**Vraní stín**

Stručný nástin děje:

Družinka dostane za úkol ochránit Anitu LaVella, která dostala varovný dopis, že jí okolo úplňku (za tři týdny) zřejmě hrozí nebezpečí od muže jménem Dirk. Podepsán Duggan. Anita netuší, kdo je Dirk ani Duggan, ale připouští, že si některé události ze své minulosti nepamatuje. Po vyslechnutí Anity by družinka měla ve městě najít Duggana. Je to trpasličí alchymista, a když prohledají jeho dům plný nástrah, zjistí, že Duggan je mrtvý, udušený. Jediné, co najdou, je seznam tří osob s adresami. Anita LaVella, Tallin a Quarion. Měli by pokračovat vyhledáním těch zbývajících dvou mužů. Pátrání po Quarionovi je zavede do elfí vesnice a jejího konfliktu s dryádami ve hvozdu. Od Quarionovy vdovy se dozví, že Quariona zabil Vraní stín, nehmotný přízrak a ze staré rýmovačky se také dozví, jak se mu dá ubránit. Při pátrání po Tallinovi je čeká důl plný trpasličích zombíků. Tallin je mrtvý (udušený) už přes měsíc, ale pokud zachrání jeho kolegy, dozví se, že Quarion, Tallin, Duggan, Anita a Dirk kdysi tvořili skupinu dobrodruhů. Při nepovedeném úkolu nechali Dirka napospas nepřátelům a utekli. Dirk ale, zdá se, přežil, a vrátil se pomstít.. Až si vše spojí, můžou se vrátit k Anitě a vymyslet plán, jak při dalším útoku Dirka zneškodnit.

**Podrobné pozadí:**

Quarion – elf hraničář, Tallin – člověk šermíř/kněz Elis, Duggan – trpaslík pyrofor, Dirk – člověk zloděj

Anita LaVella – člověk kouzelnice – pochází z lepší rodiny (její otec je městský radní). Z touhy po rozptýlení studovala magii (nebyla nijak moc dobrá) a občas utekla s družinkou na dobrodružnou výpravu. Ostatní členové družinky byli standardní dobrodruhové, kteří to dělali hlavně pro obživu.

Před třemi lety se družinka vydala lodí na Velký východní ostrov do Sirenu (z Žabčina dobrodružství Démoni apokalypsy, 3 dny cesty lodí) a tam si najali menší bárku a vypluli dál do širého moře, ještě další 3 dny cesty k Vranímu ostrovu. Slyšeli, že tam žije podivný národ Vraních lidí, zaostalí domorodci, kteří ale vlastní zajímavé poklady. Chtěli s nimi obchodovat – vyměnit nějaké cetky za případné zdejší poklady. Jenže domorodci obchodovat nechtěli, byli dost uzavření. Zdvořile je vyslechli a pak je vypoklonkovali. Vypadalo to, že by museli odjet s prázdnou, a tak se rozhodli, že když nechtějí obchodovat, tak jim nějaké cennosti ukradnou a místo nich nechají skleněné cetky.

Dirk s Quarionem a Tallinem se vydali v noci do vesnice, Anita s Dugganem čekali poblíž. Dirk se vplížil do honosného stanu zdejšího šamana, ale než se stačil rozkoukat, spustil se poplach. Popadl první cennou věc, která mu padla pod ruku – Měsíční žezlo a všichni tři se dali na útěk. Žezlo Dirk hodil Quarionovi, který byl z nich nejrychlejší, a sprintovali k Dugganovi a Anitě s hejnem rozzuřených ječících a krákajících Vraních lidí za zády. Anita měla ve svitku kouzlo plošný Hyperprostor, který měla seslat jako únikový plán. Dirk zůstal trochu pozadu, ostatní dva si toho nevšimli a běželi dál. Vraní lidé Dirk strhli a doslova se na něj sesypali. Křičel o pomoc, řval bolestí, ale nepřátel bylo hodně. Anita zpanikařila a seslala kouzlo. Přenesli se o kus dál, na chvíli setřásli pronásledování a utekli na loď. Pohádali se, zda se mají pro Dirka vrátit, ale báli se rozzuřených Vraních lidí a předpokládali, že už je mrtvý. Nakonec odjeli. Z ostrova se za nimi rozletělo několik vran, ale Quarion je setřelil. Poslední z nich se v pádu do moře změnila v člověka. Žezlo prodali v Havenu přes Anitu jejímu známému baronu Richterovi za 500 zlatých. Rozhádaní a s pocitem viny už neměli chuť na další společné výpravy a družinka se rozpadla.

**Anitu** poté pronásledovaly noční můry. Vlastně na to dobrodruhování nikdy neměla schopnosti ani žaludek. Po lehkém nátlaku ze strany rodičů se rozhodla udělat za touto životní etapou tlustou čáru a stát se dobře vychovanou mladou dámou na vdávání. Navštívila mistra čaroděje Fíliuse, který na ni seslal několikrát kouzlo Zapomeň a Anita zapomněla na své společníky i na své výpravy. Magii pověsila na hřebík, dobře se vdala a stala se lehce neurotickou hraběnkou LaVella.

**Duggan** se usadil také v Havenu a otevřel si živnost – lektvary, pasti, sem tam nějaký ten kouzelný předmět. Toho svědomí netrápilo, život je život, kšeft je kšeft, jedeme dál. I když se mu občas po starých časech výprav s kamarády zastesklo. Nemá žádné příbuzné a ani žádné jiné přátele v Havenu, kterým by se svěřoval.

**Tallin** byl vždycky přemýšlivý typ. Už dřív uvažoval o tom, že by se stal knězem a ten incident vzal jako znamení. Zpytoval své svědomí, a aby odčinil své hříchy, vstoupil do řádu Elis. Činil pokání a pak se začal živit jako potulný kněz, meč ale zrezavět nenechal, občas se nechal najímat jako ochrana na speciální úkoly související s magií či božskými silami.

**Quarion** se vrátil do elfí vesnice. Jako mlčenlivý lovec se ve hvozdu setkal s dryádou Duběnkou a vzal si ji za ženu. Nikomu se nesvěřoval, měl ale těžké sny a zajímal se o vyprávění o lykantropech a snažil se pochopit podstatu a folklór Vraního lidu. Doslechl se i o Vraním stínu a ze staré rýmovačky si odvodil, jak by se proti němu dalo bránit. Střílel po každé vráně v dohledu a o úplňku vždy dlouho bděl. Většinu z toho svěřil Duběnce, i když jí nikdy nevysvětlil, proč se vlastně bojí.

**Dirka** Vraní lidé ho nezabili. Zajali ho a přeměnili. Jsou totiž forma lykantropů. V různé formě ovládají schopnost změnit se ve vrány. Dirk se po přeměně stal i psychicky jedním z nich. Měl v sobě velký potenciál, a tak ho šaman vycvičil v dalších tajných znalostech. Bez požehnání Měsíčního žezla nechtěli (přece jen trochu zaostalí) Vraní lidé opustit svůj ostrov a vydat se na náročný let až do Havenu, aby družinu pronásledovali. Dirk přísahal, že žezlo dostane zpět a také se pomstí svým bývalým druhům, že jej opustili (a odvezli žezlo). Napřed ale musel projít dlouhých zasvěcením a tréninkem. Šaman ho naučil, jak se za úplňku změnit ve Vraní stín – černý přízrak, který se dostane téměř kamkoliv, je téměř nezranitelný a své oběti za pár kol udusí, aniž by měly šanci uniknout. Po třech letech byl připraven. Šaman si mezitím vyrobil nové provizorní žezlo, Dirkovi požehnal a ten přelétl na pevninu. Vyptával se a našel a zabil Quariona, Tallina a Duggana. Při dalším úplňku má v plánu navštívit Anitu, zjistit od ní, kde je Měsíční žezlo (ostatní nevěděli, komu jej Anita prodala), a zabít ji také.

**ZAČÁTEK DOBRODRUŽSTVÍ:**

Je léto, krásné počasí. 5. července dopoledne. **Kalendář je tu podobný jako na Linel – 28 dní a úplněk vždy poslední den v měsíci. Bude potřeba v průběhu sledovat datum**. Družinka se povaluje v havenských lázních, když dostane vzkaz, že se má hlásit u Jestřába/Rybářky. Ti pro ně mají úkol.

Hraběnka Anita La Vella se dnes vrátila z delší návštěvy přítelkyně do Havenu. Doma ji čekal týden starý znepokojivý vzkaz, že jí někdo usiluje o život. Její manžel je na vzdálené diplomatické misi, hraběnka je sama a vyděšená a žádá, aby to někdo z Hlídky prošetřil. Nabízí 500 zl (100zl na osobu) odměnu za prošetření, další bonus za pomoc – až podle toho, co se z toho vyklube. Jestřáb/Rybářka vyjádří svou důvěru ve schopnosti družinky a pošle je tam. Jejich úkolem je prověřit dopis, a pokud se skutečně bude jednat o nějakou hrozbu, pak hraběnku ochránit a hrozbu zažehnat. To vše pokud možno diskrétně. Předají jen krátké pověření pro hraběnku, že je skutečně posílá Hlídka.

**1.ČÁST – ANITA LAVELLA**

Družinka bude po prokázání se pověřením přijata do krásného domu v bohaté čtvrti Havenu. Uvede je škrobený majordomus Florián, který bude stále někde poblíž jako styčný důstojník. Jednat s nimi bude hraběnka. Je taková nemastná neslaná, rozpačitá, je jí to nepříjemné. Hraběnka má obavy, nebere dopis na lehkou váhu. Bez velkých okolků ho družině předá.

Dopis má pečeť s písmenem D ve flakonku:

*Milá Anito.*

*Vím, že si s nama schválně přerušila všecky styky a respektoval sem to. Ale teď si myslím, že bych ťa měl varovat. Poslal sem to i ostatním. Dirk sa vrátil. Je naživu. Prý sa po nás tady ve městě vyptával. Mám ale zlé tušení, že ho ušetřili, len aby sa stal jedním z nich. Prý měl divoký pohled, tetování na líci a černé pérka ve vlasoch. Daj na sebe pozor, možná sa chce pomstít a nám ide o život. Pokud hádám správně, tak nejnebezpečnější by měl byt o úplňku.*

*Hodně štěstí, cérko!*

*Duggan*

K tomu jim Anita není schopná nic moc říct. Dopis sem přinesl posel před týdnem – **26.června**. **Tady vysvětlit družince kalendář – 28 dní a úplněk vždy posledního v měsíci**. Žádného Duggana nezná, ani Dirka a netuší, o čem je řeč. Zatím ji nikdo nijak neohrožoval. Přitom ale věří, že nebezpečí by jí mohlo hrozit. Mívá těžké a zlé sny, které si ale nepamatuje. Je trochu v rozpacích, ale nakonec přizná, že některé období ze své minulosti cca před třemi lety si nepamatuje. V tu dobu studovala jako koníčka magii. Neví proč, ale požádala svého mistra Fíliuse, aby na ni seslal kouzlo Zapomeň a některé události jí vymazal z paměti. Samozřejmě tedy neví, o co šlo. Fílius bohužel vloni zemřel. Po tom vymazání vzpomínek už se magii nevěnuje, brzy potom se vdala a vzpomíná na to jen jako na rozmar. Dotáhla to na třetí úroveň.

Chtěla by tedy, aby Duggana našli a varování prověřili. Měla by působit vcelku upřímně, ale zase má svou důstojnost, takže na nepříjemné osobní otázky bude reagovat poněkud zdráhavě. Dostanou 50% zálohu (50zl/os).

Anita La Vella (mladá, světlovlasá, hubená): 3. úroveň, 18 ž, S -2, Odl -1, Obr 1, Int 3, Chr 3, magii už nepoužívá

Dopis: Alchymista a sicco v družince podle pečeti pozná, že patří do Havenského cechu alchymistů. Kouzelník pozná, že se jedná o alchymistu. Trpaslík pozná, že dopis psal trpaslík. Když se zeptají libovolného alchymisty ve městě, ten jim řekne, že je to pečeť pyrofora Duggana, a řekne jim, kde bydlí. Totéž jim řekne libovolný trpaslík, těch je v Havenu dost, ale řekněme, že budou mít štěstí. Taky v Hlídce by jim to mohli pomoct identifikovat. Pověst má jako řadový výrobce lektvarů a základních kouzelných předmětů, ale spolehlivý a pečlivý. Nikdo ho ale nezná víc osobně, jen jako alchymistu, žádné přátele nemá.

**2. ČÁST – DUGGANŮV DŮM**

Ve svém domě má krámek, vlastní bydlení a laboratoř. Vstup je jen přes krám. Cedulka na dveřích – ***Zvoňte*.** A druhá cedulka: ***Zloději zmizněte, nebo vás budú nametat na lopatku!***

Pokud je něco zamčené a není uvedeno jinak, % odemčení je dle zlodějovy tabulky. Stejně tak zneškodnění pasti.

Vstupní dveře – zamčené. Vyražení Sil – 10 – vyrazil/nevyrazil. Odemčení paklíčem dle tabulky – 20%. Na dveřích je past. Nápadnost: 0%.

Past: šipka z futer při otevření dveří: Obr – 9 – 0/2k6

Před dveřmi zevnitř leží **lístek** (prostrčený pode dveřmi):

*Duggane, kde vězíš? Slíbil jsi mi na 1. července ten lektvar! Jsem tady a ty nikde. Já ho potřebuju! Pošli mi ho domů na Malé náměstí hned, jak se vrátíš. A chci slevu! Vilda Chluponožka*

Podle toho by měli pak odvodit, že už 1. července byl Duggan zřejmě mrtvý. Pokud by sháněli Vildu Chluponožku, tak je to hobit, má na Malém náměstí pidikrámek se zeleninou a ovocem. Bude si stěžovat, že si koncem června zadal u Duggana výrobu jedu na slimáky. Měl si ho vyzvednout 1.července, ale Duggan měl zavřeno. Nedozvonil se, tak mu tam nechal lístek. Duggan se neozval. Asi se na něj vykašle a zadá si to jinde…

Přízemí:

Malinký krámek – vystavených 10 lektvarů – vždy 1 ks od každého z PPZ – alchymista všechny pozná. Dále 2 dýky s útočným démonem +1 a široký meč s útočným démonem +1.

Z krámku vedou dveře dál do domu. Chodbička, kuchyňka, spíž, v chodbě **poklop do sklepa** a schody nahoru. Nic moc zajímavého. Ve spížce je zkažené „čerstvé“ maso.

Horní patro:

Ložnice a koupelnička. V ložnici je kromě běžných věcí **zamčená truhla**. Uvnitř je kuše s útočným démonem + 3 a svazek šipek. Pod prknem v podlaze je **tajná skrýš**. Nápadnost: -10%, je na ní **past** – nápadnost -10%. Při spuštění vyjede ostrý hrot – Obr – 8 – k6/k10. Uvnitř je váček s 327zl.

Pod polštářem je **lektvar vlády nad lykantropy** (pozná alchymista) a svazeček **Vlčího moru** (poznají).

Sklep:

Poklop se otevírá přes kladku ve stropě lanem. Dal by se zvednout i rovnou. Je ale zespodu zajištěný západkou. Otevřít půjde hrubou silou Sil – 8 – vyrazí/nevyrazí, nebo zloděj dle tabulky.

Pod poklopem jsou schody dolů. Na šestém schodu je **nášlapná past**. Nápadnost: 10%, dá se lehce překročit. Po spuštění to práskne a vyvalí se Puchčoud: Odl – 8 – 1-6/3-18. V malém prostoru zasáhne prvního naplno, druhého na ½ a třetího na ¼. Schody vedou ke dveřím do laboratoře. Zamčené, bez pasti.

Laboratoř:

Klasická pyroforská laboratoř. Kromě destilační soupravy a alchymistického pracovního stolu tam má také „kancelářský“ stůl s papíry a poznámkami. Na zemi leží **Duggan**, tlustý zrzavý trpaslík v pracovní zástěře, je **mrtvý**. Nemá žádná zjevná zranění (byl udušený, což asi nebudou schopni poznat). Vyvalené oči. Už je trochu cítit. Kolem krku má na šňůrce Vlčí mor (poznají), za pasem stříbrnou dýku.

To, co vyráběl, je znehodnocené. Má tam hotové 4 lektvary vlády nad lykantropy (pozná jenom alchymista). Truhla: suroviny 150zl, magenergie 50 magů, 8. úroveň.

Kancelářský stůl:

má tam položenou kuši a 10 stříbrných šipek. Kromě toho objednávkovou knížku, kam si píše, co kdo chtěl a do kdy to má být hotové – nic zajímavého. Několik příruček o alchymii – teorie efektivní destilace apod. Poznámky k výrobě vlastních lektvarů – postupy a vychytávky oproti standardu – pro alchymistu zajímavé, reálně ale nic.

Na jednom z volných papírů jsou **zapsaná tři jména** a všech tří je fajfka, jakože splněno:

Tallin – chrám Elis (přeškrtnuto) a vedle dopsáno: Morangův důl, za Ovčím Újezdem na západ

Quarion – Liriaton, u Malého zeleného hvozdu

Anita (LaVella) – Jasmínová ulice, Haven

Pokud by s těmi jmény šli za Anitou, tak jí to nic říkat nebude. Ale kdyby se družinka neměla k cestě za Tallinem a Quarionem, tak může naléhat, aby je našli a zjistili, co jsou zač a jak s tím souvisí.

Morangův důl – trpaslíci v družině o něm slyšeli – prý je zavřený a leží asi 3 dny koňmo severně od Havenu

Ovčí Újezd – vesnice 2,5 dne koňmo severně od Havenu, vede tam cesta, není to problém zjistit (mapy, Hlídka), od něj se pak pokračuje mimo hlavní cestu k tomu dolu

Liriaton – elfí vesnice – elfové v družině o ní slyšeli, leží asi 5 dní koňmo na severovýchod na kraji Malého zeleného hvozdu (o tom slyšeli všichni)

V Hlídce jim mohou půjčit koně. Pěšky je to cca 2x tak daleko, to by asi do dalšího úplňku nestihli.



**3. ČÁST – TALLIN – DŮL A ZOMBÍCI**

*Co se stalo Tallinovi:*

*Stal se knězem Elis, ale svůj meč nenechával zahálet. Na jaro se přidal k výpravě, která chtěla obnovit těžbu smaragdů v Morangově dolu. Dohodli se s ním, že jim vyřeší problém s místním prokletím. Ze starého hrobu v dole vylézali zombíci trpaslíci, kteří tady byli kdysi zmasakrovaní. I když jste je zabili, tak další noc vylezli zas. Sice neopouštěli důl, ale těžit se v něm nedalo. Tallin hrob vykropil a zaříkal, pak kolem něj nakreslil ochranný kruh a každou noc se modlil, aby síla Elis držela mrtvé v hrobě. Docela to fungovalo, dokud byl Tallin naživu. Vždycky u hrobu drželi ve dvojici hlídku. Tallin každý večer s někým jiným. 1. června s ním tam byl Malý Johan. Ten spal. Tallin hlídal a o půlnoci se objevil Vraní stín a Tallina udusil. Tím ale byla zlomená ochrana a zombíci mohli vylézt. Vyhrabávali se zpod kamenů a lezli přes ochranný kruh ven. To už Johana probudilo. Ten zkoušel probudit Tallina, než pochopil, že je mrtvý. Zbytek horníků nocoval hlouběj v dole. Johan utekl je varovat. Zombíci za ním. Johan je sice probudil, ale zombíků bylo hodně, cestu z dolu jim odřízli a nakonec horníci utekli do jedné šachty a zabarikádovali se. Zombíci na ně nemohli, a tak je tam pomalu zaskládávají kameny, aby se nedostali ven. Horníci už ven nemůžou skrz zombícký zával. Jídlo jim dávno došlo, voda jim tam kape, ale už jsou skoro mrtví. Když se k nim družinka probojuje a zachrání je, Malý Johan jim povypráví o Tallinovi, co ví.*

V této části dobrodružství **bude pršet**, začne den cesty před Ovčím Újezdem a přestane, až odtud pojedou pryč. Přes **Ovčí Újezd** vede běžná cesta, pokračuje z něj dál. Důl pak leží ještě 5h po málo používané cestě na západ. **V Újezdu je hospoda**. Družinka bude provlhlá.

V hospodě budou takoví vidláčtí a vcelku sdílní. Důl byl zavřený, prý byl prokletý, jak přesně a proč, to už neví. Ale na konci zimy ho znovu otevřeli a obnovili těžbu (nějaké drahé kameny, neví přesně, žádný neviděli). Dovedli si s sebou kněze (neví ani popis ani jméno) a ten se s tím prokletím prý vypořádal. Co dva týdny si sem chodili pro zásoby, ale **už se nějakou dobu neukázali, určitě víc než měsíc**. (Horníci byli všichni lidé.) Zato se na ten důl **pořád někdo vyptává**. Teď družinka, před nedávno jakýsi chlapík a ještě předtím nějaký jiný, potetovaný.

Přesné datumy si nevzpomenou, budou říkat před dvěma týdny/koncem května apod. Záleží, kdy tam družinka dorazí, jak to bude vycházet. Vyptával se tam na cestu k dolu **Dirk** (vlnité černé vlasy, tetování na tváři – jakoby ptačí pera, podivín) koncem května, a **posel** s dopisem od Duggana (2.července). Lidé z vesnice k dolu nechodí.

**Důl:**

K dolu vede stará cesta lesem, je zarostlá, ale vůz by tam projel. Stopovat nejde – stále prší. Po 5ti hodinách dorazí k dolu. Je to v lese, vchod je jakoby jeskyně vedoucí do skály **uzavřená dřevěnými vraty**, jinak nic. (posel tu sice nechal koně, ale ten utekl a sežral ho v lese medvěd☺) Na vratech je **omšelý trpaslický nápis v runách**. Trpaslíci ho přečtou, případně ho může přeložit kouzelník. Stojí tam: *Nelezte sem, straší tady. Doopravdy.*

Hudba: Důl

Dveře jsou odemčené a lehounce pootevřené. Hned za dveřmi čeká **zombík**. Kdo má **meč proti nemrtvým,** tak ho **prozradí – do 25m**. Jakmile první vejde za dveře, zombík na něj zaútočí. Pokud nehlásil explicitně zbraň v ruce, tak je překvapený. Zombík je trpaslík, správně shnilý (užívat si popisy), útočí rukama a zubama.

Zombík: 4lvl, ÚČ 4, OČ1, 30ž

Dál vede **chodba**, musí si svítit. V celém dole, pokud není uvedeno jinak, jsou 2 sáhy široké a 2 sáhy vysoké chodby. Krollové se musí shýbat.

V chodbě po 10metrech leží **tělo. Posel**. Má rozervaný krk, rozštíplou hlavu a vypitý mozek. Oblečený je obyčejně cestovně, u sebe má dýku, vak s pár drobnostmi na táboření, váček s 20zl a dopis.

*Ahoj Talline.*

*Jak ide modlení? Měl bys s tím začat, chcu ťa varovat. Dirk sa vrátil. Je naživu. Prý sa po nás vyptával po městě. Mám ale zlé tušení, že ho ušetřili, len aby sa stal jedním z nich. Prý měl divoký pohled, tetování na líci a černé pérka ve vlasoch. Daj na sebe pozor, možná sa chce pomstít a nám ide o život. Pokud hádám správně, tak nejnebezpečnější by měl byt o úplňku. Poslal sem to aj ostatním.*

*Hodně štěstí, ogare!*

*Duggan*

**Chodba vede rovně 100m** a pak ústí do **jeskyně**. Ta má tak 15x30m, krápníky na stropě, vcelku rovnou podlahu. Zaútočí tam na ně **3 zombíci**.

U vstupu do jeskyně je ohniště, kotel, bedna s trochou zásob jídla, pak dvě bedny, jedna sloužila jako stůl, druhá jako lavice, kousek dál lůžko z houně, podestlané suchou trávou. Na zemi vedle nich leží **tělo** (Tallin, to ale družinka nesmí identifikovat, aby měla důvod pokračovat dál do dolu). Oblečený je v kožené zbroji s dlouhým mečem po boku, má kratinké vlasy. Má rozštíplou lebku a vypitý mozek. Jiné zranění nemá. V zadní části je **okrouhlá díra** cca 8m v průměru, zasypaná kamením. Kolem díry je namalovaný kruh křídou, ve směru do jeskyně je ale část smazaná.

Z jeskyně vede **chodba dál 100m**. Čas od času jsou odbočky na obě strany, jen třeba 2-3m vytěžené. Tu a tam je drobná puklina, úzké přírodní komíny. Na konci je **šachta dolů**, hluboká 15m (což s lucernou není vidět). Slézt se tam dá po provazovém žebříku a je tam taky natažené lano přes kladku, kterým se dá spouštět a vytahovat proviant. **Provazový žebřík je kluzký od zombíků**,

Obr – 2 /4 – spadne(1+k6\*6/2ž)/ujely mu nohy a zůstal viset za ruce a nemůže nahoru ani dolů/sleze. Dole ve tmě čeká **zombík** na prvního, kdo sleze. Kousek dál leží **mrtvý horník** (rozsápaný, bez mozku).

Zombík: 4lvl, ÚČ 4, OČ1, 30ž

**Chodba** vede opět s různými vytěženými odbočkami, často je do nich zase nasypané kamení, trochu klesá. Z jedné z odboček na ně **zezadu (až na posledního) vybafne zombík**. Po 200m chodba ústí do další **jeskyně** (8x15m). Tady měli zázemí. Jsou tam provizorní houňová lůžka (10), materiál (lopaty, krumpáče, kdeco), lampy, v **zamčené truhličce vytěžená hromádka drobných surových smaragdů** (18ks průměrně po 100 zl). Tady leží **dva mrtví horníci** (rozsápaní, bez mozku).

Z jeskyně vedou **dvě další chodby**. Z levé uslyší přicházet **zombíka, nese kámen**. Když ho nechají, tak si jich nebude všímat a odnese kámen do pravé chodby. Levá chodba je zase těžební, jsou tam odbočky, pukliny zasypané kameny. Vede cca 60m.

**Pravá chodba** je taky těžební, vede 150m. V ní zase **mrtvý horník**. Na konci je **zával,** na který právě zombík přikládá další kámen. Celkem jsou tam očividně na stráži **2 zombíci**. (Pokud toho s kamenem předtím zabili, tak jen jeden a taky zrovna přikládá kámen).

Když zombíky zabijou, nastane ticho. Zával se očividně neutrhl ze stropu, ale je tam nanosený. Když budou naslouchat, uslyší z druhé strany **slabé klepání**. Kdyby se neměli ke zkoumání závalu ani naslouchání, tak je na ten zvuk asi po chvíli upozornit. Zával by měli rozebrat.



Pokud zkusí kouzelník hyperprostor, tak je 90% šance, že trefí skálu (tedy zůstane na místě, zraněný za 6kž – upozornit předem, že má malé šance). Pokud budou zával rozebírat ručně, tak jim to zabere 3h. V jednom momentu se **kameny trochu sesunou**, ti vepředu si budou házet Obr – 5 – 1-3ž/uskočili. Při práci na ně z chodby zezadu přijde další **zombík**. Nese kámen, ale pustí ho na zem a půjde jim sežrat mozek. Po **3h** rozebírání se dostanou v úzkém místě **k barikádě** z beden, dřeva a kamení. Uslyší **slabý hlas** „Ti zasranci už se dostali až k nám.“ Pokud nebudou komunikovat, tak po rozebrání zbytku barikády dostanou kamenem přes hlavu. (hod kamenem, ÚČ 5) Pokud ano, tak jim zbylí dva pohybu schopní horníci pomohou barikádu rozložit.

Za závalem je **pět horníků**. Dva jakž takž schopní (jeden z nich je **Malý Johan**), **dva v bezvědomí**, mají poslední život a jeden se dvěma životy – vnímá, ale není už schopen se pohnout. Nejsou zranění, jen úplně vyhladovělí. Pokud by je léčili, tak se z bezvědomí proberou, ale také nebudou schopni pohybu. Megacloumák by na chvilku fungoval.

Johan může družince povyprávět, co se stalo v dole, ale hlavně trvá na tom, aby **odtamtud co nejdřív vypadli**. Až budou u táborového ohně kus od jeskyně, najedení a napití, pak bude čas vyprávět. Bojí se, že zabití zombíci zase vylezou z hrobu. Asi se bude družinka rovnou ptát na Tallina, případně Dirka. Johan jim slíbí, že jim poví všechno, co ví, když jim pomůžou ven. Družinka tedy musí vyřešit, jak dostat **tři bezvládné muže** ven z dolu. Další dva vylezou sami, ale nezvládnou nikoho tahat. Zejména šachta s provazovým žebříkem bude oříšek. Je tam ale ve stropě kladka a v ní lano, to by šlo použít.

Při průchodu jejich jeskyní budou chtít horníci **vzít vytěžené smaragdy**. Pokud je družinka sebrala, tak je budou chvilku hledat. Pokud jim je družinka vrátí, tak OK. Když je zapřou, tak jim pak Johan nic moc nebude chtít říct.) Při cestě dolem nazpět narazí v horní chodbě ještě na jednoho **zombíka.**

Ideální by bylo, aby po opuštění dolu družinka zatábořila. Bezvědomé muže by bylo dobré trochu vyléčit, tím by se probrali. Když něco pojí a vyspí se, tak po dalším jídlu už budou schopni sami dojít do Ovčího Újezdu. Kdyby chtěla družinka řešit to prokletí, tak ani oni neví, co se tu kdysi stalo a proč ti zombíci pořád chodí. Když je zabijete, tak do druhého dne jejich těla zmizí a pak znovu lezou z hrobu. Nenechat v tom družinku zaplácat se.

Co se dozví od Johana, když se budou vyptávat (pokud neukradli smaragdy):

Že byl Tallin dobrý chlap. Jak je chránil před zombíky. Jak s ním měl hlídku a probudili ho až zombíci lezoucí z hrobu. **Tallin už byl mrtvý, ale Johan netuší, co se mu stalo**. Žádného zranění si nevšiml. Zombíci to určitě neudělali. On pak běžel dolů varovat ostatní. Zombíci za ním. Chvíli se bránili, ale neměli šanci, tak ustoupili, kam to šlo a zabarikádovali se v poslední šachtě s trochou zásob. Zombíci je tam pak zaskládali a oni nemohli ven, navíc tam byla tma.

**O nějakém Dirkovi slyšel**. Tallin je vedl k víře v Elis a k čestnému životu, mluvil s nimi o jejich hříších. Sám jim naoplátku vyprávěl příběh ze svého života, aby věděli, že nikdy není pozdě se poučit ze svých chyb. Takže jim vyprávěl příběh o tom, jak s přáteli vyrazili na Vraní ostrov a opustili tam jednoho z nich a ukradli Měsíční žezlo. Povyprávět **příběh klidně s podrobnostmi**, jak je uvedený na začátku. (od nikoho jiného už se to nedozví). Tallin měl ovšem za to, že Dirk je mrtvý a je to uzavřená kapitola, ačkoli se mu o tom občas zdály nepříjemné sny. **Kde skončilo žezlo, to Tallin Johanovi neřekl**.

Datově **Tallinova smrt vychází na 1.června**, což si ale Johan přesně nevzpomene, dokáže to určit, že byl **úplněk plus mínus jeden den**.

Pokud horníci dostanou zpět své smaragdy, **dají každému z družinky jeden v hodnotě 100zl**. Pokud jim je družinka sebere a zapře, Johan je bude podezírat a nebude moc sdílný. Maximálně jim řekne bez podrobností, že Tallin zemřel, ale nezabili ho zombíci. Bude chtít kameny nazpět, jinak jim nic dalšího nepoví. Spokojí se třeba i s polovinou, aby trochu neochotně odvyprávěl příběh. Nakonec se rozloučí, do dolu už se vracet nechtějí, zamíří k Ovčímu Újezdu.

**4. ČÁST – QUARION – LIRIATON A HVOZD**

*Co se stalo Quarionovi:*

*Vrátil se do své vesnice Liriaton. Vždycky byl docela samotář, i tady se vydával často do hvozdu. Tam potkal Duběnku a vzal si ji za ženu a žil s ní v Liriatonu. Svatba elfa s dryádou je docela neobvyklá, nemůžou mít děti, ale obecně to elfům nijak zvlášť nevadí. Ovšem Quarionova máti Galathea, jedna z Rady starších vesnice, ji nesnášela. Quarion měl často zlé sny o Vraním ostrově, jako jediný měl pořád pocit, že mu odtamtud hrozí nebezpečí. Střílel po každé vráně, co se k němu přiblížila. Poptával se po starých příbězích, sháněl informace o Vraních lidech. Zjistil, že jsou to jakoby lykantropové, dokáží se měnit ve vrány, je pro ně důležitý jejich šaman. Objevil také příběh o tom, že se šaman dokáže o úplňku kouzlem změnit ve Vraní stín. Potřebuje plášť z vraních per a po drobném rituálu se přemění na temný přízrak, nehmotný stín ve tvaru člověka s vraní hlavou. Dokáže proniknout kamkoliv se dostane tma a umí udusit vybranou oběť. Nelze mu utéct. Jediné, co Vraní stín ovládne, je Vraní oko. Pokud člověk rozkouše a polkne bobule Vraního oka, pak ho Vraní stín nemůže udusit, a když se o to pokusí, změní se zpět na člověka. Duběnce tohle detailně nevyprávěl, jen starou báseň, která o tom Stínu mluví.(viz níže)*

*O úplňku býval vždy vzhůru a měl po ruce vlčí mor, stříbro a bobule Vraního oka. Duběnka mohla jen hádat, proč se bojí, že po něm někdo jde, o tom mluvit nechtěl. Bohužel pro Quariona Dirk může použít proměnu jeden den před až jeden den po úplňku. Přišel tedy 27.dubna. Quarion spal. Když ho stín začal dusit, Duběnka se probudila. Uviděla, že Quarion je jakoby v objetí černého přízraku, jakoby stínu ve tvaru vraního člověka, který ale v měsíčním světle nic nevrhalo. Zkusila je od sebe odtrhnout, ale neuspěla, stín je nehmotný. Vzpomněla si na báseň. Zkusila vzít několik bobulí Vraního oka a dala mu je do úst. Bylo ale už pozdě, Quarion byl mrtvý. Stín vylétl ven. Duběnku to zdrtilo. Její život v Liriatonu právě skončil. Dryády nejsou stavěné na společenský život mezi lidmi/elfy. Tiše se s ním rozloučila a odešla zpět do hvozdu, domů, truchlit. Ani ji nenapadlo, že by měla někoho volat, budit, vysvětlovat.*

*Quariona našla druhý den Galathea. Podle bobulí v jeho ústech dospěla k závěru, že ho otrávila Duběnka. Od té chvíle ji chce potrestat. Jako Starší v radě má ve vesnici velkou moc a přesvědčila i ostatní. Obvykle dobré vztahy mezi vesnicí a hvozdem jsou více než napjaté. Galathea chce Duběnku, která se ale vrátit nechce. Hvozd poslouchá dryádu. Elfové vyslali do hvozdu skupinu mužů, aby ji přivedli. Ti byli odraženi divokými zvířaty. Z hvozdu vyšel strom a pocuchal elfům několik domů. Elfové zase vykáceli pás stromů spojující jejich vesnici s Hvozdem. Na okraji Hvozdu zase došlo ke zranění elfů na lovu, někteří se ztratili. Prostě oboustranné eskalující naschvály. Do toho přijde družinka.*

**Liriaton**

*Mělo by to mít úplně jinou atmosféru než důl. Je to* ***krásná tolkienovská elfí vesnice****. Jako Lothlórien. Elfové žijí v* ***domech zbudovaných na stromech****. Mezi domy jsou lávky se stříbrnými lucerničkami. Kolem stromů se vinou jemná schodiště. Ze skalky na palouku mezi stromy prýští pramen, který teče do průzračného jezírka…je krásné letní počasí, tráva je posetá drobnými květy, vůně a vzdálený zvuk harfy ve vzduchu… průběžně popisovat. Elfové obecně jsou tady jemní, zasnění, vznešení. K družince se chovají v závislosti na její složení (toto chování neovlivní informace, které družince řeknou, jen způsob, jakým jsou podávány). K elfům či druidům jsou vysloveně přátelští, k lidem a hobitům, pokud jsou slušně oblečení, se chovají normálně. K trpaslíkům a krollům spíš odměřeně, neodpustí si nějakou tu poznámku. Ze somráků a hrdlořezů budou vykolejení.*

Cesta vede podél vesnice. Od cesty ukazuje **zdobený dvoujazyčný ukazatel na „Jitřní vánek“, hospodu** pro pocestné. U paty stromu jsou stáje pro koně a samotná hospoda je také výše ve stromě. Hezké by bylo, kdyby tam družinka dorazila **navečer** a viděla všechny ty lucerničky jako v Lórienu.

Hudba: Elfí (případně dál ve vesnici)

Jenže než si prostudují ukazatel, tak ožije **dravý keř**, který stál u cesty, a seká po nich ostré šlahouny.

Dravý keř: 5lvl, ÚČ 6 – 2útoky/kolo, OČ 0, 60ž

Družinku nechat 2 kola kočkovat, když ze stájí **vyběhnou dva elfové s loučemi**, a vrazí je do keře. Samozřejmě pokud si s ním družinka neporadí dřív, to už jen přiběhnou. Berou to jako běžnou otravnou nepříjemnost, družince se omluví, že to sem teď nalétává pořád a pozvou je do hospody.

Hudba: Elfí zpívaná

V hospodě hraje skupinka elfů a dívka zpívá, je to velmi decentní, elfové popíjejí bílé víno a uzobávají ovoce. Když se zeptají na Quariona, všichni zesmutní a oznámí jim, že **na konci dubna zemřel**. Pokud budou chtít podrobnosti, tak se dozví, že se to stalo **27. dubna** a že ho **otrávila jeho žena**, **dryáda** z hvozdu. Od té doby, že jim **Hvozd dělá naschvály**, což jim dělá starosti. Pro další podrobnosti je odkáží na **Galatheu**. Můžou je za ní ráno zavést. Taky jim řeknou, že před pár dny (cca 4.července) ho sháněl nějaký člověk, kterého taky poslali za Galatheou. Byl to **posel**. (pak odtamtud normálně odjel). Dirk se tu nepoptával, nikdo ho neviděl. Quarion měl pověst uzavřeného lovce. Zvláštní byl hlavně tím, že měl za ženu dryádu a že nesnášel vrány. Jinak si může družinka užít večer. Spí se tam v **závěsných lůžkách**, není to kdovíjak pohodlné pro nezvyklé. Ale dá se i na podlaze s vlastní přikrývkou.

Ráno můžou mluvit s **Galatheou**. Vznešená krásná paní, poněkud úsečná. Popíše jim to ze svého pohledu (dryáda ho svedla a pak ji asi omrzel, tak ho otrávila a utekla). Reálně o Quarionovi nic víc neví, ani o jeho minulých dobrodružstvích, Dirkovi či posedlosti vranami. Jen že vrány nesnášel. (četla Dugganův dopis, ale vůbec nechápe, o čem je řeč) Hořce si posteskne, že se své máti nesvěřoval, **všechno říkal jen té své divožence**. Když pochopí, že by s ní družinka asi chtěla mluvit, tak se je bude snažit přesvědčit, aby se vydali do hvozdu a Duběnku sem přivedli. Za odměnu by jim dala každému malý diamant (za 100 zl). Kdyby družinka nechtěla, tak nevadí. Když se bude družinka do Hvozdu bát, tak je Galathea ujistí, že **není moc nebezpečný**, jen je aktuálně nakrklý na elfy z vesnice. Jako družinka by měli být v pohodě. Dubina, ve které bydlí dryáda, není moc daleko, asi **3h pěšky**. Stačí se držet pořád kolem potůčku, nejde to minout.

Jak je to s hvozdem a druidy:

V této části Hvozdu **druidi vůbec nejsou**. Hvozd zatím není skoro vůbec probuzený. Obecně má docela dobrou pověst. Zvířata a stromy můžou ovládat dryády, tady v okolí žije jen Duběnka. Pravidla probuzenosti a kouzel ve hvozdu vůbec neřeším. Duběnka je něco jako druid expert a v nouzi může probudit velice silnou magii. Elfí vesnice s Hvozdem sousedí, ale její stromy nejsou součástí Hvozdu.

**Druid v družince** může používat svá kouzla – víceméně je použitelná asi jen **Orientace a Najdi bytost.** Obyvatelé Hvozdu by se k druidovi **chovali přívětivě a slušně** (když na někoho zaútočí, nebude to druid, nespadne do jámy apod.).

**Průchod hvozdem:** Hudba: Hvozd

Hvozd působí hlavně zeleně, džungloidně. Je plný života, bujný, hustý, zelenozelený. Jakmile vstoupí pod stromy, budou mít pocit, že je někdo upřeně pozoruje. Je to jen pocit.

Stezka - bude se je bude snažit zmást. Například se začne **odklánět od potoka**. Upozornit družinku, že už 5 minut neviděli vodu. Když se budou vracet, tak na ně **upadne větev** Obr – 5 – k6/uhnuli. Zjistí, že špatně zahnuli, aniž by si pořádně všimli odbočky. **Jáma schovaná pod listím** – první, kdo půjde, Obr – 5 – spadne po pás do jámy (2ž)/vyhne se. Po hodině se stezka vytratí úplně. Dá se pokračovat potokem.

Potok - je ledový průzračný, cca 2O cm hluboký. Místy **kluzké mechovaté kameny** Obr – 6 – upadne/neupadne. 2x přelézání drobných **vodopádků** cca 2m vysokých, obejít to nejde. Spíš zpestření, jen se namočí, DUPJ. Po dvou hodinách dorazí k hradbě stromů, potok už je maličký a vytéká zpod jejich kořenů, nelze se tudy prosmýknout.

Dubová mýtina - hradba stromů obkružuje Dubovou mýtinu (80m v průměru). Původně to byly normální obří stromy a na mýtinu se dalo projít. Před 3 dny tam ale elfí lovci našli Duběnku a chtěli ji odvést, jeden na ni dokonce vystřelil. Rozčílená a vyděšená dryáda zavolala na pomoc les. A elfové se proměnili v malé stromky, stromy okolo mýtiny zhoustly, mezi obřími duby narostla neprostupná zeď mladších stromů. Mýtinu uvnitř střeží Velký zlý strom. Zraněná Duběnka odklopýtala do svého dubu, kde se odplazila léčit až do jezírka pod kořeny stromu. V ráně jí zůstal zalomený šíp a ona nesnese železo.

**Hradba stromů** – zeď z kmenů a větví, fyzicky neprostupná. Šířka cca 5m, výška 10m. Nad 10m už pokračují jen kmeny a koruny obřích dubů, končí hustá výplň. Vyšplhat dokáže zloděj (dle tabulky). Pokud uváže lano, může pokračovat družinka (Obr – 3 – spadne (1+k6\*6/4ž)/vyleze), totéž při slézání na druhé straně.

Dubová mýtina je úžasné místo. Obklopená obřími prastarými duby (průměr kmene 5m, výška 40m). Teče přes ni potůček a roste tam hustá zelená tráva, jahody, drobné květiny a **čtyři pokřivené tenké stromky** (elfové) a uprostřed jeden cca 6m vysoký **suchý strašidelný stromisko**. Jak družinka sleze na trávu, strom se zvedne na kořenech, hrozivě zaskřípí a vydá se sežrat družinku. Dvě kola bude přecházet ke kraji, ve třetím by útočil. Družinka by ho měla zabít.

Velký zlý strom: 12lvl, 2útoky/kolo ÚČ 8 (větve, tlama), OČ 6, 120ž

Když se rozhlédnou po mýtině a přiblíží se k těm malým pokřiveným stromkům, všimnou si, že ty stromy mají **oči.** Int – 5 – prostě oči/elfí oči. A ty **oči mrkají.** Elfové vnímají a budou schopni komunikovat mrkáním. (1\*mrk – ANO, 2\*mrk –NE, 3\*mrk – NEVÍM, nebo může rychle mrkat, když jsou úplně mimo či zavřít oči a skončit). Můžou družince sdělit, že by chtěli, aby jim pomohli. Že je začarovala dryáda. Že dryáda utekla do jednoho ze stromů.

Jeden z dubů má v sobě puklinu. Když si ji prohlédnou, najdou na zemi ve vstupu a pak i dál **uvnitř kapky ztuhlé mízy** (dryádí krev). Na mýtině i uvnitř stromu lze stopovat – 60% (už výsledné %), stopy jsou staré tři dny. Do stromu lze vejít, pokud nemají hraničáře, mohou hledat kapky mízy.

Průchod stromem Hudba: Strom

Dub je domov dryády, která nechala „otevřené dveře“. To znamená, že postavy se ve stromě mohou pohybovat jako dryáda. Kmen je zevnitř dutý, je tam spousta místa. Po vstupu je na úrovni terénu **plošina** a pak je kmen dutý **směrem nahoru i dolů pod zem**. Nahoře pak dutiny směřují i do větví a dole do jednoho z kořenů – lze jimi procházet. Pohybovat se dá okolo stěn po úzkých plošinkách, vybouleninách, místy vedou něco jako pevné liány napříč kmenem na opačnou stranu. Obr – 2 (6) – padá a není schopen se bez pomoci pohnout/občas uklouzne, musí se hodně přidržovat, ale dostane se, kam potřebuje/pohyb bez obtíží.

V kmeni je zelenkavé šero, voní tam dřevo, listí, voda a hlína. Občas je ve kmeni puklinka, kterou prosvítá světlo. Stěny a výstupky místy pokrývá mech. Působí to majestátně a klidně. Pokud by postavy lezly nahoru, dostanou se až do větví, kde se vnitřek zúží na úzké tunely a už nelze pokračovat. Občas lze vyhlédnout prasklinou ven. Jinak tam nic není. **Stopy a kapky mízy vedou dolů.**

Pod úrovní terénu cca 4m se kmen rozděluje na 4 kořeny. Tři jsou plné, čtvrtý je dutý – tunel. Do toho vedou stopy. Kořen míří šikmo dolů, tady už je pohyb bez obtíží. Ale je tu tma. **Při pokusu zapálit jakýkoliv oheň, i lucernu, začne okolní dřevo děsivě skřípět a tunel se začne bortit-zavírat**. Pokud by s tím nepřestali, tak je do 6 kol umačká – nechat jim co nejdéle ústupovou cestu. Svítit mohou magicky, nebo použít ultrasluch. Kořen vede 30m a rychle se zužuje. Postavy musí po kolenou. Posledních 6m je už tak úzkých, že se tam **dá jen plazit**. Prolezou jen hobiti, kuduci, elfové a lidé, a to jen tehdy, když si sundají výstroj. Krollové, barbaři ani trpaslíci se **neprotáhnou.** (lze použít zmenšování, mlhovinu, metamorfózu, hyperprostor nebo prostě počkat tam – z jeskyně se navzájem uslyší). Je ale vidět, že po těch 6ti metrech je v kořenu otvor ven, kudy prosvítá slabé světlo.

Otvor ústí do podzemní **jeskyně** v hlíně. Úzký kořen pokračuje dál. Jeskyně je 12x12m a 3m vysoká a většinu její plochy zabírá **jezírko**. Na stropě a stěnách jeskyně lezou **svítící červi** – jako hvězdy, je tam vcelku vidět. Jezírko je ledové a průzračné. Hluboké je 8m a na dně je štěrk a leží tam drobná dívčí **postava** (Duběnka – útlá drobná dívka, nazelenalá pleť, vlnité hnědé vlasy s věnečkem z žaludů a jmelí, oblečená do šatů z listí – jen od prsou po stehna).

Musí ji z jezírka vytáhnout. Studená voda – Odl – 4-ztuhne a topí se/rozdýchá to. Duběnka je proměněná jakoby ve dřevo. **Nedýchá. V hrudi má zabodlý šíp**. Je zalomený a železný hrot zůstal uvnitř. Okolí rány je ošklivě zčernalé. **Musí hrot vytáhnout**, jinak s ní nic nenadělají.

Když hrot vytáhnou, po chviličce zmizí černé okolo rány, ta se trochu zatáhne. Duběnka zvláční, tělo se jí přemění na „normální“ a začne dýchat. Po šesti kolech se probere.

Duběnka: 10lvl, 45ž, S -2, Odl 0, Obr 5, Int 1, Chr 4, nefunguje na ni psychická a hraničářská magie, les obratem poslechne její prosbu o pomoc (jako kněžský zázrak)

Nejdřív se vyleká, co tam postavy dělají a co jsou zač. Pak si začne myslet, že je poslali elfové a varuje je, že se bude bránit. Kdyby to byla pravda a družinka by se ji skutečně snažila agresivně odvést do vesnice, tak Duběnka opět požádá les o pomoc. To už je ale extrém (DUPJ – proměna postav na stromy atd.) Postavy s ní potřebují mluvit, takže se budou **snažit ji uklidnit a dohodnout se**. Duběnka bude pozitivně reagovat na jakoukoliv informaci o tom, že ví něco o Quarionovi, zmínku o jeho minulosti, upřímné dotazy, co se té noci stalo a vysvětlení družinky, o co jim jde.

Víceméně je jen potřeba ji trochu uklidnit a **bude se s nimi bavit upřímně**. Když si s ní popovídají (info od ní níže), může se družinka pokusit dořešit zdejší situaci. Přemluvit Duběnku, ať odčaruje elfy (což může udělat, pokud jí slíbí, že s nimi odejdou), navrhnout, že vysvětlí v Liriatonu, jak to bylo, a domluví, aby ji už nechali na pokoji. Když elfové nebudou Duběnku v budoucnu otravovat, bude k nim les přátelský jako dřív.

Když přijdou se zachráněnými elfy do Liriatonu a vysvětlí, jak to bylo, tak jim elfové uvěří (i Dugganovo varování to potvrzuje) a budou rádi, že už je s lesem zase klid. Galathea bude sice prskat, ale nezbude jí, než to akceptovat.

Co se dozví od Duběnky, když se budou vyptávat:

Duběnka jim povypráví všechno, co ví. Quarion míval zlé sny (ze sna mluvil o nějakém Dirkovi a Tallinovi), obával se vran a nějakých Vraních lidí, vždy bděl za úplňku, používal stříbrné šípy a nosil u sebe vlčí mor. Míval po ruce také bobule Vraního oka. Pamatuje si báseň, kterou si občas šeptával:

*Když Vraní stín máš na schodech,*

*šetři svůj poslední dech.*

*Neutečeš, neskryješ se,*

*zalkne tě a rozplyne se*

*v záři úplňku.*

*Jen malou šanci přece máš,*

*statečně když zpolykáš*

*Vraní oko, to ho leká,*

*změní se zas na člověka,*

*při smrtícím polibku.*

Dál jim odvypráví, co ví o Quarionově smrti – dle popisu výše (vzbudila se, dusícího se Quariona objímal stín ve tvaru vrány, nehmotný, ona je zkoušela odtrhnout, ale nešlo to, a tak si vzpomněla na tu báseň, našla v jeho věcech Vraní oko, dala mu je do úst, ale asi pozdě, on už umíral, Stín odletěl, ona odešla, nebyl tam nikdo, s kým by ještě chtěla mluvit), že se to stalo den před úplňkem.

Duběnka pomůže družince s interpretací básně, pokud by byli nějak vedle. Může vyjasnit vlastnosti Vraního oka. (viz níže)

**Nezapomenout zdůraznit, že Quarion byl vždy o úplňku připravený, ale útok přišel o den dřív.**

Vraní oko: sehnat lze v jakémkoliv lese, hraničář jej pozná (také dryády, bylinkářky)

Jed: Odl – 6 – k6/4k6, účinek za 1 směnu (rozostřené vidění, nevolnost, infarkt) – ví to hraničář, dryády, bylinkářky (hrstka bobulí)

Léčení:

- hraničář - Neutralizuj jed (do 1 směny od požití) – vědí to i dryády

- CP alchymista – protijed (do 1 směny od požití) - cena 80zl, lze sehnat v Havenu – ví to alchymista v družince či různé bylinkářky, dryády vědí, že lidé umí vyrábět protijedy na kdeco

**5. ČÁST – ZÁCHRANA ANITY**

Dirk zaútočí na Anitu **27.července o půlnoci (den před úplňkem).** Pokud družinka nezařídí, aby v tu dobu snědla Anita Vraní oko a nezpacifikuje Dirka, je Anita mrtvá.

Dirk má ještě v plánu od Anity zjistit, kde je Měsíční žezlo. Při útoku Vraní stín může telepaticky komunikovat s obětí (oboustranně). Bude se jí ptát, kde je to žezlo, že ho musí vrátit.

Ideální průběh: družinka by měla Anitě vysvětlit veškeré pozadí (pokud již při vysvětlování padne obrat Měsíční žezlo, Anita si na něj vzpomene) a přemluvit ji, aby byla připravená, pokud se objeví Vraní stín, spolknout Vraní oko. Měli by mít připravené léčení (hraničář, protijed). Z toho bude napřed vyděšená, ale nakonec se dá argumenty přemluvit. Mohli by být trochu připraveni na boj s lykantropem.

1. Dirk se úderem půlnoci opravdu objeví.
2. Anita polkne před jeho útokem Vraní oko (na množství nesejde).
3. Vraní stín obejme Anitu, zazmítá a změní se v překvapeného Dirka v lidské podobě. Za to kolo se stihne telepaticky zeptat, kde je Měsíční žezlo, že ho musí vrátit.
4. Družinka na Dirka zaútočí. Ten se bude bránit a stále se ptát Anity, kde je Měsíční žezlo, ať mu ho dá, že jej musí vrátit. Družinka by jej měla přemoci.
5. Co nejdřív Anitě podají protijed nebo ji hraničář zaléčí neutralizací jedu.

Dirk: hubený pohledný mladý muž, vlnité černé vlasy s několika vpletenými pírky, černé oči, na obou tvářích tetování ve tvaru per, plášť z vraního peří

10lvl, 70ž, S 2, Odl 3, Obr 4, Int 0, Chr 3, ÚČ (dýka) 4, OČ 6

Vraní stín: zvl. útok dušení: 4ž/kolo, oběť nemůže mluvit, ani se pohybovat, je dezorientovaná, zranitelnost pouze Vraní oko

Vránodlak (lidský): zranitelnost: magické zbr. – stínové zr., stříbrné 2x, oheň/2, Hraničář/2, kouzla(kromě Bílé střely, podrobování a ment, útoku)

Před vlčím morem uhýbá a je mu velmi nepříjemný. Zásahy stříbrem jej velmi bolí, ucukává před ním. Lektvar vlády nad lykantropy na něj funguje. Proměnit ve vránu se umí, ale dělat to nebude.

Pokud Anita nebude mít v sobě Vraní oko, není cesty, jak Vraní stín zahnat, Anita zemře a dobrodružství končí v podstatě neúspěšně.

Pokud družinka v potyčce Dirka zabije či předá Hlídce a Anita přežije, tak dobrodružství končí, v podstatě úspěšně, i kdyby družinka už nedořešila Měsíční žezlo.

Dořešení Měsíčního žezla – bonus:

Pokud Dirka v potyčce nezabijí a nechají ho mluvit, bude trvat na tom, že musí vrátit Měsíční žezlo na Vraní ostrov. Anita si vzpomene, že o nějakém Měsíčním žezle ví, že ho má ve sbírce baron Richter. Že ho předvádí návštěvám a na Anitu při tom vždycky pomrkával a ona pořád nevěděla kvůli čemu. Dirk bude vyhrožovat, že i když ho popraví, tak dokud Žezlo nevrátí, tak ho sem budou Vraní lidé chodit hledat. Můžou (i kdyby chtěli rozhodnutí nechat na Anitě, ona od nich bude chtít radu):

1. Dát žezlo Dirkovi, který odpřísáhne, že Anitu už nechá na pokoji (pomstěný je dost), odejde s ním a už o nich nikdo neuslyší (nelže)

2. Předat Dirka Hlídce (případně dorazit), kde bude popraven, a žezlo poslat lodí na Vraní ostrov po někom jiném

3. Předat Dirka Hlídce (případně dorazit), a neřešit to.

Žezlo je Richter ochoten prodat Anitě za 1000zl, což ona zaplatí. Bude-li čas, může to družinka zprocesovat.

Řešení 1 a 2 znamenají úspěšně vyřešené dobrodružství i s bonusem☺, bod 3 bez bonusu.

**Časová osa:**

jaro před 3 lety --- výprava družinky na Vraní ostrov

březen --- horníci obnovují těžbu v dole

**27. dubna – umírá elf Quarion**

26. května – v Ovčím Újezdu se vyptává Dirk na cestu k dolu

**1. června – umírá kněz Tallin**

24. června – Vilda si zadává u Duggana jed na slimáky

26. června – Duggan posílá dopisy Anitě, Tallinovi a Quarionovi

**27. června – umírá Duggan**

2. července – v Ovčím Újezdu se vyptává posel na cestu k dolu

4. července – do Liriatonu dorazil posel s dopisem

5. července – Anita se vrací domů a nachází dopis

**5. července – družinka dostává quest**

**27. července – útok na Anitu**