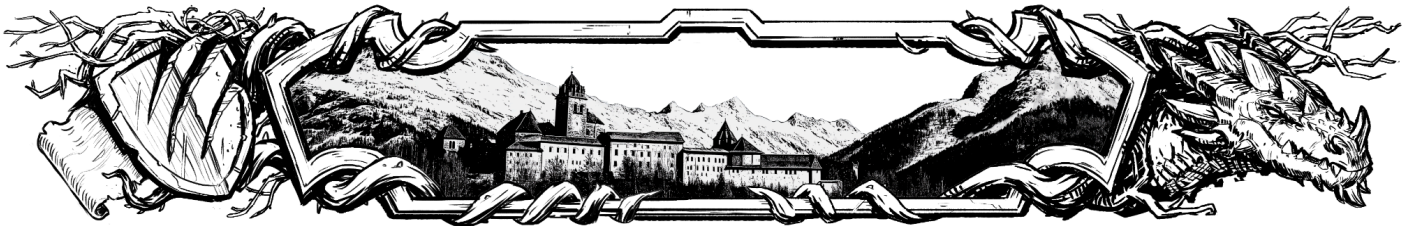
Dnes už žije jen hrstka kněží, kteří pamatují incident, kdy se ve skalním průsmyku pod Ardanským opatstvím otevřely brány pekel a do našeho světa proudily zástupy ďábelských bytostí. Skupina hrdinů, spolu s tamními opaty, tehdy položila život, aby odvrátili katastrofu nevídaných rozměrů. Jenže bojiště tohoto masakru bylo léta ukryto pod hlubokými vrstvami ledu a dodnes skrývá tajemství.

Okolo osady Hrůzov na úpatí Sněžných hor přibývá případů napadení vlky. Smečky, které se dříve lidským obydlím vyhýbaly, tady začaly šířit neznámý druh vztekliny. Stopy vedou do hlubokého lesa, kde uprostřed tajícího krystalu ledu ohromných rozměrů stojí uvězněná ďábelská bytost z pradávných časů a čeká na svůj čas.

Zleduvstání pojednává o příběhu Ardanského opatství. Napsali jej Pavel „Tirus" Ondrusz a Filip „Gamling" Goldman pro beta testing Dračí Hlídky v zimě 2018 ve Frýdku-Místku v areálu Sokolík.

Žánr:	pátrání po okultismu
Herní doba:	8 hodin
Očekávaná sestava:	3-5 postav *(2. úroveň)*
Lokace:	zasněžené údolí





1. POZADÍ PŘÍBĚHU

Kraj na severu Othionu měl vždy tajemnou pověst. V divokých lesích pod Sněžnými horami byla kdysi založena dřevorubecká osada, které kvůli nadpřirozeným jevům nikdo neřekl jinak než **Hrůzov**.

Příčinou podivných událostí je poloha tohoto místa. Nedaleko osady se totiž kříží dvě sféry existence. Náš svět a svět pekla – domov démonů, ďáblů, zla a utrpení. Prostorová trhlina, jež se zde objevila, umožňovala po dlouhá léta prostupovat z jednoho světa do druhého.

Čas od času k těmto hrozným zmizením skutečně docházelo. Ti, již zabloudili trhlinou na druhou stranu, marně hledali cestu zpět v krajině, podobné té naší, avšak ponořené do věčného šedavého oparu.

Přítomnost živých tvorů vždy k trhlině přilákala ďábelské bytosti a bezejmenné hrůzy. Tyto bytosti začaly místo nazývat **Marbok**. Utrpení zbloudilých nešťastníků zde nebralo konce.

Vzhledem ke špatné reputaci kraje se tehdejší vévoda rozhodl vymýtit pověrčivost místního lidu a pozvednout morálku a mravy. Proto nechal na úpatí hor postavit **Ardanské opatství**.

O léta později, během tajemné konfluence sfér, prošel trhlinou do našeho světa neznámý ďábel. Poté, co zabil několik nevinných duší a znesvětil jejich těla, byli k události vysláni právě kněží Ardanského opatství. Těm se podařilo ďábla polapit a získat informace o existenci trhliny přezdívané Marbok.

Nejvyšší představitelé církve začali mluvit o božím zjevení, jež je vedlo k rozhodnutí o provedení tažení proti peklu. Bohové už nestrpí, aby se ďáblové roztahovali ve světě živých a brali si nevinné duše. Tehdy prošly trhlinou na druhou stranu desítky kněží se svatými relikviemi a svěcenými zbraněmi v rukou. Světlo mělo jednou provždy porazit temnotu.

Co se stalo na druhé straně trhliny bylo dávno zapomenuto. Jisté však je, že svaté tažení přineslo do světa živých jen drtivou zkázu. Kněží, již se dokázali vrátit, přilákali do našeho světa stovku ďáblů, kteří zde započali své děsivé dílo zkázy a zmaru. Destrukce zachvátila celý kraj. Týdny trvalo, než se podařilo kněžím s pomocí Belterenských templářů ďábly polapit.

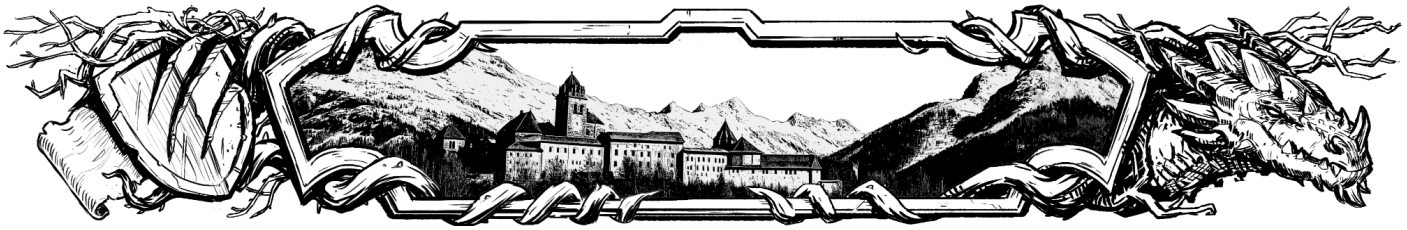
Tedy, alespoň se zdálo, že našli všechny…

Mladý templář Ergyl, donutil kněží trhlinu do pekla jednou provždy uzavřít. Ve skalách vztyčili **ochranné obelisky** a nakonec místo vyhodili do povětří a **zasypali průchod**. Nedaleko vybudovali **zapovězenou kapli**, ve které se usadil klerik, jenž modlitbami dodnes udržuje ochrannou auru obelisků.

Když bylo po všem, templáři opustili kraj. Ergyl byl jmenován opatem a strážcem tajemství Ardanského opatství. To, k čemu došlo a jakou roli zde sehráli kněží, mělo zůstat utajeno.

Desítky let v kraji vládne klid a mír. Z Ardanského opatství se stalo polozapomenuté místo a děsivé události přežívají jen v nejasných historkách a příbězích starců.





2. Aktuální situace

Před mnoha lety jeden z ďáblů unikl pronásledování templářů a kněží z Ardanského opatství. Byl totiž spolu s družinou nešťastných dobrodruhů pohřben pod vysokou vrstvou lavinového příkrovu. Dobrodruzi byli nalezeni a pohřbeni. Tělo ďábla však mrazu vzdorovalo a z posledních zbytků sil se zahibernovalo v obrovský ledový blok, ve kterém tiše vyčkává.

Horká léta posledních let způsobila ve Sněžných horách tání ledové pokrývky a s tím se postupně na povrch dostávalo i ďáblovo tělo.

Pár dní zpět se k opuštěnému ledovému monolitu zatoulala smečka vlků. Tající led u ďáblových nohou začali vlci olizovat. Když jej roztopili úplně, utrhli a sežrali kus jeho masa a tím to celé začalo.

Krev ďábla vlkům **způsobila posedlost**. S krvavě rudýma očima, vyceněnými tesáky a nezměrným hladem a agresivitou zamířili do údolí.

Jako první na smečku narazil lovec Fin. Před vlky se mu podařilo ukrýt na strom, jenže jeden z vlků jej během šplhání kousnul a posedlost v jeho slabé vůli zapustila kořeny. Fin se začal měnit v krvelačnou bytost podobající se zombie. Napůl v bezvědomí se, vyděšen, dopotácel do rodného Hrůzova. Tam zranil a posedl další nešťastníky.

Současně osadu napadli i posedlí vlci a v Hrůzově vypukl naprostý chaos. Uhlíř Hartwig se zoufalou situaci rozhodl řešit útěkem na jih pro pomoc. Posedlý Fin jej ale brzy dostihl. Hartwig se ubránil a Fina zabil příruční dýkou, sám však utrpěl hlubokou krvácivou ránu.

Vyčerpaný a promrzlý Hartwig se tak vydá z posledních sil a umírá s nevyřčenou prosbou o pomoc své rodině a Hrůzovu na rtech, jen pár desítek kroků od hostince **U Posledního milníku.**

3. Průběh dobrodružství

Kapitola I.

U Posledního milníku

Kroky posledních dní vás zavedly na starou, zasněženou, cestu v severovýchodním koutu království. Na horizontu se rozprostírají vrcholky Sněžných hor jako dračí hřbet. Po dnech cesty si dopřáváte odpočinek v hostinci U Posledního milníku. Jde o mohutnou, dvoupatrovou stavbu s kamennou podezdívkou, se stájemi pro koně a vozy pocestných obchodníků. Hostinec stojí přímo na křižovatce. Rozcestník před vchodem hlásá:

- *Ithien (na jih),*
- *Drinad (na východ),*
- *Hexendorf (na západ),*
- *a Hrůzov (na sever).*

Nad dveřmi krčmy se líně pohupuje vyřezávaný vývěsní štít s korbelem se symbolem kříže. Říká se, že místní jsou hodně pobožní. Snad je to vlivem Ardanského opatství nedaleko v horách.

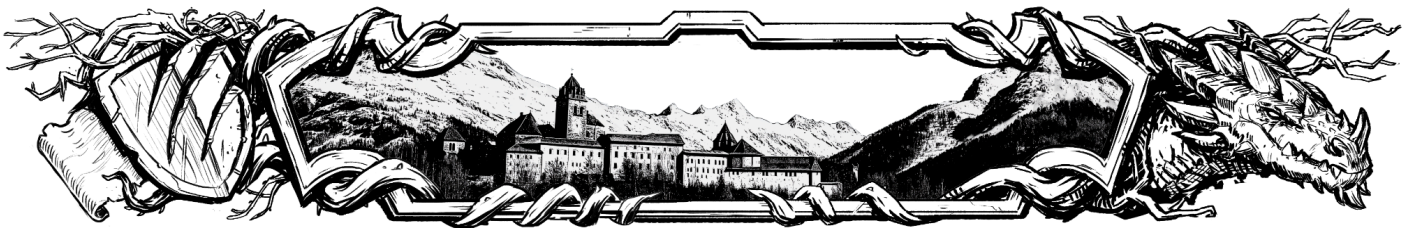
„Krejzek, jméno mé. Vítejte U Posledního milníku. Dáte si dnešní polévku? Silný vývar s knedlema!"

„Pivo nám vozí z Hexendorfu, jehněčí berem z Hrůzova, ale chleba, tak ten si pečem sami. Nikdo nepeče takový dobroty jako moje Brunwilda."

Hostinec spravují dva postarší trpaslíci. Koně a pole obstarává jeden mladý čeledín.

Trpasličí pár pochází z vznešených rodů, jež se v Hexendorfu usadily před stovkou let. Krejzek se ve tam živil jako pomocník kameníka. Od místních získal přezdívku *(znamená malý)*.

Když se Krejzek se svou ženou usadil zde, doufal, že se cesta stane dopravní tepnou a byznys bude vzkvétat. Stal se ale pravý opak a hostinec je teď závislý na každém zákaznikovi.





CENÍK HOSTINEC	
Čerstvý chléb se solí	1 st
Polévka *(vývar s knedlíčky)*	2 st
Specialita *(jehněčí pečínka)*	5 st
Voda	1 md
Pivo *(dovoz z Hexendorfu)*	3 md

1.1 VŮZ OBCHODNÍKA ALWINA

Jen hodinu po příchodu družiny do hostince dorazí Alwin s koněm a vozem. Dnes tu přespí a zítra veze náklad obilí do hor – do Ardanského opatství.

Alwin družinu rád najme. **Nabídne každému 2 zl** za doprovod. Čeká, že cesty budou po roztátí sněhu bahnité a může být potřeba vůz vyprošťovat.

1.2 MRTVOLA V HOSTINCI

Hodinu po setmění se dveře hostince rozrazí a dovnitř vpadne mladý muž. Krejzkův čeledín. Hystericky, s přeskakujícím hlasem spustí:

„Chlap, celý od krve…"
„Bohové, vždyť on… on musel… vykrvácet?"
„Ležel tam, už skoro studený.!"
„Nechtěl jsem ho tam nechat ležet…"

„Proč by to někdo dělal?"
Krejzek spolu s dalšími hosty vyběhne ven…

Čeledín našel na cestě, půl míle odtud na sever mrtvého trpaslíka – Hartwiga. Naložil ho na vozík a dovezl před hostinec.

„Byl úplně bledý, když jsem k němu přišel…"
„Všude tolik krve…"

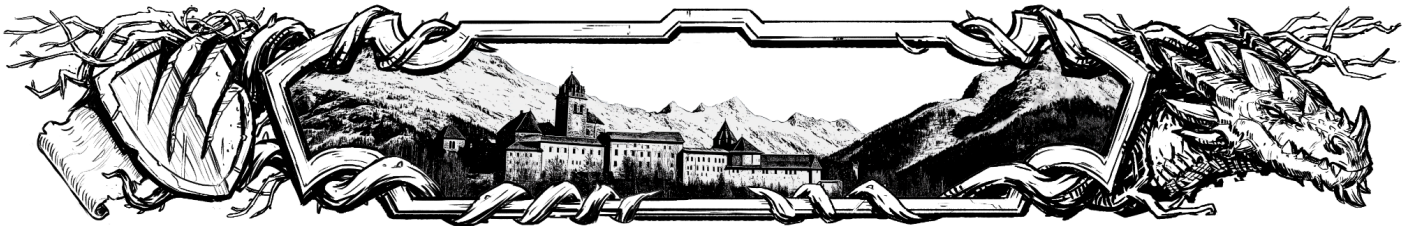
„Mohl jsem… kdybych šel pro koně dřív… možná… pomoct?"

Hostinský Krejzek
trpaslík

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
13*(+1)*	13*(+1)*	14*(+2)*	11*(+0)*	13*(+1)*

Životy: 20
Úroveň: 3
Pohyblivost: 21
Velikost: A
Dovednosti: Hazardní hry *(5)*, Umění šarmu *(4)*, Postřeh (3), Vůle *(3)*, Řemesla *(3)*, Výdrž *(3)*, Atletika *(3)*

Hostinský Krejzek je starší obtloustlý muž s kulatými brýlemi a věčně zasněným pohledem. Po hostinci se pohybuje tak pomalu, až to vypadá jako by byl pod vlivem nějakého kouzla.



Tělo uhlíře Hartwiga

Tělo trpaslíka je špinavé od černých sazí a jeho oblečení smrdí po kouři. Na jeho předloktí pozorujete podivné, potrhané rány. Zranění nezasáhlo tepnu, ale i tak silně krvácelo. Dotyčný zřejmě ztratil mnoho sil a nakonec v mrazu zemřel.

Postavy, jež ránu zkoumají nechej hodit na Znalost přírody *(INT)* vs. 8. Pokud neuspějí, informuj je, že jde pravděpodobně o pokousání vlky. Pokud však některá z postav dokáže uspět, sděl jí, že stopy po zubech odpovídají spíše humanoidní bytosti.

Při prohledání u Hartwiga postavy naleznou **zakrvácený nůž**.

Šok hostinského Krejzka

Po bližším prohlédnutí se hostinský Krejzek zarazí a upustí na zem džbán, který se roztříští. Něco si pro zamumlá a navzdory své klidné nátuře vrazí zpět do lokálu. Chvatně pronáší nějaké instrukce své ženě, která se ho snaží zastavit.

Hostinský v zesnulém **poznal švagra Hartwiga**, spěšně se balí na cestu a chce vyrazit na sever.

V jeden okamžik spočine hostinskému zrak na vás.

„Zvládnete mě ochránit? Jdu do Hrůzova!"

„Chudák Hartwig je… sakra… byl… můj švagr!", ukáže směrem k vozu s tělem.
„Musím vědět co se stalo a zda jsou moje sestra a její děti v Hrůzově v pořádku."

Krejzek **každé postavě nabídne 5 zl** za pomoc s čímkoliv, co se v Hrůzově děje. K tomu přihodí ubytování na **dva týdny v hostinci zdarma**.

Po argumentaci hostinské Brunwildy bude Krejzek váhat, zda s cestou nepočkat do rána. Rozhodnutí je na družině.

Obchodník Alwin znervózní. Pokud družina vyrazí v noci, Alwin cestu vzdá a zabydlí se v hostinci, dokud cesta nebude opět bezpečná.

Kapitola II.

Hrůzov

Do Hrůzova vede skrze hluboké lesy stará stezka, k úpatí hor na severu. Cesta zabere zhruba půl dne.

Je mrazivé, ponuré počasí. Nebe je temné. Tu a tam z něj k zemi padají zbloudilé vločky. Krejzkův čeledín putuje kus cesty s vámi, aby vám ukázal, kde našel tělo Hartwiga.

„Kruci, byl to skvělej borec. Vsadím se že v Hrůzově nejlepší uhlíř." spustí Krejzek.
„Vystrojíme mu ten nejlepší trpasličí pohřeb..."

„To nemůže být jen tak, to vám říkám… něco je špatně. Proč by takhle v noci vyrážel na cestu a sám? A Bělu s děckama nechal doma?"

„Bohové doufám, že jsou tam všichni v pořádku."

2.1 Po stopách Hartwiga

Putujete po zasněžené cestě na sever k Hrůzovu. Mrazivý vítr vám hvízdá kolem uší. Tu a tam nad korunami jehličnanů zahlédnete v úbočí hor odraz bílých zdí Ardanského opatství.

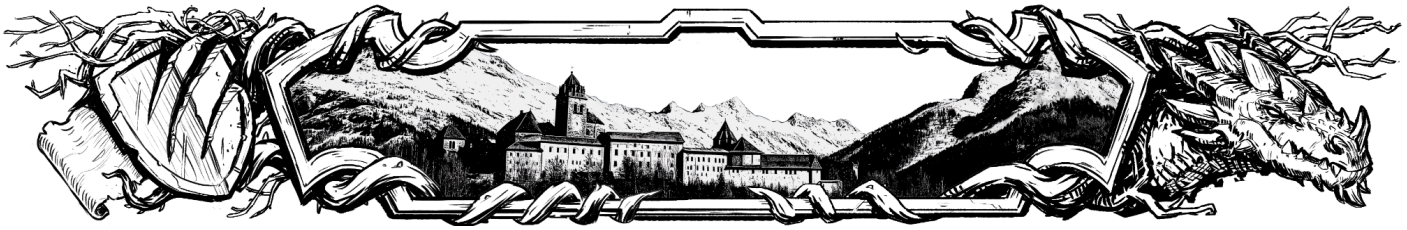
„Tam…" ztuhne čeledín a ukáže prstem před sebe.

Pod mírnými nánosy sněhu vidíte rudé stopy krve. Od velké kaluže, ze které čeledín vytáhl tělo se táhnou zmrzlé skvrny po kamenné cestě hlouběji do lesa.

Poslední chvíle Hartwiga

Pokud má družina ve svých řadách hraničáře, může si hodit na Stopování *(INT)* vs. 7. Při úspěchu si všimne, že Hartwig klopýtal. O míli dál je v blátě stopa ve tvaru dýky, kterou měl Hartwig u sebe. Přestože byl vážně zraněný a ve spěchu, zastavil se, aby dýku s vypětím sil zvedl.

Něco ho pronásledovalo...





2.2 Posedlí vlci

V půli cesty k Hrůzovu zavětří družinu smečka posedlých vlků. Za stromy vyčkávají na vhodnou příležitost k napadení.

Alwinův vůz
Pokud družina cestuje s obchodníkem Alwinem, dojde zde k zapadnutí kola obchodníkova vozu do rozbředlého bláta. Kůň vůz nezvládne táhnout bez pomoci. Přesně v okamžik, kdy hrdinové začnou silou tlačit vůz zpátky na cestu, vlci zaútočí.

Vrčení v houští
Intelekt vlků je otupělý posednutím, které v nich vzbuzuje krvelačnost. Nechej proto družinu hodit na Postřeh *(INT)* vs. 10. Postavy, které pomáhají s vozem mají k hodu **Nevýhodu** *(postih -5)*.

Postavy, které v hodu uspějí, zaslechnou za stromy vrčení a lapání po dechu. Tyto postavy se tak mohou připravit k boji.

Posedlý vlk (6x)

běsnící zvíře

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
15*(+2)*	12*(+1)*	16*(+3)*	1*(-5)*	10*(+0)*

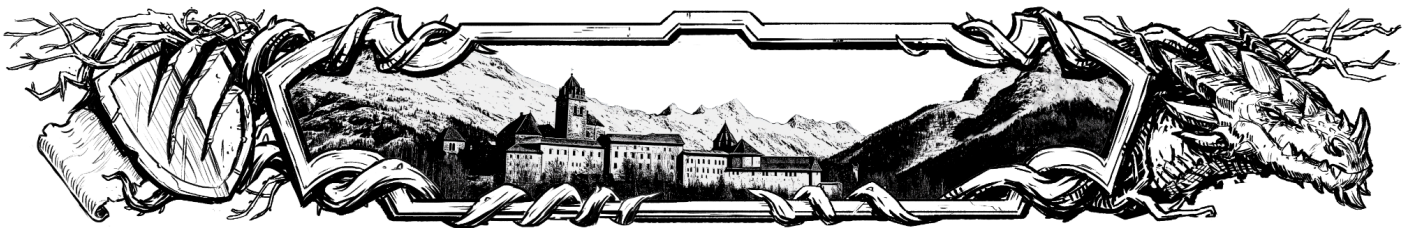
Životy: 17
Úroveň: 2
Pohyblivost: 60
Velikost: A
Útočné číslo: 7/+1 *(zuby)*
Zákl. obrana: 2 *(srst)*
Obranné číslo: 3 *(srst)*
Zvl. schopnosti: Ďábelská posedlost
Imunita: Ovlivnění mysli
Slabina: Svěcené zranění, Prosby, Stříbro
Dovednosti: Postřeh *(7)*, Stopování *(7)*, Atletika *(4)*, Výdrž *(4)*, Reflex *(3)*
Zkušenosti: 150

Od pohledu jiní, než běžní vlci. V zasněžené krajině jsou jejich nepřirozeně rudé oči silným kontrastem. Vrčí div si neroztrhají hrdlo a z tlamy jim doslova stříkají sliny smíšené s krví.

Necítí bolest a bojují do posledního dechu. Nedají se zahnat ani ohněm.

Ďábelská posedlost *(pasivní)*
Vlci, kteří okusili krev ďábla necítí bolest ani strach a bojují do posledního dechu *(neustupují a jsou nezvykle agresivní)*.

Pokud Posedlý vlk zraní živého tvora, pak cíl musí hodit Vůle*(CHAR)* vs. 10. V případě neúspěchu je cílem účinků ďábelského posednutí, účinky popsány výše - **2.3Ďábelská posedlost.**



2.3 Ďábelská posedlost

První projevy *(okamžité)*:
Vezmi si posedlé hráče bokem od herního stolu a informuj je, že jejich postavy začínají pociťovat mírné návaly vzteku, střídající se s malátností.

Zhoršení stavu *(po 24 hodinách)*:
Záchvaty vzteku se stupňují. Den od kontaktu s posedlým mají oběti hody na CHAR automaticky s **Nevýhodou** *(postihem -5)*.

Tělo posedlého se na moment děsivě změní – zuby se vysouvají z dásní, oči zalévá krev a od nich se po celém těle rozprostřou vystouplé, černé žíly.

Po odeznění záchvatu se tělo vrátí do normálu.

Konečná fáze posednutí *(závěrečná kapitola)*:
Oběť ztrácí kontrolu. Pokud by posedlému nikdo nepomohl, ďábel nad obětí získává plnou moc a využije toho v konfliktu v závěrečné kapitole.

Předcházení posednutí
Sesláním prosby **Ochrana před temnotou** ochrání klerik svého spojence před posednutím.

Léčení posednutí
Posednutí *(i v konečné fázi)* může klerik zlomit prosbou z Nauky Démonologie **– Odstraň kletbu**. Musí však uspět v ověření Vůle*(CHAR)* vs.11.

Pomoci mohou i kněží v Ardanském opatství – viz **4.2. Léčba a zbavení ďábelské posedlosti.**

2.4. Tělo lovce Fina

Na cestě k Hrůzovu leží zmrzlé **tělo lovce Fina**.

Ve sněhu před vámi leží bledé tělo, zimou ztuhlého muže. Jeho tvář je zkřivená do děsivé grimasy s vyceněnými zuby. Oči jsou rudé krví, nos a ústa zašpiněná od velkého množství zaschlé krve.

Prsty jsou odřené a bez nehtů. Na jeho noze je viditelná známka po hluboké ráně od zubů. Na hrudi stopy bodných zranění. Očividně smrtelných.

Pro zkoumání ran na noze, nechej hráče hodit na Znalost přírody *(INT)* vs. 6. Při úspěchu potvrď, že jde o stopy po čelisti psovité šelmy, nejspíše vlka.

Změřením bodných ran na hrudníku s nožem nalezeným u Hartwiga, lze ověřit, že ostří sedí.

Posedlý osadník (3*)
Tjorn, Hilge a Lira posedlí ďáblem

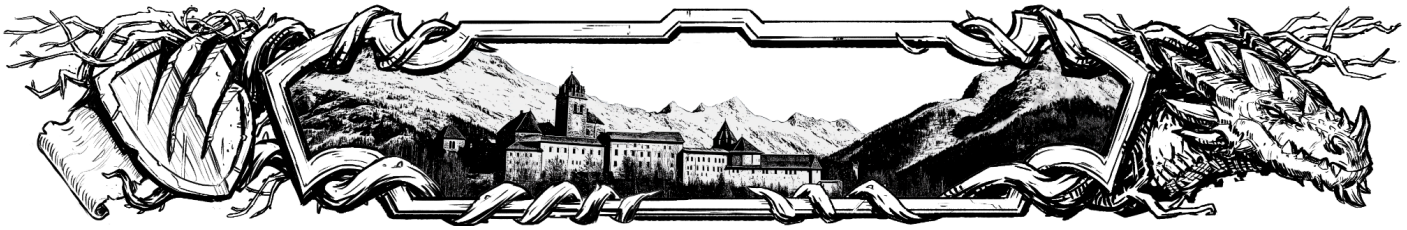
SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
12*(+1)*	10*(+0)*	14*(+2)*	4*(-3)*	10*(+0)*

Úroveň:	2
Životy:	19
Pohyblivost:	30
Velikost:	B
Útočné číslo:	6/+1 *(zuby)*
Zákl. obrana:	0 *(potrhané šaty)*
Obranné číslo:	1 *(potrhané šaty)*
Zvl. schopnosti:	Ďábelská posedlost
Imunita:	Ovlivnění mysli
Slabina:	Svěcené zranění, Prosby, Stříbro
Dovednosti:	Atletika *(3)*, Postřeh *(3)*, Výdrž *(3)*
Zkušenosti:	130

Nahrbené lidské postavy v roztrhaných špinavých zakrvácených šatech. Ve tváři mají krvelačný výraz. Krví rudé oči hledí do prázdna.

Ďábelská posedlost *(pasivní)*
Osadníci, kteří okusili krev ďábla necítí bolest ani strach a bojují do posledního dechu *(neustupují a jsou nezvykle agresivní)*.

Pokud osadníci zraní živého tvora, oběť hází Vůle *(CHAR)* vs. 10. V případě neúspěchu je cílem účinků ďábelského posednutí, účinky popsány výše - **2.3Ďábelskáposedlost.**



2.5 OSADA HRŮZOV

*Půl dne cesty od hostince U Posledního milníku přicházíte do osady Hrůzov. Ta sestává z malé mýtiny a ani ne 20 srubů rozesetých po lesích. Jedno z větších stavení uprostřed je **hlavní srub**, kde se konají společenské události. Na kraji osady stojí jednoduchá dřevěná kaple opřená o skálu. Vedle kaple ze skály prýští horský pramen.*

Domy jsou zabedněné. Místy je vidět stopy krve a šrámy od drápů na bednění. Všude hrobové ticho.

Před jedním z domů je vidět rozsápané tělo. To rozruší hostinského Krejzka a začne volat:

„Bělo! Bělo!!”.

Na volání přijde reakce v podobě hysterického pláče a naříkání z nitra srubu po vaší pravici.

SOUBOJ S POSEDLÝMI OSADNÍKY

Družina má 2 kola na rychlou reakci před hodem na iniciativu. Volání a pláč přiláká nevyžádané návštěvníky v podobě **3 Posedlých osadníků**, kteří zamíří k družině.

Poté co poslední pokřivený osadník padl, začnou ze srubů skrz bednění vykukovat hlavy přeživších. Srub ze kterého se ozýval pláč otevře dveře a vyběhne z něj uslzená trpaslice. Zpoza dveří za ní vyhlédnou ven tři děti.

Trpaslice obejme Krejzka. Pak jej chytne kolem ramen.
„Kde je můj muž?...“
„Kde je Hartwig? Dorazil k tobě do hostince, že?”
Krejzek zavrtí hlavou a sevře rty.

Kolem družiny se sejde hlouček osadníků. Mnoho z nich drží v rukou posvátné symboly ve snaze ochránit se před zlem.

„Našli jsme ho za soumraku na cestě, musel jsem vědět co se stalo…”

Běla zamrzne a sklopí hlavu. Po tváři jí tečou slzy.

VÝPOVĚDI PŘEŽIVŠÍCH

K vlastní orientaci ve výpovědích využij přílohu **Diagram konfliktu v Hrůzově**.

Finovo posednutí
Celé šílenství začalo před 2 dny.

Ráno se z lesů na severu vrátil lovec **Fin** a napadl místního kováře **Tjorna** a jeho ženu **Hilge**.

Tjorn dal lovci Finovi takovou pecku do hlavy, že se sesunul k zemi. Zraněný pár si vzala domů hokynářka **Lira** ošetřila jim rány a zdálo se, že vše bude v pořádku.

Když se osadníci chystali spoutat pobláznéného Fina, zničehonic ožil a rozběhl se k domu své ženy **– Lucindy**. Škrábal jí na dveře, až se mu lámaly nehty, mlátil hlavou do oken a dveří a prskal kolem krev jak posednutý. Jeho oči zářily rudou barvou.

Komplikace s vlky
Během Finova běsnění vběhla do osady smečka podobně běsnících vlků s podobně zářícíma očima a začali osadníky lovit.

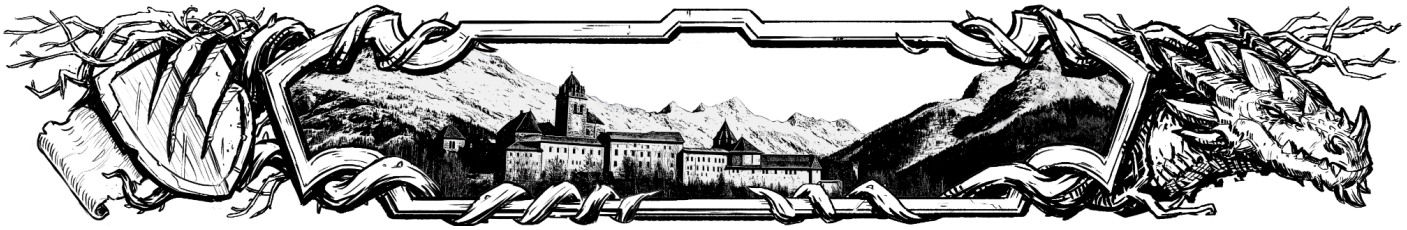
Pár chlapů se pokusilo vlky pobít, ale zvířata bojovala jako smyslů zbavená, do posledního dechu. Kdo se nestihl zabarikádovat, toho rozsápali.

Zvláštní je, že **lovce Fina si vlci nevšímali**. Ten se ztratil v lesích a jeho žena Lucinda se zhroutila.

Hrůzy ve srubu Liry
Včera večer, vlci pochopili, že se do zabedněných chatrčí nedostanou a odtáhli pryč. Uhlíř **Hartwig** se odvážil vyjít zkontrolovat přeživší.

Jenže ze srubu obchodnice Liry, která zůstala zabarikádovaná s Tjornem a jeho ženou Hilge, vyběhli všichni tři, posedlí zuřivostí stejně jako předtím Fin. Tváře celé plné černých a fialových žil a oči rudé. Ostatní se museli znovu skrýt doma.

Z informací mohou postavy usoudit, že posednutí se začne projevovat po 24 hodinách od napadení.



Útěk Hartwiga
Hartwig poručil Běle aby za ním zabouchla dveře a nikomu neotvírala, dokud se nevrátí. Byl skálopevně rozhodnutý, že U Posledního Milníku sežene pomoc.

Při těchto slovech si Běla prohlíží těla 3 posedlých osadníků, které družina před chvílí porazila. Pokud byl někdo z družiny během boje zraněn, výrazně se mu zahledí do očí.

Finova žena Lucinda

Lucinda je pohledná černovlasá žena. Kolem krku má zavěšený přívěsek se symbolem boha Freye. Je doteď v šoku, ale postavy od ní mohou získat informace o poslední výpravě jejího muže Fina. Ten šel před dvěma dny prohlédnout pasti na zajíce **k mýtině u řeky Ivalo.**

Místo leží pár hodin na severovýchod po cestě k Ardanskému opatství. Když se družina na rozcestí vydá **po mostě přes řeku**, nemůže místo minout.



Zkáza v Liřině hokynářství

Jedna z větších chatrčí, která sloužila jako obchod, je teď zevnitř rozmlácená. Pozorujete tady stopy po boji a nevydařeném útěku majitelky Liry.

Pomoci by vám ale mohlo vybavení, které místní osadníky nezajímá a rádi vám jej přenechají pokud jim pomůžete situaci prošetřit.

Uvnitř skromného hokynářství je možné najít:

- 3× Kotlík,
- 2× Obvazy,
- 2× Svěcená voda (2k6 zranění),
- 4× Pochodeň (jednoruční, lehká) 3/0/1,
- 1× Dřevěná hůl (obouruční, lehká) 5/0/1,
- 1× Vidle (obouruční, střední) 4/2/1,
- 1× Lektvar Ranhojič (rudá tekutina vonící po sladkém koření a vínu) vyléčí za 1k6+2.

2.6 Spor o osud Hrůzova

Hostinský Krejzek informuje zbylé osadníky, že na vlky a na Fina jste narazili po cestě sem. Pak **vyplatí slíbených 5 zlatých** každému z hrdinů a velmi úslužně poděkuje za pomoc. Cesta na jih by teď měla být bezpečná. Chce vyrazit ihned.

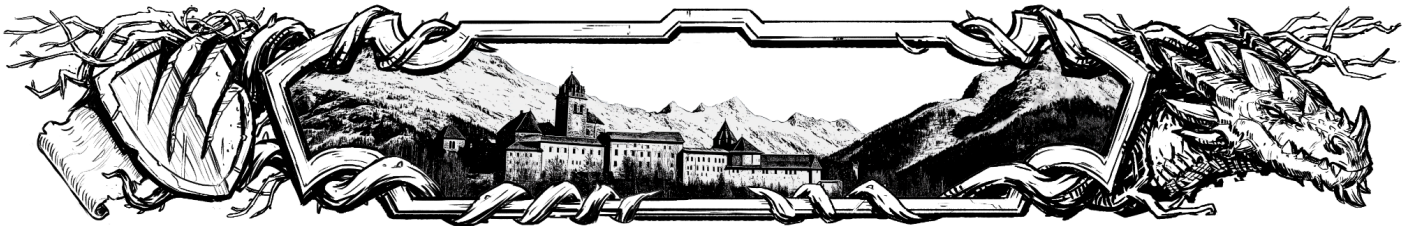
Běla s dětmi opouští Hrůzov a vyráží do hostince U posledního Milníku, kde chce pohřbít Hartwiga.

„Jestli ne Fin, vrátí se vlci.”
„Nic nás tu už nečeká, jen smrt. Odcházím s dětmi a vám všem radím to samé”.

Lucinda je nábožensky založená a věří, že jí pomůže víra a kněží z opatství. Nechce přijít i o domov. Je odhodlaná zůstat v Hrůzově.

„Osada je našim domovem, nechme kněží z Ardanu pohřbít padlé a modleme se za jejich vykoupení”.
„Přišla jsem o manžela, nepřijdu ještě o domov.”

Během hádky se obě ženy obrátí na hrdiny a **zeptají se na názor družiny**. S tím se pak ztotožní zbylí osadníci a buď Hrůzov opustí s Bělou, nebo zde zůstanou s Lucindou.



Výprava k Ardanskému opatství

Ať už spor mezi osadníky dopadne jakkoliv, požádají družinu aby do Hrůzova přivedli kněží z Ardanského opatství, aby pohřbili padlé a prošetřili co se zde stalo.

Cestuje-li s družinou obchodník Alwin, tak ten má stále se svým nákladem obilí namířeno právě do opatství.

K rozcestí pod opatstvím vedou i stopy lovce Fina.

Kapitola III.

Spící zlo

Jehličnatý les houstne. Vítají vás pahorky pod svahy Sněžných hor. Cesta pokrytá sněhovou pokrývkou vás po pár hodinách přivede k rozcestí. Dál na sever vede hlavní kamenitá cesta, vede k siluetě Ardanského opatství vysoko v horách.

Nechej hraničáře hodit na hraničářskou dovednost Stopování *(INT)* vs. 7. Ostatní mohou házet na obecnou dovednost Postřeh *(INT)* vs. 10.

Při úspěchu postava rozpozná obrysy rozměrných bot. Ze stylu chůze jde o stopy muže ve středních letech **– stopy Lovce Fina**. Jeho stopy vedou přes most i zpět. Ze stop je možné poznat, že zpoza řeky k osadě běžel. A za ním nespočet stop vlků.

Pokud postavy v hodu neuspějí, rozpoznají pouze těžko rozpoznatelné stopy, které vedou přes most.

Po levé straně se z cesty odděluje odbočka, vedoucí ke starému dřevěnému mostu přes řeku Ivalo. Přes most vede v hlubokém sněhu hned několik stop v obou směrech. Nejsou starší než pár dní. Naštěstí nezapadaly čerstvým sněhem.

Pokud se družina přes most nevydá a tělo ďábla nespatří, pak opat v Ardanu nebude hovořit o ďáblu a nepodnikne tajnou motlitbu. Ze zvědavosti se ale do podhůří vypraví a ďábel výpravu napadne v mlze u mostu.



3.1 Tajemství za řekou

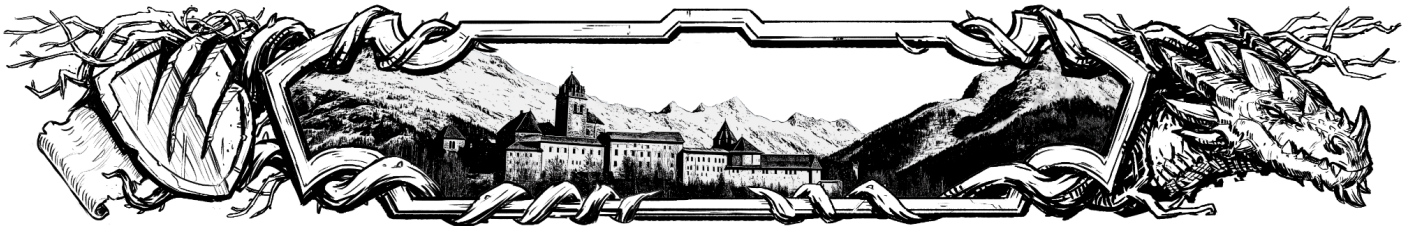
Při následování stop se náhle objeví sráz do rokle, kde stopy mizí. O pár sáhů dál vrstva ledu ustupuje a pod převisem je patrný krystal ledového bloku, uvnitř ledu něco je...

Přejede vám mráz po zádech. Uvnitř ledu vidíte zmrzlé tělo obrovského, asi 6 sáhů vysokého tvora. Má mohutné rohy a z ledu vykukuje jeho již roztáté, rozkousané, chlupaté kopyto. Oči hrozivého netvora žhnou rudě a zdá se, že nebude trvat déle než dny, než ledový blok povolí celý. Sníh a led tady evidentně taje a máte dokonce pocit, jako by si vás bytost prohlížela.

Pokud se hrdinové pokusí ďábla napadnout, osvobodí jej tím z ledového krystalu a dojde k velmi rychlé potyčce. Ďábel je po dlouhé hibernaci dezorientovaný, jedním varovným zásahem vyřadí některou z postav na 0 životů a prchne do lesů.

Oddálení tání tání ledu je možné jedině kouzlem Mrazivá střela. Jiné metody nezaberou a svržení nové laviny je v tomto ročním období již nemožné.

Pokud je s družinou obchodník Alwin, přikloní se k možnosti nahlásit tvora v **Ardanském opatství**.



3.2 Vichřice na úbočí

Cesta se klikatí serpentinami do hor zatímco vás obklopuje hustá mlha. Modlitební mlýnky lemující cestu se roztáčejí v silném větru. Jejich cinkání vám pomáhá pokračovat a nesejít z cesty.

Když vystoupáte k prvnímu hřebenu strhne se obří ledová vichřice. Dál nemůžete pokračovat.

Vichřice přejde během dvou hodin, ale pokud se před ní družina neschová, riskuje zranění.

Hraničář může kouzlem Najdi úkryt odhalit jen pár set metrů dále **přístřešek pro poutníky**. Postavy také mohou vyrobit improvizovaný přístřešek úspěšným hodem na Přežití v přírodě *(OBR)* vs. 9.

Pokud se ani jedno nepodaří, každá z postav utrpí omrzliny na prstech či tvářích a ztratí 1k6 životů.

Kapitola IV.

Ardanské opatství

Cesta z údolí směrem k chrámu byla kdysi vykládána dlažbou. Ta už však dávno zmizela v trsech trávy pokrytých jinovatkou.

Opatství je mohutná budova, postavená do stěny skály. Jeho zdi jsou strmé. Na jeho povrchu se třpytí led. Na hradbách se tyčí vysoké sochy andělů vyzbrojených meči. Sochy shlížejí dolů na pláně, pod přikrývkou temných mračen. Celé místo je jemně ozářeno prazvláštní nadpřirozenou aurou.

Vedle masivní, kované brány opatství visí provaz vedoucí do zvonice.

Ukaž hráčům přílohu **Mapa Ardanského opatství.**

Po zazvonění bránu otevře mladý **klerik Jerezim**. Skrz rozlehlé nádvoří přivede družinu do patra hlavní budovy **– do jídelního sálu**

Je-li s družinou obchodník **Alwin**, pak poděkuje, **předá každé postavě slíbené 2 zl** a začne před skladištěm sundávat obilí z vozu.

4.1 Audience v jídelním sále

Družina je usazena. Hrůzy z podhůří vzbudí mezi kleriky velký rozruch a ihned pošlou pro opata.

Opat Ergyl – starý, shrbený, vrásčitý muž – se opírá o vyřezávanou dřevěnou hůl. O jeho schopnostech z klerických nauk ale nemáte pochyb. Jeho příchod do sálu doprovází aura světla a bezpečí. V rukou nese objemnou knihu, kterou si rozloží na stůl.

Když popíšete, na co jste narazili, opat se zarazí a viditelně zbledne. Zahledí se prázdné do zdi a v místnosti zavládne ticho.

„Doufal jsem, že další zkoušku temnoty přenechám už jiným… co si počít…" na chvíli se odmlčí a zahledí se do své knihy, ve které začne listovat…

Jiný ze starších kněžích vstane z židle a spustí: „Opatství je pod ochranou Freye, věřím, že s jeho přízní sem ďábel neprojde. Za Hrůzov se můžeme modlit." navrhne jeden z kněžích.

„Můžeme připravit zásoby svěcené vody… a poslat je do vsí v podhůří." navrhne mladý Jerezim.

Ergyl, probodne oba pohledem a zvedne hlas.
„Ne bratři, nemůžeme zůstat k hrozbě slepí!"

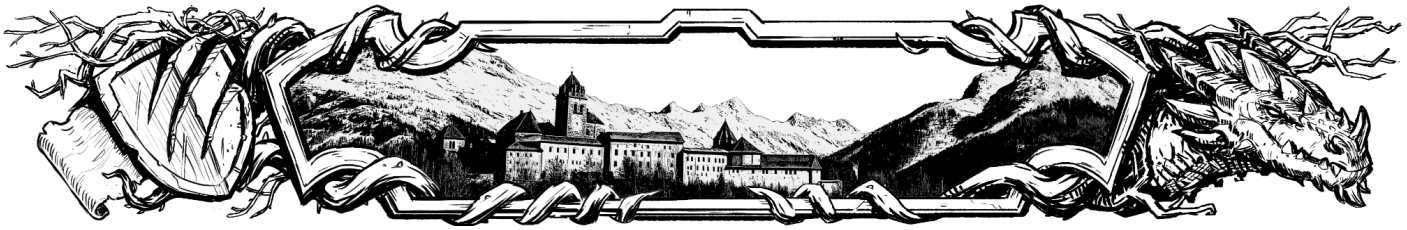
„Prosím, 4 z vás, kteří se nebojí temnoty. Najdeme to místo a zdali zde ďábel opravdu dříme, postaráme aby se neprobudil! Povedu vás!"

„A vy, naši milí návštěvníci... Abychom se o toho netvora co nejdříve postarali, prosím pomozte! Doveďte nás k němu. My se postaráme o zbytek"

„Zásoby můžete doplnit u bratra Eiryona ve skladu na nádvoří. Teď však odpočívejte. Cesta je dlouhá"

Kněží se rozejdou. Opat na stole nechá objemnou knihu. Při prozkoumání je poznat, že část svazku v ní chybí. Jako by stránky někdo opatrně vyříznul a vazbu pak opravil voskem.

Ukaž hráčům **Kroniku Siegfrieda z Belterenu.**



4.2 Odpočinek před výpravou

Družina dostane pohoštění – čerstvý, ještě teplý chléb, kus jehněčího a vodu.

V chodbách Ardanského opatství je živo. Mezi novici a novickami, kteří zde studují, vyvolala přítomnost družiny pozdvižení.

Jerezim hrdinům předá klíč **od noclehárny** ve vedlejší budově. Zde mohou nerušeni odpočívat.

Léčba a zbavení ďábelské posedlosti
Jerezim družinu vyléčí do plného zdraví. Pokud budou hráči posednutých postav dostatečně roleplayovat, kněží pojmou podezření a pomohou prosbou z Nauky Démonologie **– Odstraň kletbu** (a to i v konečné fázi). Pokud by se o to pokoušel hráč hrající za Klerika, musí uspět v ověření Vůle*(CHAR)* vs. 11.

4.3. Skladiště zásob

*Ve vzdáleném koutu nádvoří stojí dřevěná stavba, kde má službu **klerik Eiryon**. Jedná se o nízkou **budovu skladiště**, která skrývá vchod do sklepa.*

Ukaž hráčům **Ceník Ardanského opatství.**

4.4 Modlitby kněžích

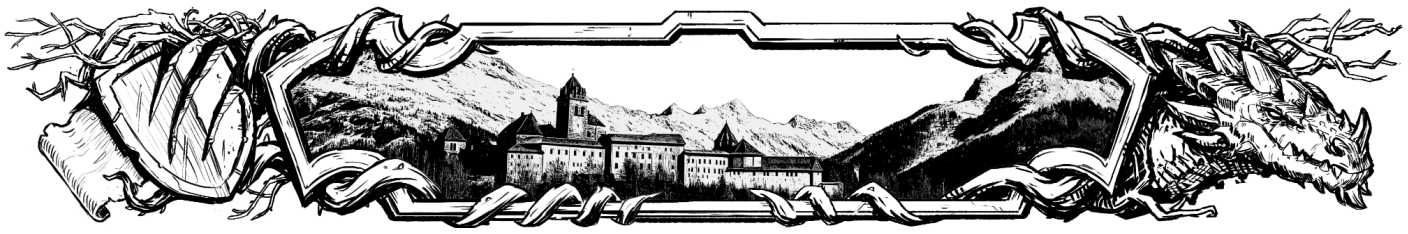
Sám opat Ergyl se **s 4 vybranými kleriky** zavře v kapli **v nejvyšším patře** hlavní budovy. Dveře jsou zamčené, ale je možné zde naslouchat modlitbě k bohu Freyovi. Nakonec začne opat hovořit o svých předchůdcích, a lovu ďáblů ze sféry pekel.

Ergylovo tajemství

Pokud postavy použijí Naslouchátko, nebo uspějí v hodu Postřeh *(INT)* vs. 9, zaslechnou detailní kázání v následujících bodech. Pokud naslouchající neuspějí, zaslechnou jen pár slov:

- *Jak jistě víte, Ardanské opatství leží na **trhlině mezi sférami**. Před mnoha lety, se ve skalách na úbočí hor ztráceli lidé. I to je důvod proč tehdejší vévoda nechal Ardan postavit.*
- *Poutníci, již zbloudili na druhou stranu trhliny, se nikdy nenašli. A při konfluencích sfér se právě v této oblasti objevovaly zrůdnosti, plazivé odpornosti, démoni a ďáblové. Asi tušíte, co zavdalo lidem záminku k pojmenování Hrůzova.*
- *Nebudu vás zatěžovat detaily tehdejších událostí. Věžte však, že čerstvě zřízený Freyův řád v Ardanu polapil jednoho z ďáblů a skrze médium jej přímo v těchto zdech dlouhé měsíce vyslýchali.*
- *Zjistili, že čas od času se nedaleko odtud, otevírá **brána do pekla** samotného. Pekelní ji nazývají **Marbok**.*
- *Někteří z vás víte, že jsem za mlada býval templářem. Byl jsem svědkem, když se zde začali lovit ďáblové, kteří v regionu způsobili drtivou destrukci. Nakonec byla brána pekel **zapečetěna a zasypána kamením**.*
- *Tehdy se ale v horách spustilo hned několik lavin a **jednoho z ďáblů** jsme nikdy **nedokázali vystopovat**. Tato ostuda řádu i templářů je tajemstvím, které bych rád, aby zůstalo jen mezi členy řádu.*
- *Bojujte prosím po mém boku a pomozte mi uzavřít tuto hrůznou kapitolu mého života.*





Ergyl z Kantu

člověk – klerik, opat

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
7(-2)	10*(+0)*	13*(+1)*	17*(+3)*	20*(+5)*

Úroveň:	11
Životy:	63
Přízeň:	50
Pohyblivost:	30
Velikost:	B
Útočné číslo:	3/+0 *(hůl)*
Zákl. obrana:	0 *(roucho)*
Obranné číslo:	2 *(roucho, hůl)*
Dovednosti:	Prosby *(18)*, Vůle *(16)*, Teologie *(9)*, Výdrž *(6)*, Postřeh *(7)*, Čtení a psaní *(5)*

Přes sto let starý, shrbený a vrásčitý muž, oblečený do prostého roucha. Na hlavě má poslední zbytky prošedivělých vlasů. Úzkému obličeji dominuje sněhobílé obočí, pod kterým se ukrývají světle modré oči.

KAPITOLA V.

SVATÁ VÝPRAVA

*Na cestu s vámi vyráží **opat Ergyl a 4 další klerici - mezi nimi i mladý Jerezim**. Po hodinách mrazivé cesty přicházíte zpět k řece Ivalo. Mnoho z ní ale nevidíte, padla zde hustá mlha – ta váš dohled limituje na pouhé 3 sáhy. Řeka se však ozývá vzdáleným šumem. Most bude blízko.*

Místo pod převisem laviny působí hrozivě. Když se v napětí přiblížíte k onomu místu, mráz vám přejede po zádech. Ledový blok je roztříštěný.

Po rohaté bytosti ani památky.

Siluety kleriků stojící v mlze vás probodávají svými pohledy. Uplyne několik nekonečně dlouhých sekund. Hlavou se vám honí pochybnosti.

„Co se děje?" zaslechnete Jerezima z mlhy.

„Proč stojíme?"

„Jste si jistí tím co jste viděli?" zazní hlas Egyla.

5.1 LOVENÍ V MLZE

Po dlouhých minutách tápání se skupina kleriků rozestoupí. Zatímco čekají na pokyny Ergyla jedni hledají stopy opodál v mlze. Jiní rozbíjejí tábor pod převisem.

Ergyl přichází k zbytkům bloku a zvedne ze země řetězy které zde leží v hromadě ledu.

„Něco… tady opravdu bylo uvězněno…" pronese a všimnete si jak jeho zrak sleduje něco na zemi.

Z místa vedou kamsi do mlhy směrem k lesu stopy kopyt vypálené až na kámen.

„GrrrrRRRAAAHHHH!!"

Ozve se řev, který nepochází z tohoto světa. Následuje několik hlasitých ran a křik zděšených kleriků, kteří se k lesu vydali.

„Rychle!" zakřičí Ergyl.

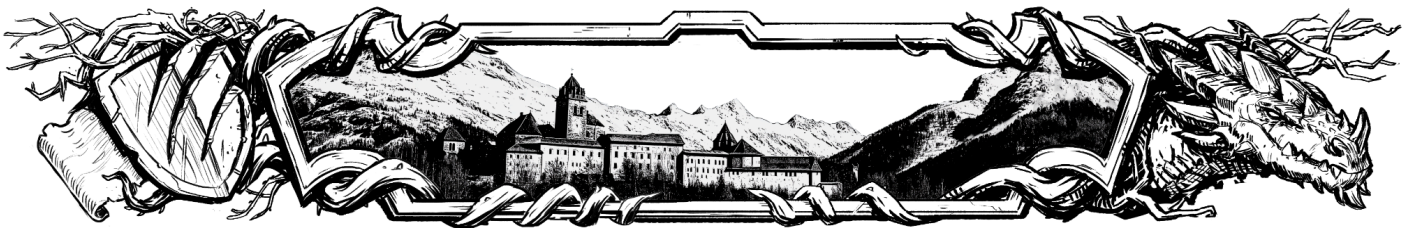
Ve zbytcích sněhu je patrná krev. Stopy kopyt zde však nejsou. Jen stopy po kněžích, které nikam nepokračují. Okolo nic není, jen nepřirozené ticho.

Neubráníte se pocitu, že ďábel si s vámi hraje jako kočka s myší.

*O chvíli později dojde k dalšímu útoku. Křik se ozývá jen kousek zpátky pod převisem, poznáte v něm hlas mladého **Jerezima**.*

Vysoké ďábelské stvoření drží Jerezima pod krkem a oblečení mladého klerika začíná hořet.

„Khhh ! P-pane… spas… AAAHH!"



5.2 První střet s ďáblem

Nech hráče bleskově zareagovat, ale nespouštěj iniciativu ani mechaniky boje.

První střet nemohou hráči vyhrát a jeho výsledek je pevně daný. Scéna je jen předzvěstí, co postavy čeká v závěru dobrodružství a slouží k motivaci a dostatečné přípravě družiny.

Jakmile postavy ďábla napadnou, odhodí Jerezima do dálky do sněhu.

Mladý Jerezim padá a lapá po dechu zatímco hasí zbytky své doutnající róby ve sněhu.

Hrůzná bytost na vás sebejistě otočí svůj pohled. Štěrbiny v jeho očích žlutě problesknou. Kolem se rozprostře ohnivý kruh a všechny vás pohltí.

Před vás předstoupí starý opat Ergyl a s vypětím sil vyvolá zářivou auru.
„Clarim Dei Frey, EXALTO!"

Konflikt energií vyvolá ohlušující ránu.
Upadáte do mdlob.

Uplyne nějaká doba, než přicházíte znovu k sobě, zvoní vám v uších a poslední co si pamatujete je řev a dupání ďábla. Mlha se rozestupuje.

5.3 Po prvním střetu

Kolem družiny je ve sněhu vypálený kruh. V jeho středu leží v kaluži krve opat Ergyl.

Když k Ergylovi všichni dorazí, mladému Jerezimovi vytrysknou slzy z očí. Poslední, co Ergyl zachroptí je ***„Prosím, pomozte Věrovítovi"***.

Opat něco svírá. Musel si z róby v posledních okamžicích vytáhnout několik svázaných stran pergamenu a útlý deník, které teď drží v rukou, jako by na tom záležela všechna tíha světa.

Dej hráčům k přečtení přílohy:

- **Chybějící strany z kroniky**
- **Deník Ergyla z Kantu**

Jerezim

člověk – klerický novic

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
10(+0)	12*(+1)*	13*(+1)*	15*(+2)*	17*(+3)*

Úroveň:	3
Životy:	21
Přízeň:	18
Pohyblivost:	31
Velikost:	B
Útočné číslo:	3/+3 *(obušek)*
Zákl. obrana:	1 *(roucho)*
Obranné číslo:	2 *(roucho, obušek)*
Zvl. schopnosti:	Léčivý dotek
Dovednosti:	Prosby *(8)*, Vůle *(7)*, Teologie *(4)*, Výdrž *(4)*, Postřeh *(4)*, Čtení a psaní *(3)*

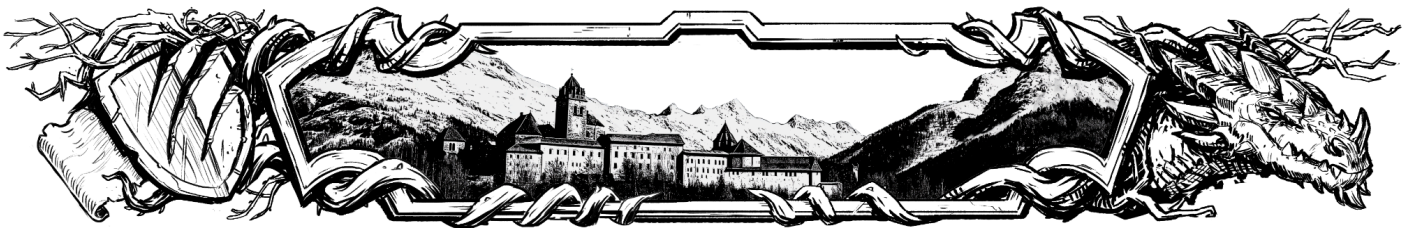
Mladý novic Ardanského opatství. Štíhlý hoch, kolem dvaceti let, má pronikavé hnědé oči, nad kterými se mu volně kroutí husté hnědé vlasy. Nosí bílé řádové šaty, kápi má obvykle staženou.

Léčivý dotek *(dlouhá akce)*
Jerezim se dotkne vybraného tvora a vyléčí mu zranění za 1k6 životů. Použití schopnosti stojí 3 přízně.

*Z kněží na výpravě je **Jerezim jediný, kdo přežil**. Roztřesený uvede těla bratrů do důstojné polohy a v slzách za ně provede modlitbu.*

*Pak vám Jerezim z posledních sil vyléčí zranění do plných životů a **začte se s vámi do spisů**.*

Varování Ardanského opatství
Jerezim musí jít informovat zbylé kněze v opatství, aby ďáblovi zabránili v znovuotevření trhliny, čímž by mohl na náš svět přinést ještě větší pohromu.



Varování strážce Věrovíta v Zapovězené kapli
Roztřesený Jerezim informuje o **Zapovězené kapli** u trhliny, jež do pekelné sféry vede.

„Nemůžu přijít i o vás… ”
„Není zbytí, musím vám svěřit tajemství opata…”
*„Nedaleko ve skalách leží **Zapovězená kaple**. U té střeží Exorcista **Věrovít** trhlinu do sféry pekla.”*
„Dle slov pana Ergyla ji Ďábel bude hledat aby vpustil další ohavnosti do našeho světa…”

*„Vydejte se Věrovíta varovat! Musí se připravit a zvládne vám pomoci se proti ďáblu vybavit. Kaple **leží za řekou Ivalo - ukrytá soutěskami skal**.”*

Mladý Jerezim se musí vrátit do Opatství a ihned požádat zbylé kněží o pomoc. K Zapovězené kapli s nimi dorazí co nejdříve to bude možné.

5.4 PO STOPÁCH ĎÁBLA

Dosud vyděšený Jerezim odchází zpět k opatství a vaše cesty se rozcházejí. Po hodině cesty narazíte opět na stopy kopyt, vypálené do sněhu… tentokrát však doprovázené krůpějemi jeho tmavě rudé krve.

Zdá se, že kroky ďábla směřují na jih, zatímco Zapovězená kaple ve skalách leží na východ.

Družina se zde může rozhodnout jít po stopách, které ji zavedou do Hrůzova.

Masakr v Hrůzově
Ďáblovy kroky vedou souběžně s kamenitou cestou. Teď už o tom není pochyb, stvoření si po střetu s opatem šlo spravit chuť na bezbranném Hrůzově.

Slyšíte dusot, k obloze zvedá černý kouř.

Osada je obrazem naprosté zkázy. Ďábelská bytost zde není, ale sruby jsou rozbité v plamenech, v troskách leží ostatky. Všude je hrobové ticho, které protíná jen praskající oheň.

Ďábel za sebou zanechal také zjevný vzkaz v podobě krví vyrytého nápisu „MARBOK”

Rozhodnutí družiny v podkapitole **2.6 Spor o osud Hrůzova** se stalo klíčovým pro to, kolik nevinných zde zemřelo:

- Pokud se osadníci přidali na stranu Běly, včas z Hrůzova odjeli na jih a ďáblovou obětí byla jen Lucinda.
- Pokud se osadníci přidali na stranu Lucindy, je zde víc jak desítka obětí. Naštěstí Běla se svou rodinou odjela včas.

Stopy ďábla vedou do lesa, kde nabírá síly. Pak se vydá hledat dimenzionální trhlinu Marbok.

KAPITOLA VI.

ZAPOVĚZENÁ KAPLE

Kamenná krajina se klikatí jako nekonečné bludiště. Šedé skály soutěsek se kolem vás stáčejí ze všech stran až máte pocit, že kráčíte v kruzích. Kaple je zde dobře ukrytá.

Pak zahlédnete vysoko na jednom z vrcholků matný záblesk – zvon věže. Leskne se proti nebi jako slib, že vaše cesta našla zdárný konec.

6.1 POSVÁTNÁ AURA

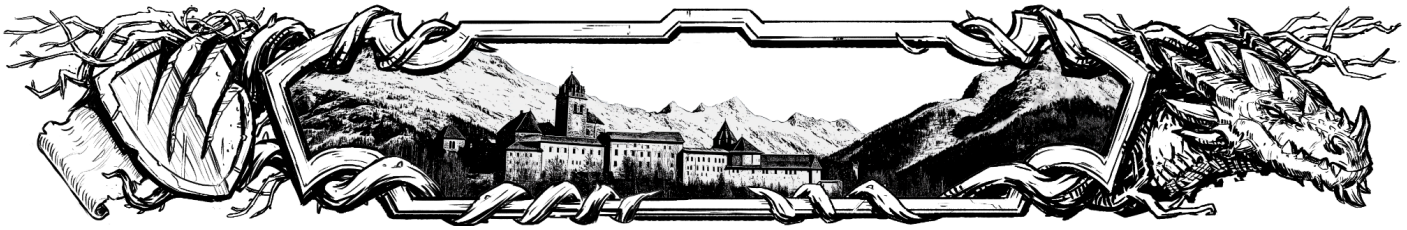
*V malém údolí za kaplí je mohutný zával kamení, čnící do výšky. V kolem závalu se v kruhu tyčí do výšky **6 kamenných obelisků**.*

Není pochyb, prostorová trhlina leží pod závalem.

Nechej hráče provést hod Postřeh *(INT)* vs. 7. Ti, již uspějí, si nad kaplí všimnou prapodivné tetelící se záře, podobné té nad opatstvím, jen mnohem slabší. Tato aura sahá až k obeliskům.

Vysekané do skalní stěny, stoupá za kaplí prudké kamenné schodiště. To vede k malému dřevěnému přístřešku a ohradě se třemi ovcemi a krávou.

Ukaž hráčům přílohu **Mapa kaple.**



6.2 Strážce Věrovít

„Zdařbůh poutníci, mohu vám pomoci?", ozve se zvučný hlas za kaplí.

Ze schodiště sestupuje silueta holohlavého muže statné postavy v tunice. Do zástěry si utírá ruce.
„Mohu vám pomoci?" pokračuje.

Uspějí-li hráči v hodu Postřeh *(INT)* vs. 9, zjistí, že v jejich podvědomí se děje něco neobvyklého. Věrovít je k družině podezíravý. Podrobuje jejich mysl zkoušce, aby si ověřil jejich úmysly.

„Omlouvám se za troufalost, nečekal jsem hosty."
„Co v tak zapomenutém koutě království hledáte?"

„To jsou hrozné zprávy."
„Musíme se připravit."
„... ale někdo by měl varovat i kněží v Ardanu."

„Jsem Věrovít, učenec exorcistů z Manberry."
„Znalosti trhliny Marbok mohou být v nesprávných rukou nebezpečné, měla zůstat navždy utajena."
„Tajemství dlouhá léta střeží jen vyšší kněží z Ardanu a exorcisté z Manberry."
„Není zbytí, zasvětím vás do tajů ale dobře si rozmyslete jak s informacemi naložíte."

Obelisky a aura

Trhlina do pekelné dimenze leží pod závalem balvanů. Závál je navíc proti ďábelským bytostem zapečetěný **6 kamennými obelisky**, které zde drží posvátnou auru.

Na povrchu obelisků jsou vyryta slova modliteb a rytiny ďáblů svázaných řetězy.

„Obelisky chrání závál, aura jež udržují, sžírá ďábelské bytosti a brání jim v průchodu".

Svěcení zbraní

Před soubojem Věrovít posvětí každému z hrdinů jednu zbraň dle jeho volby. Zásah takovou zbraní **způsobí ďáblu - díky jeho slabině na svěcené zranění - dvojnásobné zranění**.

Ochranné amulety

Věrovít začne připravovat každému z hrdinů amulet – sakrální předmět s vloženou Prosbou **Svatá Zbroj**. Po první aktivaci této ochranné prosby amulet praskne a o svou schopnost přijde.

Každý amulet pohltí zranění z prvního útoku, který na vás bude veden. Užijte je moudře.

Prosba v amuletu zafunguje na první libovolné zranění (ať už jde o zbraň, drápy, ohnivou střelu…)

6.3 Rituál přilákání

Souboj s ďáblem je možné spustit **obětováním Věrovítova dobytka**.

Pokud hráči rituál provedou později než 1 den od povstání ďábla z ledu, ďábel uteče a rituál nezabere *(viz **Konec C – Chaos v podhůří**)*.

„Nechat ďáblovi volný pohyb znamená podepsat ortel dalších vesnic nebo jeho útěk z podhůří."

„Ďáblové jsou sice inteligentní, ale spontánní stvoření. Krev a smrt je vždy dokáže přilákat."

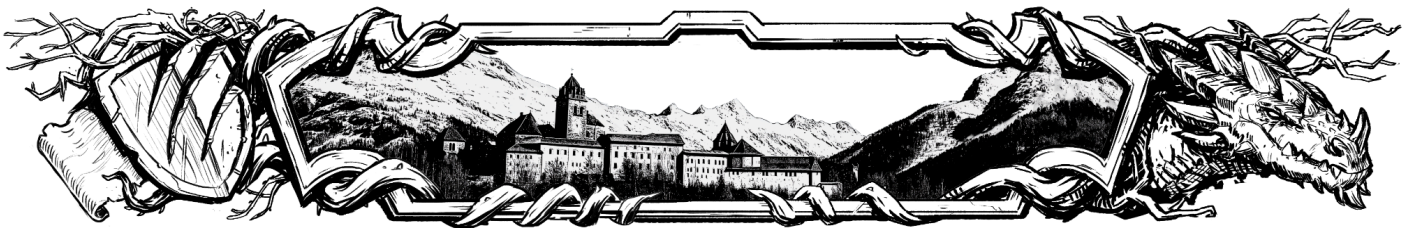
„Existuje rituál, jakým exorcisté lákají ďábly z úkrytu – je k tomu ale potřeba obětina.", vysloví Věrovít a jeho pohled se stočí k ohradě se zvířaty.

Věrovít zpoza opasku vytáhne dlouhý nůž a vydá se odevzdaně ke kamennému schodišti za kaplí...
„Chopte se ostré zbraně a pojďte za mnou".

Klerik otevře vrata ohrady a promne vlnu oveček, které se k němu odevzdaně seběhly, čekajíc krmení.

Nůž má za zády, jako by do poslední chvíle nechtěl přiznat, k čemu se schyluje. Pak jeho kroky zamíří ke strakaté krávě.
„Promiň", utrousí tiše zatímco pozvedne nůž, připraven prolít krev a pohlédne na vás.

Od vás čeká to samé. V ohradě jsou 3 ovce.



KAPITOLA VII.

SOUBOJ O MARBOK

„ZZZZHHHAAAARRR!!”
Daleko z lesů se ozve monstrózní řev doprovázený hlasitým dupotem. Poslední stromy před soutěskou se prohýbají a vyvracejí. Netvor přichází.

Hráči mají **2 kola** na přípravu k souboji.

POSEDNUTÍ ĎÁBLEM

Informuj hrdiny pod vlivem Ďábelské posedlosti, že pociťují extrémní návaly vzteku a v hlavě slyší ďáblův hrdelní hlas, který je snaží podmanit.

„Cesta je zavřená, otevři ji!”
„Ten obelisk… znič ho!”
„Zbav se jich!”

Posedlí musí házet na Vůli *(CHAR)* vs. 6 každé kolo, dokud neuspějí, aby získali kontrolu zpět.

Ztráta kontroly
Pokud oběť neuspěje, nemá kontrolu nad svým tělem. Není schopna konat podle pokynů hráče a naopak nad ní získává plnou moc ďábel.

Ďábel bude posedlými primárně ničit obelisky. Pokud by mu v tom ale bránila jiná postava při smyslech, bude posedlou postavou napadena.

Léčba posednutí
Má-li družina ve svých řadách Klerika, může posednutí zlomit prosbou z Nauky Démonologie – **Odstraň kletbu**. Klerik pro to však musí uspět v ověření Vůle*(CHAR)* vs. 11. a vzývání trvá 10 kol.

PRVNÍ KOLO BOJE: ĎÁBLOVO PROZŘENÍ

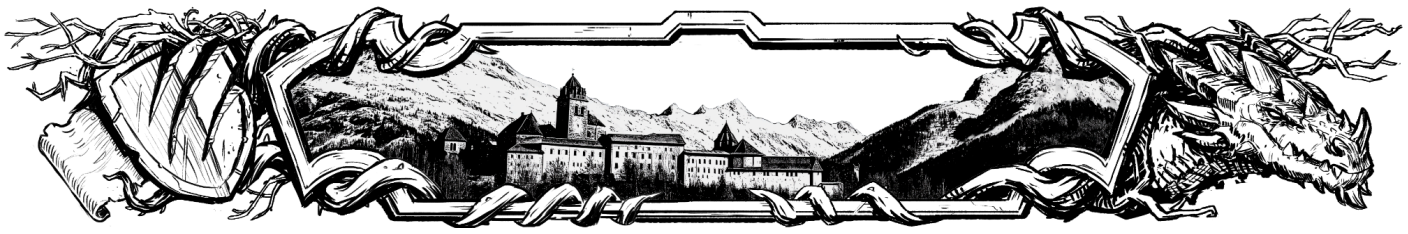
Uplyne nekonečně dlouho trvající chvíle, po které v posvátné hrůze spatříte tělo ďábla v celé jeho kráse.

6 sáhů vysoký netvor s šupinatou kůží a mohutnými rohy se trhavými pohyby hlavy rozhlédne po okolí kaple. Na každém z vás mu na moment ustrne jeho hadí pohled, ze kterého vám přejede mráz po zádech. Jako by vám jeho žhnoucí oči hleděly hluboko do nitra.

Nakonec ďáblův zrak spočine na kamenném závalu a koutky jeho úst utvoří monstrózní úsměv plný tesáků, ostrých jako rozeklané rampouchy.

Ďábel pochopil, že jde o léčku. Stojí jej to sice iniciativu celého prvního kola, ale když teď znovu nalezl trhlinu Marbok, v jeho hlavě se utvořil nový plán: pomocí smrtelníků zničit obelisky a utéct.





HLAVNÍ FÁZE BOJE: KONFLIKT O OBELISKY

Strategie ďábla

- Pohybovat se mimo dosah posvátné aury.
- Posednout oběť, poblíž obelisku (nebude zkoušet na Věrovíta či jiné kleriky).
- Ostřelovat postavy pomocí ohnivých střel.
- Nezabít nikoho cíleně *(jedině Věrovíta)*, ďábel potřebuje postavy k svržení obelisků.
- Při posledním stojícím obelisku, jej ďábel sám vyvrátí i za cenu zranění aurou a **spustí závěrečnou fázi boje**.
- Pokud jeho **životy padnou pod 30** vběhne za obelisky i za cenu zranění aurou a **spustí závěrečnou fázi boje**.

Ďábel Ghorzak

ďábel uprchlý z ledového vězení

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
20*(+5)*	10*(+0)*	17*(+3)*	6*(-3)*	5*(-3)*

Úroveň:	6
Životy:	86
Vyšší moc:	23
Pohyblivost:	45
Velikost:	D
Útočné číslo:	13/+4 *(drápy)* 2x/kolo
Zákl. obrana:	8 *(tuhá kůže)*
Obranné číslo:	10 *(tuhá kůže)*
Zvl. schopnosti:	Ďábelské pokušení, Ohn. střela, Děsivý řev
Rezistence:	Nemagické zbraně
Imunita:	Oheň
Slabina:	Svěcené zranění, Stříbro, Chlad
Dovednosti:	Atletika *(13)*, Výdrž *(9)*, Postřeh *(5)*, Vůle *(5)*
Zkušenosti:	3 000

Ďábel má mohutné rohy a drápy, místo nohou kopyta a žhnoucí oči. Žár vychází z celého jeho těla.

Svržení obelisků

Obelisk je možné svrhnout a roztříštit. Posedlým postavám ďábel propůjčí svou nadliskou sílu a tato akce je automatická - bez ověřovacího hodu.

Posvátná aura je kruhového tvaru s obelisky po jejím obvodu. Tento tvar drží až do roztříštění posledního obelisku - kdy se aura rozplyne.

Efekt posvátné aury

Pokaždé kdy ďábel končí kolo uvnitř posvátné aury, vysaje z něj aura **½ jeho aktuálních životů**.

Ďábelské pokušení *(pasivní)*

Na začátku každého kola se ďábel pokusí silou své vůle podmanit mysl vybraného tvora v dosahu 60 sáhů. Tento tvor si musí hodit na Vůle *(CHAR)* vs. Vůle *(CHAR)* ďábla. Jestliže neuspěje, dostaví se příznaky podobné ďábelské posedlosti a tvor musí ďábla na slovo poslouchat. Na konci každého kola si podmaněný tvor hází hodem Vůle *(CHAR)* vs. 6 na to, zda se osvobodí z vlivu ďábla.

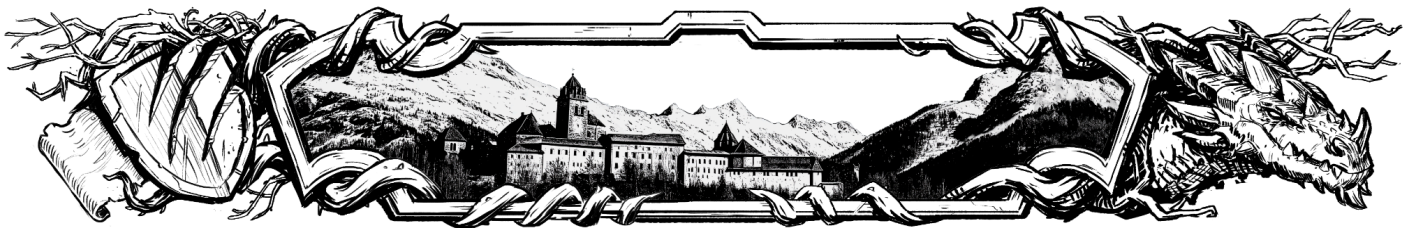
Ohnivá střela *(dlouhá akce)*

Ďáblovi se zhmotní mezi drápy ohnivá koule, kterou vrhne proti vybranému tvoru v dosahu 60 sáhů. Vybraný tvor a všichni tvorové v dosahu 2 sáhů kolem něj jsou zraněni ohněm za 2k6 životů.

Děsivý řev *(speciální akce)* **1x za 3 kola**

Ďábel zařve z plných plic. Všichni tvorové v dosahu 60 sáhů kolem ďábla si musí hodit na Výdrž *(ODO)* vs. 10. Pokud neuspějí, cítí se otřeseni a dostanou k příštímu hodu *(útok, obranu či dovednost)* **Nevýhodu** *(postih -5)*.

Tvorové podmanění ďáblem a nakažení ďábelskou posedlostí jsou vůči účinkům Děsivého řevu imunní.



Strategie Věrovíta

- Utkat se s ďáblem a snížit jeho životy.
- Chránit obelisky *(i před družinou)*.

Klerik Věrovít

člověk – exorcista

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14*(+2)*	10*(+0)*	15*(+2)*	13*(+1)*	17*(+3)*

Úroveň:	7
Přízeň:	54
Životy:	48
Pohyblivost:	30
Velikost:	B
Útočné číslo:	8/+1 *(okovaná hůl)*
Zákl. obrana:	1 *(tunika)*
Obranné číslo:	4 *(tunika, hůl)*
Zvl. schopnosti:	Kopí pravého světla, Uklidni mysl
Dovednosti:	Vůle *(12)*, Prosby *(12)*, Výdrž *(7)*, Postřeh *(5)*, Reflex *(4)*, Historie *(4)*
Zkušenosti:	650

Věrovít je vyšší, překvapivě dobře stavěný klerik ve věku kolem 40 let. Má holou hlavu a na krku nosí kožený řemínek s kamenným přívěskem. Obléká se do prosté šedé kněžské tuniky s kápí.

Kopí pravého světla *(dlouhá akce)*
Věrovít ukáže vybraným směrem a ve stejný okamžik protne vzduch 20 sáhů dlouhý a 1 sáh široký jasný světlý paprsek, který svěceným zraněním ubere 1k6+2 životů každé nadpřirozené bytosti, která mu stojí v cestě.

Uklidni mysl *(krátká akce)*
Věrovít uklidní myšlenky vybraného tvora v dosahu 5 sáhů. Takový tvor získá k následujícímu hodu na Vůle *(CHAR)* **Výhodu** *(bonus +5)*.

ZÁVĚREČNÁ FÁZE BOJE: POKUS O ÚTĚK

„VRRROHHHH!"
zazní nelidské skřípání ďáblova hrdla, když zuřivě vběhne za hranici chřadnoucí bariéry a vrhá se ke kamennému závalu, který začíná ze všech sil odhrabávat svými mocnými pařáty.

Pokud si nepospíšíte, prohrabe se k portálu!

Uprostřed bitevní vřavy však registrujete ještě něco – v dálce mezi stěnami soutěsky se objevuje zástup postav v klerických kutnách. Dva z kněží drží v rukou vysoké hole, na nichž se leskne symbol boha Freye. V čele zástupu stojí zadýchaný, mladík – je to Jerezim.

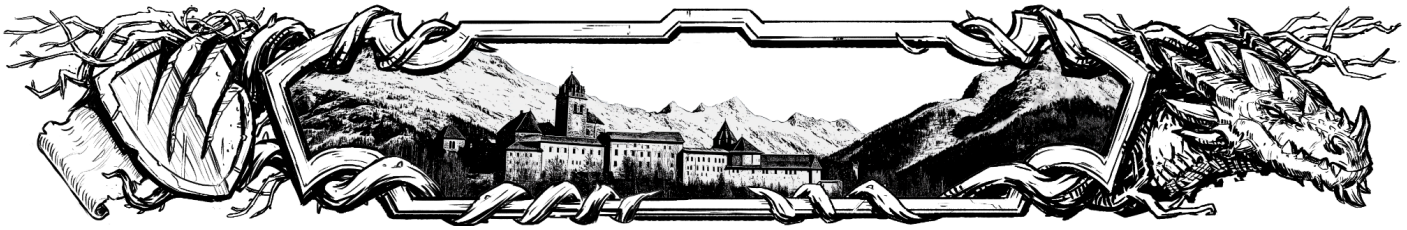
Klerici z Ardanského opatství přeci jen dorazili.

Spusť 2 poslední kola souboje. Tak dlouho bude klerikům trvat, aby se k boji dostali. Hraje se o čas.

Ďábel v této fázi boje **neútočí, pouze se brání.** Soustředí se na odhrabávání závalu.

Varianty ukončení boje:

- **Podaří-li se životy ďábla dostat na 0**, ďábel zavrávorá a z posledních sil zařve. Zatímco padá na kolena jej vysíleného poutají zářící řetězy proseb, jež jeho směrem vrhají klerici z opatství *(viz **Konec A - Exorcismus ďábla**)*.
- **Nepodaří-li se životy ďábla dostat na 0**, ďábel na poslední chvíli vyhrabe portál a proskočí jím do své pekelné sféry *(viz **Konec B - Marbok dokořán**)*.



Závěr příběhu

Konec A – Exorcismus ďábla

Hrdinové ďábla u Zapovězené kaple zdrží do té doby, než na místo přispěchají kněží Ardanského opatství, spoutají jej a za mrazivých skřeků ďábla Ghorzaka vymýtí.

Klerik Jerezim družině srdečně poděkuje a sdělí, že ve zdech Ardanu budou hrdinové navždy vítáni.

Obelisky u Zapovězené kaple jsou znovu vztyčeny. Zvěsti o krvavém masakru v Hrůzově se šíří krajinou, stejně jako chvalozpěvy o svatých mužích z Ardanu, již s pomocí neznámých hrdinů ďábla zastavili.

Do kraje se se sluncem vrací světlé zítřky. Jen bohové tuší, jak děsivý osud by podhůří čekal, pokud by družina ve svém počínání neuspěla.

Konec B – Marbok dokořán

Hrdinové ďábla u Zapovězené kaple nedokáží zdržet do té doby, než na místo přispěchají kněží Ardanského opatství.

Ďábel Ghorzak uteče portálem a udrží jej otevřený natolik dlouho, aby do našeho světa stihla proniknout hrstka menších ďáblů. Družina upadá do mdlob vlivem posednutí jejich mocí. Poslední co si hrdinové pamatují je krveprolití a jak se vrhají po klericích i sami po sobě.

Družina se probouzí v Ardanském opatství o 3 dny později. Mezi kněžími panuje ponurá nálada. Klerik Jerezim družině líčí, jak dva menší ďáblové prchli do lesů a jak kněží dostali situaci u portálu pod kontrolu, ale ztratili u toho několik bratrů.

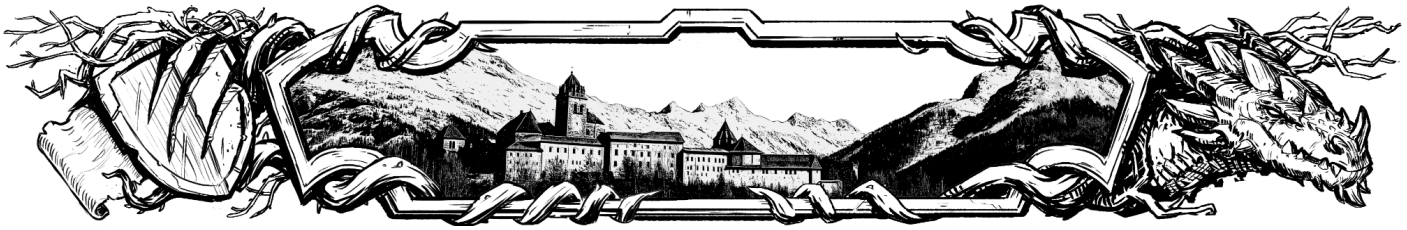
Obelisky u Zapovězené kaple jsou znovu vztyčeny. Zvěsti o krvavém masakru v Hrůzově se šíří krajinou. Selhání u Zapovězené kaple ale kněží z Ardanu drží v utajení. V regionu se časem objevují pátrací čety, snažící se uprchlé ďábly stopovat. Nezřídka se k družině v regionu dostávají zprávy o podivných úmrtích dobytka i vesničanů.

Konec C – Chaos v podhůří

Hrdinové nepřilákali ďábla k Zapovězené kapli včas, než zmizel v hlubokých lesích Sněžných hor. Kněží z Ardanského opatství dorazí ke kapli a v zoufalství začínají ďábla stopovat.

Týdny plynou a krajinou se šíří nejen zvěsti o krvavém masakru v Hrůzově, ale i ve Vranově a Smířicích. Selhání u Zapovězené kaple kněží z Ardanu drží v utajení. V regionu se časem objevují pátrací čety, snažící se ďábla stopovat. Nezřídka se k družině v regionu dostávají zprávy o podivných úmrtích dobytka i vesničanů.

Ďábel Ghorzak v podhůří Sněžných hor rozsévá chaos a uniká spravedlnosti. Někteří si šeptají, že nedojde klidu dokud nenalezne novou cestu do své pekelné sféry.

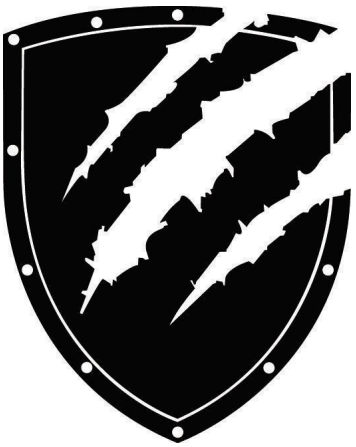


ZÁVĚREM

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

Najdeš nás na adrese www.DraciHlidka.cz

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



© 2025 Black Tower Entertainment s.r.o.

Pavel „Tirus“ Ondrusz

Ilustrace obálky: Jiří Kůs

Vnitřní ilustrace: Pavel „Xeth“ Urban

Redakce: Ondřej „Ozák“ Žák, Martin „Perthorn“ Kostka
Michal „Pigi“ Holub, Václav „Qitko“ Hess

Korektura: Lenka „Eluniel“ Mikuláštíková

Sazba: Martin „Perthorn“ Kostka

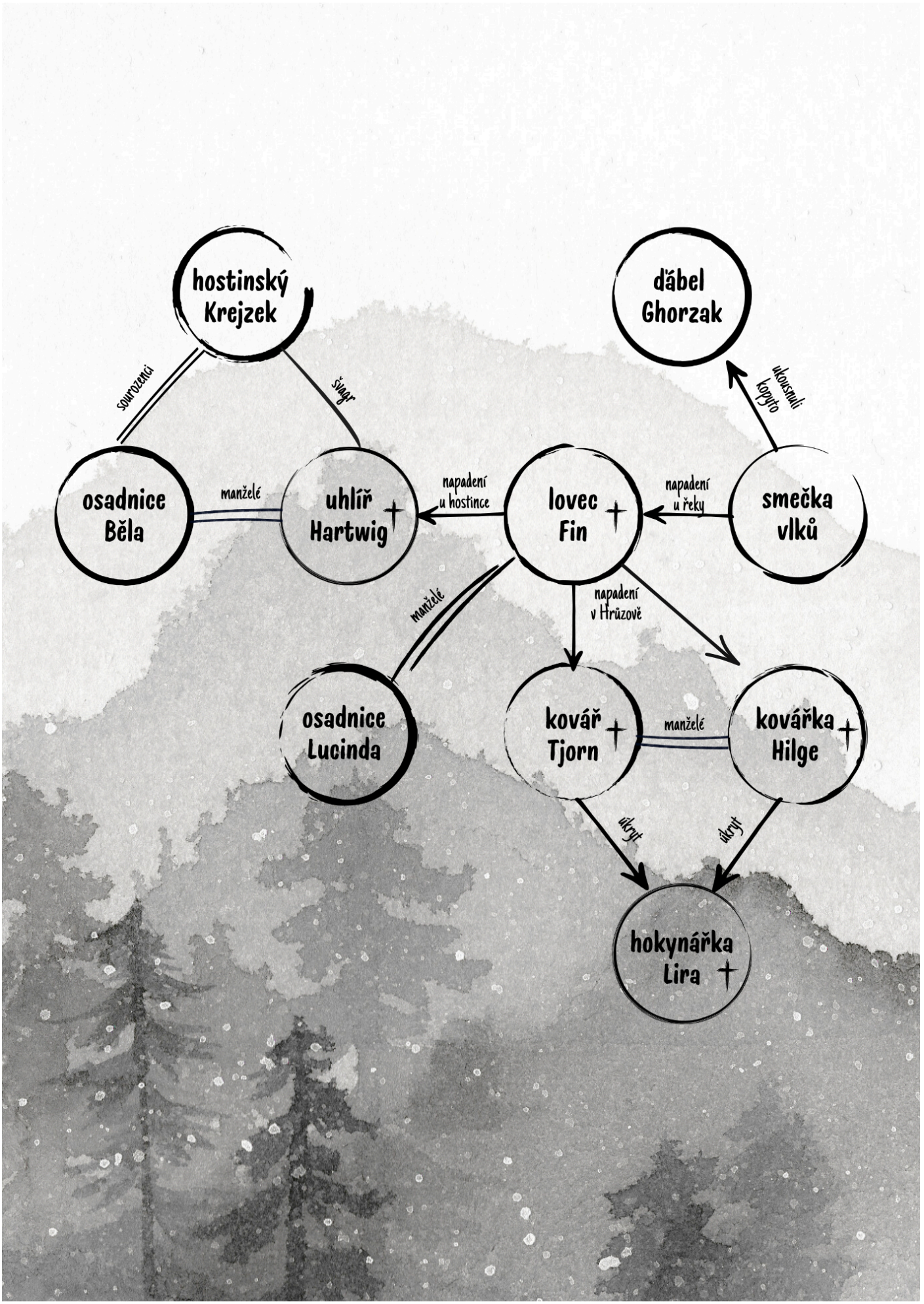
Mapy: Jakub „Lafa“ Ciba, Karel „Connor“ Kratěna

Playtesting: Václav „Qitko“ Hess, Adéla „Morgana“ Hrazdílková,
Lukáš „Lucian“ Rác, Pavel „Warren“ Šída, Karel „Connor“ Kratěna

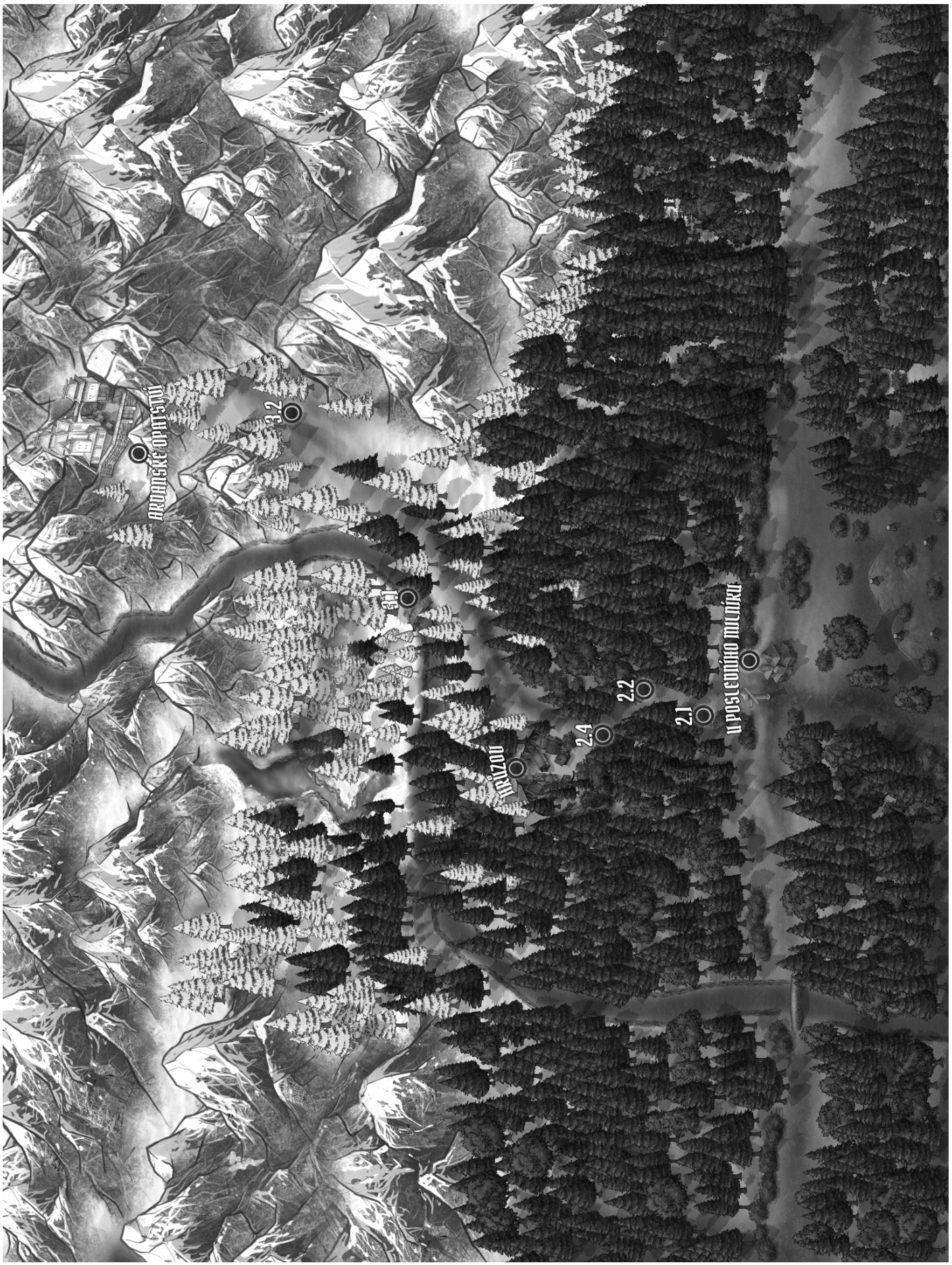
Všechna práva vyhrazena

Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedeného autora. Původní zdroj byl upraven do podoby příručky, která je umístěna k volnému stahování na portálu www.DraciHlidka.cz , a určena hráčům fantasy RPG her. Jde o volně použitelný zdroj za podmínky zachování informaci o autorovi a portálu Dračí Hlídka. Není povoleno umisťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či úložištích.

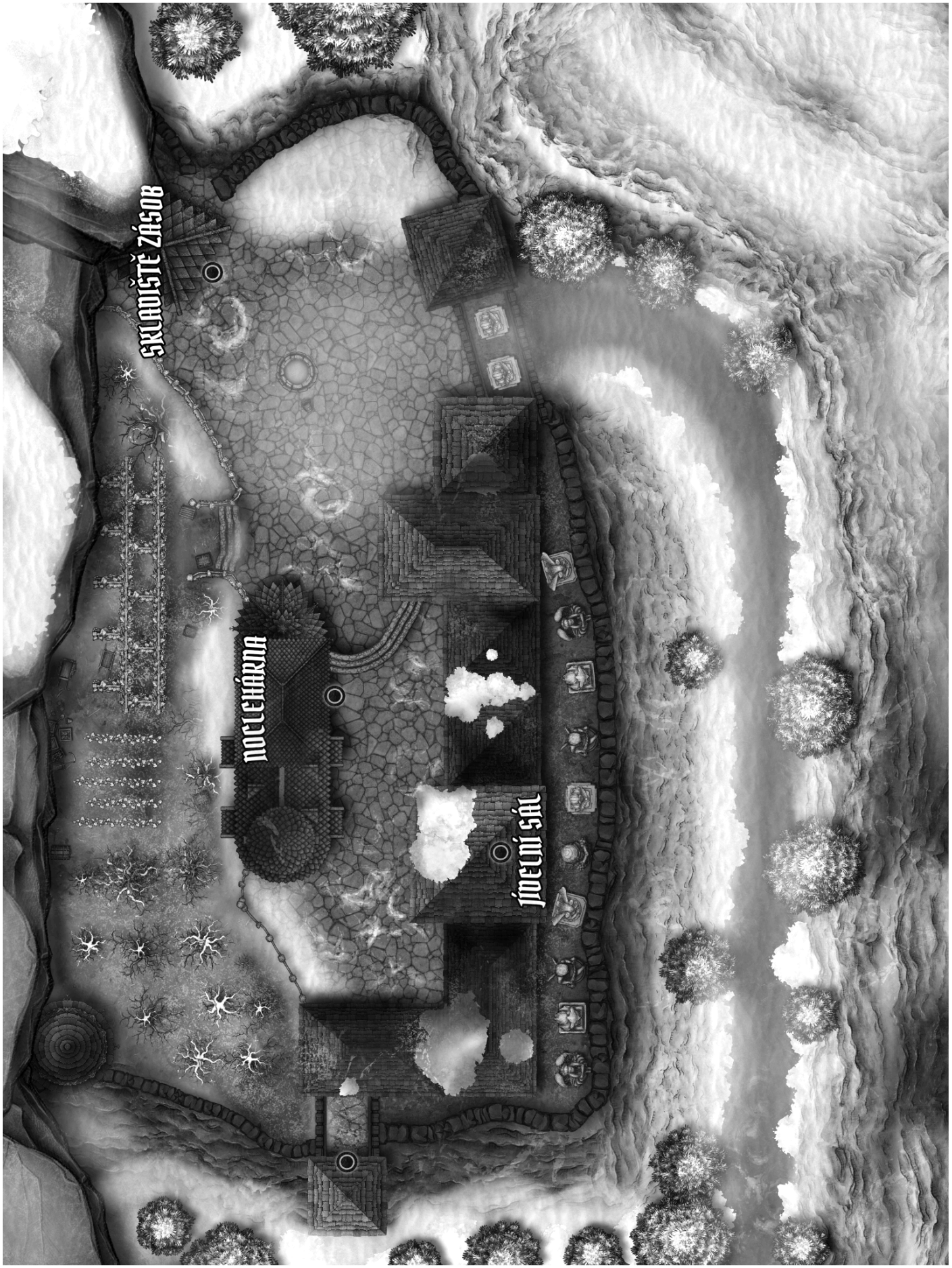
DIAGRAM KONFLIKTU V HRŮZOVĚ



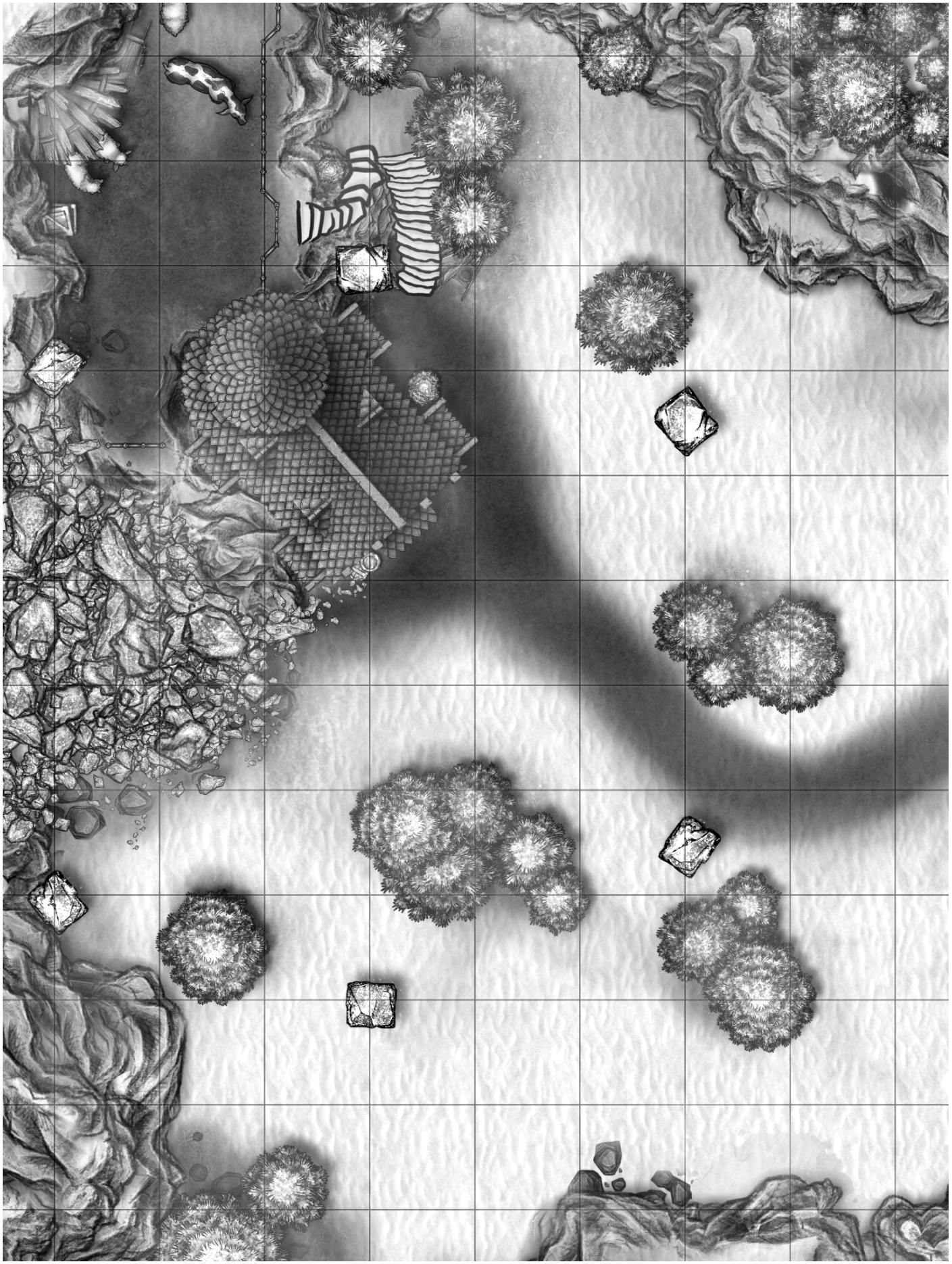
MAPA REGIONU



MAPA ARDANSKÉHO OPATSTVÍ



MAPA KAPLE



KRONIKA SIEGFRIEDA Z BELTERENU

Jde o objemnou knihu, která je však velmi poškozená. Při letmém prolistování je zjevné, že jde o kroniku.

Píše ji dřívější opat Siegfried a začíná své zápisky v dobách, kdy šlechtický rod Sternů rozhodl o vybudování Ardanského opatství. V dalších letech popisuje nuzné začátky a problémy s řemeslníky na stavbách. Teprve později se zde píše o tom, jak se opatství proslavilo díky vzdělanosti místních kněží. Jak se stalo centrem vědění, léčitelství a tajů přírody.

Poslední strany popisují podivné setkání se silami temnoty a vítězství kněžích nad nimi…

POSLEDNÍ ZÁPISY SIEGFRIEDA Z BELTERENU

12. *dubna* 592 *sv. vlády Freyovy*

Dnes před polednem dorazila do opatství podivná zpráva. V lesích u Hrůzova se prý zjevil ďábel. Zabil dítě a stádo ovcí. Ač je pověrčivost místních pověstná a domnívám se, že šlo nejspíše o vlky, nemohu prosby o pomoc ignorovat. Ještě dnes se k osadě vydají bratři Ignác a Michael.

14. *dubna* 592 *sv. vlády Freyovy*

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

16.*dubna* 592 *sv. vlády Freyovy*

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

25. *dubna* 592 *sv. vlády Freyovy*

Z Hrůzova přestaly chodit zprávy. Věřím, že bůh ty nebohé duše ochránil. A že vedl jejich kroky do bezpečí. Já sám jim bohužel pomoci nemohl. Znám nástrahy pekla a vím, že kdybychom vše uspěchali, stálo by to život nás všechny. Ničemu bychom nepomohli a ještě bychom ďábla posílili. Modlím se za ně. Přichystali jsme zásoby svěcené vody a zítra po bohoslužbě vyrazíme.

30. *dubna* 592 *sv. vlády Freyovy*

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

3. *května* 592 *sv. vlády Freyovy*

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

15. *května 592 sv. vlády Freyovy*

Děkuji bohu za to, jak jsme si s temnými silami v pláních pekelných poradili. Zdejší kraj si zaslouží klid a mír. Stejně tak si i já teď přeji klid. Udělal jsem za ta léta vše, o co mně bůh požádal. Nyní si zasloužím dlouhý a spravedlivý odpočinek. Tímto tedy končím své zápisky a vyrážím na jih dožít své dny v pokoji. Bůh nechť drží Ardan i mé bratry v bezpečí.

Sigfried z Belterenu

Chybějící strany z kroniky

4.*května* 592 sv. vlády Freyovy

Mé srdce plane radostí nad tím, jak se mí bratři v boji s ďáblem zocelili. Vidím jim na očích dychtivost a touhu znovu vyrazit proti zlu. Navzdory hrůze, kterou viděli. A nebo právě pro ni. Strávil jsem poslední dva dny v knihovně. Přemýšlel jsem nad tím, co démon říkal o svém vstupu na svět a zbloudilém lovci, který vešel do jejich světa. Tvrdil, že brána na náš svět se otevírá jen na krátkou chvíli a jen tehdy, když někdo z našeho světa vejde do temnoty. Ďáblové tedy nemohou k nám, pokud jim někdo neotevře cestu. Je to zajímavé, ale podle zápisků z archivů, které jsem našel to je opravdu možné. Přemýšlím, jak s celou věcí naložit. Jisté je, že to místo nemůžeme nechat nehlídané a bez povšimnutí.

5.*května* 592 sv. vlády Freyovy

Dnes v noci jsem měl zjevení. Anděl v lesklé zbroji na mě ukázal a řekl mi, že si mne bůh vyvolil. Mám se svými bratry vymýtit troufalost ďábla. Nemáme více čekat na to, až znovu vyleze z brány, jež říkají Marbok. Máme udeřit sami! V samém srdci jeho říše jako světlonoši ve tmě. Anděl mi vyjevil, že budeme chráněni boží milostí a nemáme se ničeho obávat. Ani všechny síly pekla nemohou vzdorovat milosti boha a armádě světla.

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

6. *května* 592 sv. vlády Freyovy

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

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

7. *května* 592 sv. vlády Freyovy

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

Končím tímto svůj zápis a nechávám kroniku v opatství. Je čas vyrazit a jednou provždy srazit zlo na kolena! Bůh s námi!

Sigfried z Belterenu

12. května 592 sv. vlády Freyovy

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

Ramius z Tanvaldu

DENÍK ERGYLA Z KANTU

15. *května* 592 *sv. vlády Freyovy*

Dobrotivý bože, dnešního dne jsem byl povolán představenými kapituly. Dali mi za úkol nebezpečnou misi. Severské vesnice na území rodu Sternů padly za oběť ďáblu. Slyšel jsem o Hrůzovu, Skalisté, Záhumném, Jeřabinu a také o městu Kanov. Hrozba je skutečná a temnota nezná slitování.

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

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

Bože, jsem tvým služebníkem. Pomáhej mi v této misi.

19. *května* 592 *sv. vlády Freyovy*

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

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

25. *května* 592 *sv. vlády Freyovy*

Včerejšek byl strašný. Přišli jsme o čtyři desítky kněžích a mého milého bratra Doriana. Něco otrávilo vodu a než jsme stihli cokoliv udělat, bylo po nich. Vyčítám si to! Přesto, za posledních pět dní jsme vymýtili více jak šedesát ďáblů. Čemuž doteď nemůžu uvěřit. Doufal jsem, že je po všem. Došli jsme až k Hrůzovu a nikde žádné stopy. A pak tohle... Bůh mi odpusť....

19. *června* 592 *sv. vlády Freyovy*

Došli jsme až k Ardanskému opatství. Nezůstal v něm nikdo, až na mladého chlapce Lukase a starého knihovníka Ramiuse. Ten mně zavedl do opatových komnat a ukázal jeho kroniku. Konečně chápu, co se tady vlastně stalo. Také vím, že nám někde zůstalo deset dalších ďáblů a naše mise ještě neskončila.

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

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

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

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

7. srpna 592 sv. vlády Freyovy

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

9. srpna 592 sv. vlády Freyovy

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

6. října 592 sv. vlády Freyovy

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

Rozhodl jsem se proto aspoň uzavřít bránu. Nechal jsem tam vyzdvihnout posvátné stély – památné obelisky zdobené svatými reliéfy a provést obřady, které celé místo zajistí proti zlu. O týden později konečně dorazil ten pyromant a odpálil skálu. Marbok je teď zasypaný a navždy uzavřený.

Pokud by se snad ta bytost znovu našla, nemůžeme jí dovolit se vrátit do své sféry a přizvat další ďábelské zplozence.

11. dubna 593 sv. vlády Freyovy

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

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

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

Kapitula mi přislíbila, že tam každý rok pošle nového exorcistu. Bude to jedna ze zkoušek noviců pro jejich zasvěcení do tajů démonologie. Jsem za to velmi rád. Snad nám tato hlídka pomůže.

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

Bůh s námi

Ergyl z Kantu, opat Ardanský

Ceník Ardanského opatství

Zbraně		
předmět - popis	**max ks**	**cena**
Dýka *(lehká krátká) 2/1/1*	3	1zl
Pochodeň *(jednoruční,lehká) 3/0/1*	20	7md
Sekera *(jednoruční, střední) 4/3/1*	2	6zl
Dřevěná hůl *(obouruční,lehká)* 5/0/1	5	2st
Kosa *(obouruční, lehká) 6/0/0*	1	1zl
Krátký luk *(střelná lehká) 4/0/0*	4	3zl
Lovecká kuše *(střelná,střední) 5/2/1*	1	10zl
Oštěp *(jednoruční, střední) 6/0/1*	3	9st
Šipka *(obyčejná)*	60	1zl
Šipka *(stříbrná)*	40	5zl
Šíp *(obyčejný)*	100	1zl
Šíp *(stříbrný)*	60	5zl
Svěcená voda *(2k6 zranění proti nadpozemským bytostem)*	8	2st

Výstroj		
předmět - popis	**množství**	**cena**
Deka	5	5st
Flakón	7	1st
Jehla a nit *(kovová jehla, 2sáhy režné nitě)*	5	5md
Kotlík	2	1zl
Kožená torna	2	8st
Křesadlo	3	1st
Láhev oleje	5	7st
Lucerna	2	8st
Nůž	2	5st
Obvazy	10	6md
Psací potřeby (brk, flakón s inkoustem)	2	2st

Alchymistické vybavení		
předmět - popis	**max ks**	**cena**
Alchymistické suroviny	200	3md
Alchymistická mana	120	3st
Ranhojič *(vyléčí za 1k6+2)*	5	5zl
Rychlost *(+1 útok i obrana) navíc vč. bonusu +2 k hodům na obranu, iniciativu a akcím vyžadující obratnost)*	2	11zl
Univerzální protijed *(neutralizuje jedy s nebezp. menší než 7, silnější oslabí o polovinu)*	2	4zl
Zředěný líh (účinná dezinfekce)	3	1zl