

# PŘÍTMÍ V TEMNOTĚ



Dobrodružství ve Světě Stínu pro postavy na 3. Úrovní

# O AUTORECH

Napsal: Ugy

Korektury a sazba: Pan Bača

Ilustrace a mapa: AI a Ugy

Verze: březen 2024

Nejnovější verze dostupná na [www.d20.cz](http://www.d20.cz)

## CO KOSTKA NABÍZÍ?

### PŘEKLADY DND 5E

Na Kostce ([www.d20.cz](http://www.d20.cz)) naleznete překlady všech základních příruček:

- » Úvodní sady pro začátečníky
- » Příručky hráče
- » Průvodce Pána Jeskyně
- » Bestiáře
  
- » ... i několika **rozšiřujících příruček**:
- » Volova průvodce netvory
- » Xanatharova průvodce vším
- » Dobrodruhova průvodce Mečovým pobřežím
- » Dobrodružství ve Středozemi

Kromě samotných pravidel a rozšiřujících pravidel na Kostce naleznete i:

### PŘEKLADY KAMPANÍ

Tedy **předpřipravených herních příběhů** se stovkami stran podkladů pro dlouhé měsíce hraní napříč mnoha úrovněmi postav:

- » Původní *Ztracený důl Fendelveru*
- » Hororové *Strádovo prokletí*
- » Ambiciózní *Dračí loupež*
- » Dobrodružnou *Hrobku anahilace*
- » Válečnou *Rudou ruku zkázy*
- » Zrádný *Poklad dračí královny*
- » Temný a démonický *Sestup do Avernu*

Kromě velkých a rozsáhlých příběhů si ale můžete zahrát i různá:

### KRATŠÍ DOBRODRUŽSTVÍ

Tedy příběhy **na jeden večer** nebo jen pár úrovní:

- » Unikněte kletbě *Alcrosského řezníka*
- » Postavte se nemrtvým v *Kapli na útesech*
- » Vydejte se na *Draka z Ledového štítu*
- » Navštivte *Pobřeží snů*
- » Poražte gobliny v *Noci goblinů*
- » Užijte si sváteční *Nádhernou zimu*
- » Proplujte krami v *Prokletí Rezavého mrože*



# D20 V KOSTCE

## DALŠÍ PŘEKLADY!

Od kompletních her:

- » Fate (+Zrychlený Fate a Systémové nástroje)
- » Cyberpunk Red Startovací sada a Průvodce světem
- » Divoké světy (Savage Worlds)
- » Shadowrun 6e
- » Apokalyptický svět (Apocalypse World)
- » Volání Cthulhu (Call of Cthulhu 7th)

... přes částečné překlady (GURPS, Burning Wheel) a překlady starších edic (např. dřívější DnD nebo Shadowrun 3e a 5e) až po stovky blogů zahraničních autorů a RPG osobností.

## ... A VLASTNÍ TVORBU

... od doplňků a rozšíření přes herní a pravidlové moduly (např. **Star Wars pravidel Fate**) až po prezentaci původních českých systémů (Čas pro hrdiny, Omega, Dakara a další)

## KOMUNITU

... jejíž členové tvoří autorský tým **Jeskyně a draků**. Obecné diskuse k RPG a RPG blízké kultuře, autorské blogy, vlastní prostor pro herní skupiny (jejich organizaci, materiály, zápisy atd.), pravidelné i nepravidelné srazy.

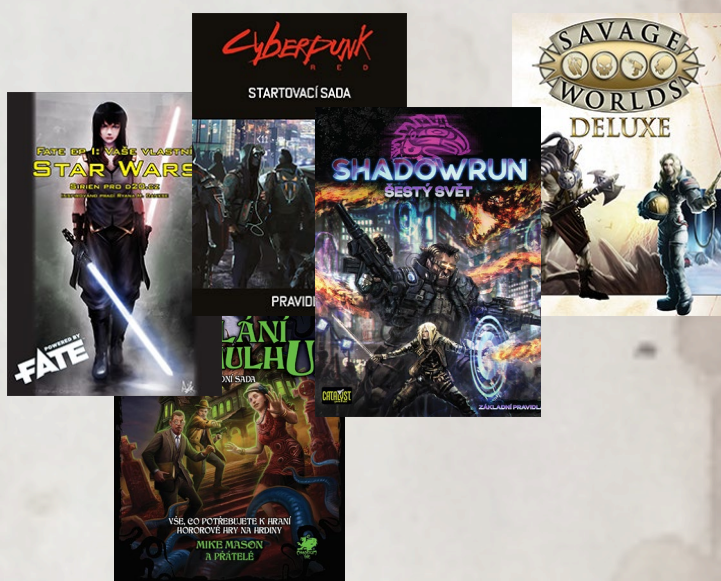
## ...A MNOHO DALŠÍHO

- » Vyšetřete zločin *V zrcadle*
- » ...nebo *Vraždu v Baldurově bráně*
- » Uspějte při *Útěku z Divukraje*
- » Prozkoumejte tajemství Chultu v *Želváčském baličku*
  
- » ...A MNOHÉ DALŠÍ



# OBSAH

Úvod .....	2
Historie a současná situace .....	2
Začátek pro postavy .....	2
<b>Cesta .....</b>	<b>2</b>
Místo přepadu .....	3
Opuštěné tábořiště .....	4
<b>Hostinec Přítmí .....</b>	<b>4</b>
O co komu jde .....	5
Další vývoj .....	7
<b>Výprava ke kostelu .....</b>	<b>7</b>
<b>Kostel sv. Querida .....</b>	<b>8</b>
Současná situace .....	9
Do Temnoty .....	9
Kauf Heliger .....	10
Prchající lapkové .....	10
<b>Návrat do hostince .....</b>	<b>10</b>
Přímý střet .....	11
Přesvědčit osadníky o Rugenově pravé povaze .....	11
Přidat se k Rugenovi .....	11
Další varianty .....	11
<b>Závěr .....</b>	<b>11</b>
<b>Dodatky .....</b>	<b>13</b>
Volitelný střet: Smečka Klamopardů .....	13
Bytosti Temnoty .....	13
Časová osa .....	14
Postavy .....	14



CO V LÉTĚ?



Nejzábavnější festival nepočítačových her u nás!

Přijďte si zahrát ukázková RPGčka, komorní larp, epické deskovky, akční a společenské hry, užít si párty a potkat spoustu super lidí!

Podívejte se na: [gamecon.cz](http://gamecon.cz) nebo GC Facebook!

## ÚVOD

Jedná se o dobrodružství pro postavy na třetí úrovni, doba hraní během jednoho sezení by měla zabrat cca 4–5 hodin.

Dobrodružství slouží jako předehra pro dobrodružství o Ukradeném grimoáru, které se hrálo v rámci turnaje na Fokus rollu 2023. Znalost navazujícího dobrodružství však není nutná. Stejně jako turnajové dobrodružství ani tohle neobsahuje nevyhnutelné souboje a neřeší morálnost rozhodnutí postav. Nechej Hráče hrát to, co chtějí. Pokud se rozhodnou pomoc lapkům a okrást vesničany, nechej je to udělat. Svět není plný jen kladných hrdinů.

Pro hlubší pochopení světa doporučuji přečíst **Pro hráče – svět**.

## HISTORIE A SOUČASNÁ SITUACE

Cesta mezi Lampirským lesem a Mrakorovem se táhne pahorkatinou pod jižním výběžkem Středových hor. V jednom z širokých údolí téhle pahorkatiny stojí od nepaměti zájezdní hostinec Přítmí a v kopcích kolem něho je několik usedlostí. Místní se živí chovem ovcí a pěstováním všeho, co zvládne tady na vysočině vyrůst. Před čtyřmi generacemi se zvědavý Querido ztratil při cestě z jedné z farem do hostince a na vrcholku jednoho z kopců dostal vizi od Zilihada. Na tom místě pak postavil kostel zasvěcený bohu stínu a ten se stal poutním místem Zilihadových věřících.

Ani kostel pána stínu však tento kraj neochránil a letos na jaře se z horských roklí na severu začala šířit Temnota. Místní dlouho otáleli s odchodem, chtěli počkat do sklizně a tajně doufali, že se postupující Temnota zastaví. Ta se však nezastavila a oni sotva stihli sklidit a s tím nejcennějším opustit své domovy.

Nyní se uprchlíci sešli v hostinci Přítmí, kde se připravují na další cestu do Mrakorovu, ve kterém chtějí začít nový život. Netuší však, že průvodci, které si najali na cestu jako doprovod, nemají nejčestnější úmysly.

Rugenova banda lapků přišla do oblasti především od Lampirského lesa. Při cestě narazili na farmáře Stareta a jeho rodinu, která byla na cestě do Přítmí, aby se ke svým sousedům na cestě do Mrakorovu přidala. Rugenovci na nic nečekali a Stareta s rodinou zabili a okradli o všechno, co mělo nějakou cenu. Jaké však bylo Rugenovo překvapení, když o pár hodin později dorazil se svou bandou do Přítmí, kde našel několik dalších rodin

na útěku před Temnotou. Přesvědčil místní, aby si ho i s jeho kumpány najali jako průvodce na cestu do Mrakorovu a má v plánu se jich po cestě někde zbavit a nechat si jejich majetek. Nyní už jen čekají, až dorazí poslední opozdilci z okolních farem a až se vrátí část jeho bandy, kterou poslal vyrabovat opuštěný kostel sv. Querida.

## ZAČÁTEK PRO POSTAVY

Postavy cestují od Lampirského lesa směrem na Mrakorov. Stejným směrem jakým před třemi dny šla i Rugenova banda.

Rozdej Hráčům informace podle jejich postav, nebo jak uznáš za vhodné, viz rámeček **Drby a info před hrou**.

### DRBY A INFO PŘED HROU

**Mudrci, kněží.** Kostel svatého Querida v kopcích je známým poutním místem. Modlitby u jeho relikviáře ukazují věci budoucí.

**Cestovatelé, poutníci.** Celá cesta od Walšského pobřeží přes Lampirský les až do Mrakorovu je sužována lapky a je každým rokem nebezpečnější.

**Obchodníci, gildaři.** Mnoho lidí si nechává vyrábět drahé obětiny, které nosily do poutního kostela nedaleko od Přítmí.

**Kriminálníci, podvratné živly.** Rugen je legenda mezi podvodníky na Walšském pobřeží. Z každé situace dokáže vytřískat maximum.

**Hraničáři, kdokoliv z hor.** Z horských roklí se začíná šířit Temnota.

**Obecné, co znají všichni.** Hostinec Přítmí má výbornou pověst a je jedním z mála míst, které se udrželo takhle dlouho. Asi ho chrání moc z nedalekého Zilihadova poutního místa.

## CESTA

Popis:

» Vyjetá cesta se klikatí širokým údolím podél malé říčky. Vstupuje a vystupuje do řídkého lesa, pokrývajícího dno údolí. V dálce jsou na svazích po obou stranách údolí vidět opuštěné farmy a prázdné ohrady. Od každé farmy vede stezka napojující se na hlavní cestu údolím, ale žádná z nich nevypadá, že by ji v posledních dnech někdo použil.

» Údolí je v šeru a z nízkých šedých těžkých mraků padá jemný déšť. Na sever nad pahorkatinou leží



černé temné mraky které vypadají, že se dotýkají samotných vrchů. Z některých míst severního svahu údolí se plíží dolů dlouhé černé stíny, které však nic nevrhá.

- » Kraj působí mrtvě a opuštěně. Cedule s nápisem Přítímí – 6 mil, je vybledlá. Most přes říčku je neudržovaný a několik prken mu chybí. Kmen částečně spadlý přes cestu se nikdo neobtěžoval odstranit a radši jsou okolo něho vyjeté koleje. Nad tímhle krajem očividně už všichni zlomili hůl.

Nech Hráče hodit na Skupinové ověření Vnímání se SO 12. Pokud uspějí, zaslechnou před sebou za zákrutou lesa zvuky nechutného mlaskání a trhání masa doprovázené občasným praskáním lámaného dřeva. Pokud neuspějí, přijdou rovnou na místo, kde Rugenova banda před třemi dny pobila rodinu farmáře Stareta.

## MÍSTO PŘEPADU

Popis:

- » Za zákrutou stojí uprostřed cesty opuštěný dvoukolák. Oj má zaraženou ve zvlhlé cestě a kůň, který vozík táhnul, je pryč. Na dvoukoláku se hrbí prapodivné černé šestinohé monstrum připomínající velkou šelmu s chapadly trčícími ze hřbetu.
- » Dvoukolák pod vahou monstra křupe a šelma se momentálně krmí na pozůstatcích tří těl.

Šelma je Klamopard, kterou přilákal z Temnoty pach mrtvol. Pokud byla družina při Ověření vnímání úspěšná, má šanci zaskočit Klampoarda ze zálohy nebo se mu vyhnout. Pokud neuspěla, vejdou postavy na místo přepadu bez varování a bestie si jich všimne.

Klamopard se bude snažit bránit svou kořist. Nejdřív bude příchozí zahánět syčením a výhružnými postoji. V případě napadení bude bojovat, ale jen do ztráty jedné třetiny Bodů výdrže a pak prchne na sever. Klamopard se dá zahnat i bez boje, jako bytost Temnoty nemá rád světlo a jeho větší množství ho zažene na ústup (postavy ho můžou obklíčit s pochodněmi, použít kouzla alespoň 2. Stupně vyvolávající světlo atp.).

Těla patří farmáři Tomovi Staretovi, jeho ženě Rudi a synovi Hanzovi. Před dvěma dny tu byli tu přepadeni a okradeni Rugenovou bandou. Rugenovci vzali koně a všechny cennosti, které dokážou dobře zpeněžit. Věci, které by se jim špatně nesly nebo prodávaly, zanechali na dvoukoláku.

- » Těla jsou rozežraná od bestie. Na první pohled jde poznat, že jsou mrtvá několik dní. Ověření lékařství se SO 17 odhalí, že je nezabila bestie, ale najdou na tělech stopy po ranách z kuše. Mrtvolky mají od pasů odřezané váčky na mince. Na tělech dospělých jsou stopy po stažených prstenech.
- » Vše, co zůstalo na dvoukoláku, je po prohledávání lapky promočené a rozházené. Promočené ovčí

kůže. Truhlice s domácím vybavením (povlečení, nádobí, příbory). Vak s oblečením (staré svatební šaty). Vak s osobními věcmi rodiny (dřevěná figurka draka, kniha se záznamy hospodaření farmy, rozmáčený malý obraz farmy na kopci). Prázdna otevřená truhlička na cennosti.

## OPUŠTĚNÉ TÁBOŘIŠTĚ

Asi hodinu cesty od místa přepadu směrem k hospodě Přítmí jsou na kraji lesa vedle cesty polámané keře, skrze které vede čerstvě vyšlapaná pěšina. Postavy s Pasivním vnímáním 15 a větším nebo postavy, které jsou aktivně na pozoru, si pěšiny všimnou automaticky. Sto metrů po pěšině skrz křoví je v lese opuštěné tábořiště.

Popis:

» Vyhaslé promočené ohniště. Na zemi se válí několik prázdných lahví. V okolí jsou ohryzky od jablek a kosti od kuřete. Zpoza dalšího keře se valí pach výkalů.

Tady se utábořili dva Rugenovi lapkové (Funt a Urban), kteří včera ráno odešli z Přítmí a předstírali, že jdou pátrat po Staretově rodině. Na tábořišti zůstali do dnešního rána, kdy se vrátili zpátky do Přítmí.

## HOSTINEC PŘÍTMÍ

Popis zvenku:

» Na pláni, asi půl míle od nejbližší hranice řídkých lesů, stojí přímo na břehu rychle tekoucí říčky několik domů. Největší, členitá budova se stodolou a hospodářským stavením je známý hostinec Přítmí. Naproti přes cestu od hostince stojí dva menší domky pravděpodobně patřící řemeslníkům.

» Podél cesty stojí skoro desítka k prasknutí naložených povozů a žebřiňáků. Jsou na nich pytle se zásobami, kus sklizené úrody, velké almary a na jednom dokonce krásně zdobená vyřezávaná postel a skříň.

» Na louce za hospodou se pase několik tažných koní a menší stádo ovcí. Všechna zvířata se ale drží namačkaná blízko hospody a co nejdál od severních svahů údolí.

» Dveře do hospody jsou dokořán a zevnitř se ozývá zvuk hlasitého dohadování. Změť hlasů dává tušit, že bude hospoda nacpaná k prasknutí. Z jednoho z řemeslnických domů přes cestu vyběhne mohutná postava a zamíří zrovna do hospody. Vypadá to, že spíchá.



Popis uvnitř v hospodě:

- » Hospoda uvnitř působí vyklizeně. Na stěnách viditelně chybějí obrazy – jsou po nich bleďá místa, police za barem zejí prázdnotou, nikde nejsou žádné ubrusy. Hned za dveřmi je několik nacpaných pytlů a vaků.
- » Vnitřek hospody je přeplněný k prasknutí. Kolem stolů jsou namačkaní farmáři. V jednom koutku zabavuje mladá dívka hlouček dětí. Z vrchního patra se ozývá pláč nějakého malého dítěte. Tam, kde na baru normálně bývá sud s pivem, je postaven jen velký hrnec, ze kterého zrovna hostinská nabírá nějakým mladíkům polévku.

Uvnitř hospody právě probíhá porada místních a Rugenovy bandy. Před pár hodinami dorazili do hospody Kilianovi (viz Dodatky), jedna z posledních rodin ze severních farem, na které se ještě čekalo. Rugen se snaží přesvědčit osadníky, že teď už není na co čekat a měli by vyrazit co nejdřív. Kněz Wallis navrhuje počkat, než se vrátí část Rugenovy bandy z kostela svatého Querida, a hlavně chce čekat ještě na pár rodin ze severu. Kovář Roderik je momentálně nerozhodnutý a má výhrady skoro ke všemu. Více viz *O co komu jde*.

Podrobnější popisy postav a jejich minulosti a charakterů najdeš na konci dobrodružství v kapitole Dodatky. Zde jsou jen věci bezprostředně nutné pro hru.

### ZPRÁVY O MRTVÝCH

Pokud postavy uprchlíkům v hospodě popíší místo přepadu a mrtvol, místní bez obtíží identifikují mrtvé jako rodinu Staretových. Z toho směru byli jediní, na které se čekalo, všichni ostatní už jsou tady. Pokud zmíní, že mrtvol tam leží delší dobu, vzbudí to rozruch. Rugenovi muži, Funt a Urban, po nich pátrali a tvrdili, že dojeli až k farmě a ta byla opuštěná. Ve skutečnosti lapkové ani nevědí, jak farma vypadá, místo pátrání den popíjeli kousek od Přítmi v lese (viz Opuštěné tábořiště). Rugenovci všem tvrdili, že Staretovi se pravděpodobně místo do Přítmi museli vydat na jihozápad směrem k Lampirskému lesu.

Jejich historka je děravá jak řešeto a může sloužit jako jedna z indicií, že Rugenova banda nemluví pravdu. Každopádně lapkové pravdu rozhodně nepřiznají a budou se všelijak vykrucovat a vymýšlet si.



Šéf lapků Rugen

## O CO KOMU JDE

### RUGEN

Šéf skupiny lapků se snaží přesvědčit místní, aby vyrazili na cestu co nejdříve. Rugen není blázen a nemá v plánu bojovat se všemi uprchlíky najednou. Jeho plán je po cestě karavanu nějak rozdělit, může ze zálohy pobít a zbytek vyhnat do lesů, zatímco se zmocní největších cenností. Jediné z čeho má opravdu strach je Temnota a nechce se tu zdržovat více než musí. Proto nechce čekat na další rodiny ze severních statků, které dle jeho názoru stejně už neprijdou.

Rugena příliš netrápí, že za sebou zanechá čtveřici svých mužů v čele s Kaufem Heligerem, kteří se vydali včera ráno rabovat kostel sv. Querida. Kauf totiž už delší dobu ohrožoval Rugenovo vůdčí postavení a propadal náboženskému šílenství. Pokud ho u kostela něco sežralo, tak se to vlastně Rugenovi hodí do krámu.

Rugen se pokusí odhadnout záměry postav a bude se dál vydávat za zkušeného průvodce karavan. Lapka se bude snažit přesvědčit postavy pomocí různých racionálních argumentů a případně jim nabídne i práci ve své „kumpanii“.

Pokud bude považovat postavy za hrozbu pro svůj plán, zkusí je poslat ke kostelu pod záminkou pomoci svým lidem, stejně jako kněz Wallis. Na rozdíl od Wallise však doufá, že se odtamtud postavy nevrátí.

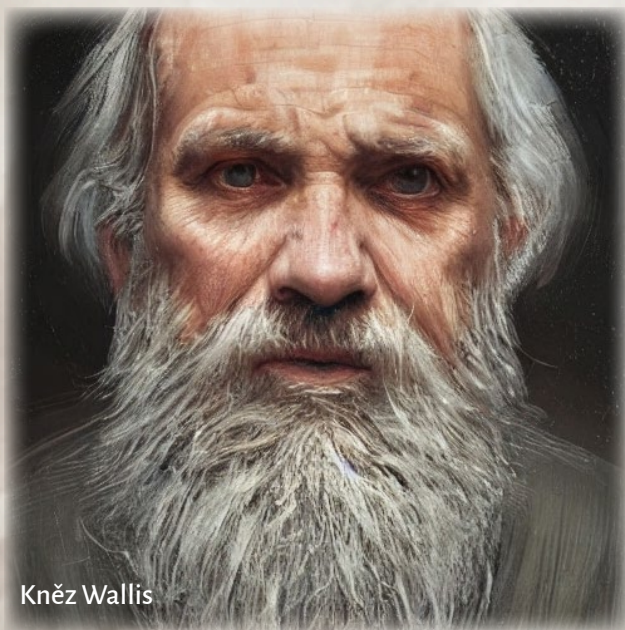
Pokud jsou postavy pochybnějšího charakteru a podaří se jim přesvědčit Rugena, že jsou na jeho straně (což bude velmi těžké, Rugen je opatrný), může jim vyzradit část pravého plánu. V takovém případě pošle postavy ke kostelu, aby zkusily vyzvednout lup, který snad Kauf shromáždil, a Kaufa se za něj zbavily. Donutit Rugena, aby postavy přijal ke svým lidem, bude dost těžké a budou mu možná muset prokázat svou loajalitu například tím, že ho zbaví otravného kováře Roderika.

Rugen:

- » chce vypadnout a po cestě obrát uprchlíky,
- » za sebou klidně nechá čtyři svoje lidi v čele s Kaufem Heligerem, který se mu cpal do vedení,
- » se pokusí poslat postavy do Temnoty ke kostelu, aby mu nepřekážely v jeho plánu,
- » pokud ho postavy přesvědčí, že se chtějí přidat k jeho bandě (dost těžké), může je poslat ke kostelu s cílem vrátit se s lupem, ale bez Kaufa,
- » Roderik je trn v patě, protože Rugena podezřívá. Wallis ho jen otravuje, protože zdržuje.

### KNĚZ WALLIS

Kněz Wallis varuje před blížící se Temnotou už dlouho, ale místní odchod pořád odkládali. Před týdnem už mu došla trpělivost a svatá znamení (a hlavně Temnota valící se z hor) se nedala přehlížet. Začal tedy obcházet usedlosti a burcovat lidi k odchodu. Zatímco byl na cestách po okolních usedlostech, jeho kostel i se svatým relikviářem pohltila Temnota. Teď je momentálně rozpolcen. Včera



Kněz Wallis

ráno se mu podařilo přesvědčit trojici Rugenových mužů vedených Kaufem Heligerem, aby se vydali do kostela sv. Querida vyzvednout Queridův svatý relikviář. Sám se totiž Temnoty bojí a neodvažuje se do ní vstoupit. Čtveřice se však stále nevrátila a on má strach, že je Temnota pohltila. Chce na ně počkat stejně tak jako chce počkat na rodiny ze severních farem, ale má strach, že pokud odejde ke kostelu, Rugen všechny přesvědčí a odejdou bez něho. Krom toho se mu opravdu nechce přibližovat se k Temnotě.

Wallis:

- » zkusí přesvědčit postavy, aby se šly podívat, co se stalo s těmi čtyřmi, které poslal do kostela pro relikviář (má o ně větší starost než jejich šéf Rugen),
- » snaží se udržet morálku lidí a přesvědčit je, že je správné čekat na opozdilce a ne prchat k Markorovu,
- » pochybuje o všem, co dělá a klade si za vinu otálení místních a všechno, co se stalo (i stane).

### KOVÁŘ RODERIK

Kovář Roderik je pragmatický člověk a nejradši už by byl na cestě. Na ostatních mu moc nezáleží a nějaké kosti svatého Querida, který se dokázal ztratit mezi svojí farmou a hospodou, jsou mu ukradené. Roderik je však jediným místním, který úplně neskočil na lep Rugenovi a má podezření, že na ně něco chystá. Proto nechce riskovat život svojí rodiny na cestě s potencionálními podvodníky a vrahy.

Roderik bude postavy opatrně oťukávat a bude působit nejpříjemněji a nedůvěřivěji než Rugen. Roderik totiž podkovoval Staretovic koně a myslí si (správně), že je to kůň, kterého si přivedl Rugen. Pokud si postavy získají Roderikovu důvěru, může se jim zmínit, že si všimnul hádky mezi Rugenem a Kaufem, který se vydal ke kostelu, a navrhně, že by od něj (Kaufa) možná mohli zjistit, co jsou zač.

Roderik:

- » podezřívá Rugena a jeho bandu, protože poznal, že mají Staretovic koně,
- » ze začátku podezřívá i postavy a myslí si, že patří k Rugenovi,





Kovář Roderik

- » jde mu primárně o bezpečí svojí rodiny. Bude ochoten nechat tu všechny napospas Rugenovi, pokud ho postavy doprovodí.

## DALŠÍ VÝVOJ

Postavy nyní mají několik možností, co dál. Jejich výčet samozřejmě není konečný. Tvoji Hráči možná vymyslí úplně jiný postup či kombinaci několika postupů dohromady. Informace v této kapitole, v kapitole Návrat do hostince a v Dodatcích by ti měly poskytnout dostatek informací o všech aktech příběhu a jejich motivacích, aby ses mohl přizpůsobit tomu, co tví Hráči dělají.

- » Můžou se vydat ke kostelu, ať už zachránit relikvíář, nebo zjistit, co se stalo s Kaufem. V tom případě pokračuj Výpravou ke kostelu a Kostelem sv. Querida.
- » Můžou zkusit zmáčknot Rugena a přesvědčit místní o jeho nekalých úmyslech. V takovém případě můžeš použít informace z kapitoly Návrat do Přítmí, stejně jako doplňkové postavy z Dodatků a odehrát přesvědčování uprchlíků a konfrontaci s Rugenem.
- » Můžou se na všechno vykašlat a buď sami, nebo jako doprovod kováře Roderika prostě odejít. V takovém případě můžeš na cestě pryč odehrát volitelný střet se smečkou Klamopardů.

## VÝPRAVA KE KOSTELU

Kostel sv. Querida leží asi tři hodiny cesty v kopcích severně od Přítmí. Cesta by měla být spíš atmosférická scéna s popisem krajiny. Můžeš nechat Hráče odehrát krátkou charakterizační scénu a odměnit je Inspirací.

Popis:

- » Blátivá cesta stoupá na severní straně údolí do kopců a vrchoviny. Z cesty se odpojují menší příjezdové cesty vedoucí k několika statkům a farmám, teď už pravděpodobně opuštěným. U křižovatky, kde se připojuje jedna z příjezdových cest, leží v blátě zašlapaná dětská panenka, která asi spadla někomu z vozu.

- » Každou půl míli je vedle cesty malá kamenná mohylka značící trasu ke kostelu sv. Querida. Některé mohyly jsou porostlé mechem a jdou stěží rozeznat od okolní krajiny, jiné jsou zbořené. Nikdo už je neudržuje.

- » Na okolních kopcích jdou vidět opuštěné salaše, neudržované kamenné zídky a dřevěné ploty, odělující od sebe pastviny.

- » Po dvou hodinách cesty se z vrcholu jednoho z kopců otevře výhled na pahorky před nimi. Na severu leží moře Temnoty. Neproniknutelné a děsivé. Přímo na okraji Temnoty, připomínající neproniknutelný černý kouř, leží kostel sv. Querida s hřbitovem. Kostel je už Temnotou zcela pohlcený, rozpoznat se z něho dá jen jeho jižní stěna.

Pokud se postavy budou víc věnovat prohlížení kostela z dálky, můžou si všimnout (Vnímání se SO 12), že se na hřbitově pohybují tři postavy, které tam něco kopou a přenášejí. U vstupu na hřbitov je uvázaný kůň a rozložený provizorní tábor. Jsou to Rugenovi chlapi vedeni Kaufem, kteří vykopávají hroby.

Lapkové nevěnují pozornost příjezdové cestě, ale pokud půjdou postavy otevřeně a nebudou se nijak krýt, všimnou si jich asi sto metrů před tím, než dojdou ke hřbitovu. Pokud se postavy zkusí přiblížit skrytě, automaticky uspějí. Podél cesty jsou nízké keře a zbytky pobořených zídek, za kterými se dá skrýt.

## KOSTEL SV. QUERIDA

Popis:

- » Kostel sv. Querida zasvěcený Zilihadovi už je celý ponořený v Temnotě. Z kamenného kostela jde vidět pouze čelní stěna, která je přesně na hraně Temnoty.
- » Před kostelem je menší hřbitov obehnaný zídkou. Většina hrobů je čerstvě vykopaná a otevřená. Na hřbitově jsou tři menší hrobky. Všude mezi hroby je rozmáčená blátivá půda. Původně svěže zelenou trávou porostlý hřbitov nyní připomíná následkem výkopových prací lapků spíše oraniště.
- » U místa, kde vstupuje cesta na hřbitov, je velká poničená mohyla. Vypadá to, že byla stejně jako zbytek hřbitova rozhrabaná teprve nedávno.
- » Vedle mohyly se u provizorního tábořiště pase kůň. Hned vedle vyhaslého ohniště je rozložená deka a na ní veškerá kořist, kterou tu lapkové

vykopali: zlaté zuby, šperky, vykládané zbraně zašpiněné od hlíny z hrobů, stejně jako zdobené urny, plátky zlata oloupané ze zdobení v hrobkách a všemožné cetky a přívěsky posbírané z obětní mohyly.

- » Po hřbitově se pohybuje trojice unaveně vypadajících ušpiněných Rugenových lapků.

Pohled do Temnoty kostela skrze dveře:

- » Uvnitř je inkoustově černá hustá Temnota. Jen v dálce v útrobách kostela, dál než by člověk podle velikosti čelní stěny odhadoval, je matně vidět sotva svítící silueta oltáře, u kterého stojí postava. Na hraně skoro udušeného světla vydávaného relikviářem na oltáři krouží několik stínů, připomínajících supy kroužící kolem své kořisti.

Když se Kauf Heliger dozvěděl od kněze Wallise v Přítmí o poutním kostele s mohylou plnou drahých obětí, spatřil svoji příležitost. Chtěl ukázat zbytku bandy, že dokáže donést bohatství stejně



jako Rugen a ještě ke všemu se sám zajímá o svaté věci a relikviář sv. Querida by se mu hodil do sbírky.

Lapkové dorazili na hřbitov včera dopoledne a rovnou se pustili do kopání hrobů a vykrádání hrobek. Kauf se rozhodl, že vyzvednutí relikviáře z kostela pohlceného Temnotou nechá na konec, až budou mít vše hotovo a vykopáno. Dnes po poledni se odhodlal a vstoupil do Temnoty. Ale jen co došel k relikviáři, propadl se do vizí a v těch zůstává ztracen do teď. Moc relikviáře ho našťěstí chrání před přízraky temnoty, kteří kolem něj krouží jako hladoví supi.

## SOUČASNÁ SITUACE

Zbylí lapkové (Trulda, Pilka, Bráča) momentálně debatují, jestli se na Kaufa vykašlat nebo se ho vydat zachránit.

Situace bude po příchodu postav na hřbitov vcelku napjatá. Lapkové nikoho nečekali, ale zároveň uvítají někoho, kdo by byl ochoten vytáhnout Kaufa z Temnoty. Postavy pravděpodobně nečekaly, že lapkové znesvětlí hřbitov takovým způsobem.

Tři lapkové jsou více nakloněni Kaufovi než Rugenovi, ale rozhodně nejsou nakloněni nápadu se za svým skoro šéfem vydat do Temnoty. Níže je několik příkladů toho, co se může dít:

- » Postavy přesvědčí lapky, že tu Kaufa nechají a společně se i s lupem vydají zpět za Rugenem. Pokud chceš akční scénu, můžeš v takovém případě odehrát na zpáteční cestě do Přítmí volitelnou scénu přepadu Klamopardem.
- » Postavy se vydají do Temnoty pro Kaufa a relikviář. V takovém případě odehraj scénu v Temnotě.
  - » Pokud postavy před vstupem do Temnoty nepřesvědčily lapky, že jsou na jejich straně, lapkové využijí situace a jen co postavy vylezou z Temnotou zahaleného kostela, spustí na ně z připravených pozic, krytí za zídka hřbitova, palbu. Lapkové prostě nechtějí riskovat, že je někdo napráská a způsobí jim další problémy.
  - » Pokud lapky přesvědčily, že jsou na jejich straně, můžou se všichni společně vrátit i s lupem do Přítmí a tam případně zkusit převzít moc nad bandou, nebo dál spolupracovat s Rugenem.
- » Postavy prostě za svatokrádež všechny pobijou, jak už to tak bývá. Lapkové sami od sebe bojovat nezačnou, pokud nebudou mít dobré pozice nebo výrazně navrch. Stejně tak se lapkové pokusí uprchnout, jakmile jeden z nich padne.

## DO TEMNOTY

Popis:

- » Všechny zvuky v Temnotě jsou silně tlumené. Vzduch je tu dusivý. Rysy vnitřku kostela vypadají, že se postupně rozplývají v černý kouř. Vzdálenější stěny a stěna za oltářem chybí a místo nich je jen neproniknutelná tma táhnoucí se až k horizontu nebo místu, kde by měl být. Vše, co je v Temnotě, je zvláště pokroucené a nepřírozené.
- » Na oltáři je malá zářící krabička a u ní stojí v transu strnulý Kauf. Světlo relikviáře, dušné okolní Temnotou, drží stíny kroužící kolem v odstupu.

Temnota pokrývá prostor, a proto je vzdálenost mezi vstupem do Temnoty a oltářem při cestě směrem k oltáři 40 sáhů a od oltáře k portálu 80 sáhů.

V Temnotě kolem relikviáře se pohybují dvě Spektry a dva Stíny (viz Dodatky: Bytosti Temnoty). Světlo relikviáře drží bytosti Temnoty mimo svůj dosah. Každý, kdo do světla vstoupí, je před útoky bytostí Temnoty v bezpečí, ale musí uspět v Záchranném hodu na Moudrost se SO 15. Když uspěje, zahlédne v Temnotě kolem sebe jednu krátkou vizi a zůstane při smyslech. Pokud neuspěje, propadne se na jednu hodinu do vizionářského transu. Na jeho konci obdrží Stupeň únavy a může Záchranný hod zopakovat. Ostatní postavy se můžou pokusit vytrhnout lidi z transu tím, že je profackují, budou na ně mluvit, přesvědčovat je nebo cokoliv jiného, co dává smysl. Taková činnost zabere jedno Kolo a vyžaduje úspěšné Ověření jakékoliv dovednost (která dává smysl) i se SO 12. Pokud postava uspěje, může si cíl zasažený vizemi hodit Záchranný hod na Moudrost se SO 15 znovu, tentokrát ale s Výhodou.

Nezapomínej, že pokud postava vstoupí do světla relikviáře, je sama vystavena jeho vlivům. Pokud nevstoupí, je vystavena útokům bytostí Temnoty.

Toto střetnutí je velmi nebezpečné. Odměňuj proto kreativní řešení Hráčů, ale zároveň se neboj hrát na děsivou nepřírozenost Temnoty a používat Stíny a Spektry jako opravdu nebezpečná monstra. Temnota nemá svou hrozivou pověst pro nic za nic.

Relikviář přestává způsobovat silné vize, jakmile opustí Temnotu. Stále může nabízet drobné ukázky budoucnosti, ale už ne tak intenzivní.

## VIZE

- » Z černé vody se zvedá cosi mohutného. Tvar nelze určit, ale visí z toho liány, odpadáva bahno a číší zloba a hlad.
- » Šedovlasá půlelfka sedí se zkříženýma nohama na zemi. Má před sebou tács jídlkem. Prudce vzhledne a než se obraz rozplyne, podívá se přímo na tebe.
- » Dav Gnómů, Lidí a Trpaslíků postávající a posedávající ve stanovém městečku připomínajícím uprchlický tábor. Ozve se ohlušující troubení na rohy. Všichni se poplašeně rozhlížejí. Někde se něco děje. Ve tvářích uprchlíků se mísí strach i zvědavost.
- » Z černočerné temnoty vystupují mdlá světla tančící na hranici viditelnosti. Zvou kamsi dál, nabízejí příslib bohatství a všeho, po čem tvé srdce touží. Netušíš jak, ale víš, že ať za to budou chtít cokoliv, určitě ta nabídka bude výhodná.
- » Muž neurčitých tvarů, ze kterého sálá chlad, se sklání nad hlubokou tůň. Čeká. Čeká stále. Na koho čeká? Možná na tebe.
- » Uprostřed podzemní jeskyně zahalené temnotou se v záři světla točí velký zlatý kruh
- » Ohromné město pod vysokou skálou je pohlcováno přívalem temných postav
- » Velký krápník visící nad mořem zlata
- » Postava ve starobylém brnění zdobeném dračími ornamenty se vydává do Temnoty.

## KAUF HELIGER

Pokud postavy zachrání Kaufa a proberou ho, ten se do souboje před kostelem (varianta: lapkové je přepadnou, jen co vylezou ven) nezapojí a bude spíš zmateně koukat. Kauf se dá využít jako zdroj informací pro postavy, aby jim objasnil Rugenovy plány. Momentálně je následkem vizí své budoucnosti otřesen a pochybuje o své dosavadní cestě životem. Postavy v něm můžou najít nečekaného spojence.

Pokud postavy chtějí s lapky spolupracovat, bude Kauf, nyní díky vizím z relikviáře napravený, představovat problém. Zkusí postavy opatrně přesvědčit, že cesta zločinu je špatná. Pokud jeho slova nepadnou na úrodnou půdu, vzdá to a počká do Přítmí. Jakmile bude Kauf zpět v hostinci a mimo dosah postav a ostatních lapků, okamžitě varuje uprchlíky před Rugenem a jeho plánem.

Hraj Kaufa jako někoho, kdo právě našel novou cestu životem, je otřesen z toho co spáchal, dosti vyčerpán, ale přesto odhodlán zachránit co se dá.

## PRCHAJÍCÍ LAPKOVÉ

Pokud některý z lapků prchnul na koni, zkusí se dostat do Přítmí dříve než postavy. V Přítmí pak zburcuje část Rugenovy bandy a společně nachystají na cestě mezi kostelem a hostincem přepad. Lapkové za sebou rozhodně nechtějí nechat svědky.

Toto přepadení může fungovat i jako finální střet s celou Rugenovou bandou, pokud si myslíš, že je již čas dobrodružství završit. Rugen uprchlíkům řekne, že se jde podívat po družině a svých lidech a vyrazí v plné síle na přepad.

Pokud toužíš odehrát finále v Přítmí s usvědčením Rugena (pokud mu Hráči pobíjeli lapky a zahnali je na útěk, asi se k němu přidat nechtějí), bude přepadový oddíl menší.

Lapkové vyberou místo přepadu tak, aby mohli postavy ostřelovat z kuší krytí za zbořené zídky kolem cesty, nebo na ně nečekaně vyskákat z křoví podél cesty. Před přepadem nech postavy hodit na Skupinové vnímání se SO 15, jestli si číhajících lapků všimnou. V případě úspěchu se můžou zkusit přepadu vyhnout a počíhat si na lapky v hospodě, sami je přepadnout nebo zvolit jiné řešení.

## CO KDYŽ POSTAVY NEJDOU KE KOSTELU

Pokud postavy ke kostelu vůbec nedorazí a zvolí z Přítmí jinou cestu, jeden z lapků se časem rozhodne vydat pro Kaufa a společně s ním je pak v Temnotě zabit Přízraky. Zbylí dva lapkové jsou po cestě zpět k Přítmí zabití smečkou Klampoardů a jejich lup je ponechán v blátě cesty.

## NÁVRAT DO HOSTINCE

Návrat do hostince představuje jedno z možných finále tohoto dobrodružství. Jak se bude situace vyvíjet dost závisí na tom, s kým postavy spolupracují a jaký je jejich záměr. V této části se tak budeš muset hodně přizpůsobit tomu co bylo odehráno a reagovat na to. Neboj se zohlednit hráčské volby. Rozhodnutí Hráčů mají mít své následky, tak jim je neber jen protože se nerozhodli, jak jsi ty čekal, anebo proto, že si chceš odehrát nějakou scénu. Následuje několik možností toho, jak to může dopadnout. Výčet není rozhodně konečný a pravděpodobně budeš muset použít nějakou kombinaci výsledků.

## PŘÍMÝ STŘET

Postavy se rozhodnou na nic nečekat a prostě na Rugena a jeho tlupu naběhnou. Pokud nemají podporu osadníků a Rugenovci jsou v plné síle, je tento plán skoro sebevraždou. Lapků je hodně a jsou celkem zkušení. Uprchlíci se do souboje nezapojí, jen kněz Wallis bude pobíhat kolem a bude se snažit situaci uklidnit.

## PŘESVĚDČIT OSADNÍKY O RUGENOVĚ PRAVÉ POVAZE

Pokud postavy mají koně, kterého lapkové ukradli rodině farmáře Stareta, můžou ho ukázat Roderikovi a ten ho nyní v klidu pozná. V osobních věcech Rugena se dají najít snubní prsteny Staretů, které bezpečně pozná kněz Wallis, který je oddával. Společně s výpovědí postav o tom, co se dělo na hřbitově (rabování), nebude těžké uprchlíky přesvědčit, že Rugenova banda není úplně nejcharakternější sebranka.

Jeden z nejlepších důkazů je na správnou cestu přivedený Kauf, který uprchlíkům za tepla vyslepičí celý Rugenův plán.

Rugen se bude všelijak vymlouvat. Tvrdit, že Staretové už byli mrtví, když je našel, nechtěl uprchlíky děsit špatnými zprávami apod.

Když Rugenovi dojde, že mu tady pšenka už nepokvete, začne se svou bandou překotně prchat. Jeho muži sice nejsou žádná ořezávátka, ale postavit se všem nahněvaným sedlákům a postavám naráz je nad jejich síly.

Můžeš scénu odehrát jako krátký dramatický souboj, kdy se Rugenovci probíjejí ven z nepřátelsky naladěné hospody, venku se snaží ukrást koně a prchají pryč.

Pokud postavy odhalily své karty příliš brzy, může se Rugen zkusit vypařit sám do noci se zálohou na cestu, co vybral od uprchlíků a zanechat své kumpány osudu a našťvanému davu.

## PŘIDAT SE K RUGENOVĚ

Pokud postavy od začátku pracovaly pro Rugena, nebo se rozhodly k lapkům přidat až na hřbitově, můžou se přidat k jeho bandě. Jestli se banda nyní posílená o postavy rozhodne uprchlíky okrást rovnou anebo se jich postupně zbaví až na cestě do Mrakorovu necháme na tobě.

Pokud postavy chtějí spolupracovat s Rugenem a Kauf je naživu, můžou nastat problémy. Kauf začne zpytovat svědomí a sdělí Knězi Wallisovi

a kováři Roderikovi co se stalo a co Rugen plánuje a ti pak vezmou spravedlnost do vlastních rukou. Celá situace má velký potenciál skončit krvavou lázní v hostinci.

## DALŠÍ VARIANTY

Je mnoho způsobů, jak se situace může vyvíjet. Postavy můžou zkusit tiše odstranit Rugena, zbavit se Kaufa a převzít celý jejich plán i s bandou lapků.

Stejně tak můžou postavy usoudit, že tohle všechno je nad jejich síly, vydat se prostě pryč a nechat uprchlíky napospas Rugenově bandě. V takovém případě se k nim časem donesou zprávy o karavaně, která byla v noci zmasakrována a oloupena na cestě do Mrakorovu.

## ZÁVĚR

At' nakonec dopadne příběh jakkoliv, měly by jeho dozvuky být znát. Postavy můžou získat nové spojence ve vděčné karavaně uprchlíků či nabýt bohatství, pokud se přidaly k Rugenovi.

Pokud Rugenovi rozprášili jeho bandu, ale jemu samotnému se podařilo uprchnout, určitě to nenechá jen tak a bude se chtít pomstít. Pokud Rugen prchnul a jeho banda zůstala vcelku nedotčená, nebude se bezhlavě mstít, ale rozhodně to postavám jen tak nezapomene. Přece jen je Rugen profík.

Zkus v závěru co nejvíce zohlednit všemožná rozhodnutí postav a dát jim patřičnou váhu. Toto dobrodružství může skončit mnoha způsoby a je dobré, aby Hráči poznali, že jejich rozhodnutí měla na proběhlé události opravdu vliv a nebyla pouze iluzorní.





Greyton

Přítní

Opuštěný  
tábor

Místo  
přepadu

Staretova  
farma

Kilianova  
farma

Kostel  
sv. Querida

Severní farmy



## DODATKY

### VOLITELNÝ STŘET: SMEČKA KLAMOPARDŮ

Tento volitelný střet se dá zařadit prakticky kamkoli do příběhu, pokud máš pocit, že tvému vyprávění chybí nějaká akce či završení. Nepoužívej však toto střetnutí jako trest pro postavy, které se vyhnuly tvému plánovanému průchodu nebo se jim jen moc dařilo.

Smečku tvoří tři Klamopardi. Když jsou ve smečce, bojují do ztráty dvou třetin Výdrže. Jakmile jeden z Klamopardů přijde o 2/3 Bodů výdrže, stáhne se a další Kolo se začnou stahovat ostatní.

Střet je navržen pro použití na dvou místech v příběhu, ale dá se použít i jinde.

- » Při návratu z kostela sv. Querida, pokud se postavy vykašlaly na Kaufa, spojily se s lapky a vrací se s lupem.
- » Pokud se postavy vykašlaly na všechno hned na začátku a vydaly se s Roderikem do Mrakorovu, aniž by šly do kostela.



#### Klamopard

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA	R	P. Vn.	Výdrž	OČ
+4	+2	+3	-2	+1	-1	8	11	85	13

**Vyhnutí se.** Pokud je Klamopard vystaven účinku, který při úspěšném Záchraném hodu způsobuje jen poloviční Zásah, pak při úspěchu neutrpí žádný a při neúspěchu poloviční.

**Rozostření.** Díky magicky vyzařované iluzi to vypadá, jako by stál kousek stranou od své skutečné polohy a hody na Útok proti němu mají Nevýhodu. Pokud utrpí Zásah, je tento Rys do konce jeho příštího Tahu přerušen, stejně jako v případě, kdy mu Rychlost klesne na 0 nebo je Otřesený.

**Vícenásobný útok.** Klamopard Útočí dvakrát Chapadlem.

**Chapadlo.** +6, 2 sáhy, jeden Cíl. 1k6 + 4 (7) Drtivý plus 1k6 (3) Bodný.

### BYTOSTI TEMNOTY

Bytosti Temnoty jsou zlé Stíny a Přízraky. Snaž se je popisovat opravdu děsivě a nepřírozně. Využijvej jejich možností propadnout se do země a nehmotně se pohybovat „pod zemí“. Útoč na různé Hráče a snaž se udržet celou scénu v pohybu. Stát na stejných místech a jen se vzájemně osekávat fakt není zábavné.

#### Spektra

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA	R	P. Vn.	Výdrž	OČ
-5	+2	+0	+0	+0	+0	0*	10	22	12

**Vysátí života.** +4, 1 Cíl. 3k6 (10) Nekrotický a Cíl musí uspět v Záchraném hodu na Odolnost se SO 10, jinak se mu Výdrž sníží o utrpený Zásah, dokud si Dlouze neodpočine. Při snížení na 0 zemře.

**Imunita.** Jedové, Nekrotické **Stavy:** Bezvědomí, Chycená, Ležící, Otrávená, Paralyzovaná, Únava, Zadržaná, Zkamenělá, Zmámená.

**Odolnosti.** Bleskové, Hromové, Chladné, Kyselinové, Ohnivě; Bodné, Drtivé a Sečné z nemagických Útoků.

**Schopnosti.** \*Létání 10 (vznášení se), Vidění ve tmě 12; Citlivost na sluneční světlo (Na slunečním světle má Nevýhodu k Útokům a Ověření vnímání, která se opírají o zrak), Nehmotný pohyb (Tvor se může pohybovat skrze jiné tvory nebo fyzické objekty, jako by šlo o Těžký terén. Pokud skončí svůj Pohyb v místě obsazeném jiným tvorem nebo objektem, utrpí Silový zásah za 1k10 (5) Bodů výdrže).

## Stín

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA	R	P. Vn.	Výdrž	OČ
-2	+2	+1	-2	+0	-1	8	10	16	12

**Vysátí síly:** +4, 1 tvor, 2k6 + 2 (9) Nekrotický a Hodnota síly Cíle se do konce Odpočinku sníží o 1k4. Při snížení na 0 Cíl zemře a jiný než Zlý Humanoid povstane za 1k4 hodin jako nový Stín.

**Zdatnosti:** Nenápadnost +4 (+6 v šeru či tmě).

**Imunity:** Jedové, Nekrotické, **Stavy:** Chycený, Ležící, Otrávený, Paralyzovaný, Únava, Vystrašený, Zadržovaný, Zkamenělý.

**Odolnosti:** Bleskové, Hromové, Chladné, Kyselinové, Ohnivě; Bodné, Drtivé a Sečné z nemagických Útoků.

**Zranitelnost:** Zářivé.

**Schopnosti:** **Vidění ve tmě 12;** **Beztvarý** (Stín umí projít 2,5 cm (1 coul) širokým otvorem bez Protlačování), **Schování se ve stínech** (V šeru či tmě může provést Schování se jako Bonusovou akci). **Slabost ve slunečním světle** (Ve slunečním světle má Nevýhodu na Útok, Ověření vlastností a ZH).

## ČASOVÁ OSA

### DEN -7

» Kněz Wallis odchází z kostela sv. Querrida a začíná obcházet všechny farmy a usedlosti. Temnota je už moc blízko a je potřeba lidi varovat a říct jim, aby se sešli v Přítmí a společně se vydali do Mrakorovu.

### DEN -7 AŽ -4

- » Wallis postupně obchází farmy.
- » Uprchlíci se postupně shromažďují v Přítmí.
- » Kostel pohlcuje Temnota.

### DEN -3

» Wallis zjišťuje, že kostel je v Temnotě a sám se vrací do Přítmí.

### DEN -2

- » Odpoledne Rugenova banda přepadává na cestě rodinu Staretů a krade jim koně.
- » Navečer Rugenovci přijíždějí do Přítmí a po zjištění situace rozjíždějí svou historku s tím, že jsou průvodci.

### DEN -1

- » Ráno dvojice lapků (Funt, Urban) odjíždí naoko pátrat po rodině Staretových.
- » V poledne odcházejí tři lapkové (Trulda, Pilka, Bráča) a Kauf směrem ke kostelu sv. Querida. Na místě pak zahajují výkopové práce.
- » Navečer doráží do Přítmí rodina Kilianových.

### DEN 0

- » Ráno dva lapkové co „pátrali“ po Staretových opouštějí tábořiště a vrací se do Přítmí.
- » Postavy ráno nacházejí zničený dvoukolák a mrtvolu rodiny Staretů.
- » Kolem poledne příchod do Přítmí.

» Krátce po poledni vstupuje Kauf v kostele do Temnoty.

»\* Volitelné: Cesta ke kostelu sv. Querida, situace u kostela a krátce po setmění jsou postavy teoreticky schopné být nazpět v Přítmí.

## POSTAVY

### RUGEN A JEHO BANDA

Rugen je muž vysoké postavy ve středních letech. Tvář má zarostlou krátkým černým udržovaným plnovousem a vlasy nosí nakrátko. Velmi dbá na to, aby působil dobře, oblečenímá sice poznamenané dlouhodobým nošením, ale vždy čisté a upravené.

Očima neustále pozorně téká po okolí. Nechce být překvapen a snaží se z každé situace a každého člověka vytěžit maximum. Jeho současní společníci jsou již několikátou bandou se kterou loupi a podvádí. Soucit či loajalita jsou pro něj skoro sprostá slova. Slyší však na zastrasování a obzvláště se bojí Temnoty a všeho s ní spojeného. Rugen se snaží nepodléhat emocím, snaží se co nejvíce eliminovat rizika a ke všemu přistupuje dost vypočítavě.

S Rugenem cestuje dalších jedenáct mužů a žen. Většina z nich jsou různí podvodníci, lupiči a banditi. Někteří Rugena obdivují, jiní jsou jen fascinováni tím, že je vede větší darebák než jsou oni sami. Několik z nich se ho jen pragmaticky chytlo, protože dokáže vymyslet nové způsoby, jak zbohatnout. Všichni Rugenovi společníci jsou lidé, Rugen je totiž rasista a nesnáší jiné pronárody.

Následující tabulka popisuje Rugenovu bandu. U každého člena je pár poznámek pro inspiraci, jak je hrát a popisovat. Je jich hodně, ale můžeš je použít jen jako šedou masu, za kterou bude mluvit Rugen. Pokud byste však měli zájem, tabulka ti poskytne inspiraci pro lepší prokreslení bandy.

Pokud bys bandu ve střetech nechtěl odehrávat jako jednotlivce, můžeš použít pravidla pro skupiny z JaD (strana 298).



Jméno	Povaha	Vzhled	Statistiky
Anafl	Pravá ruka, opatrný zbabělec	Oblouhlý, v mnišské kutně	Vlastní
Běhun	Hlasitý, arogantní seržant	Stará uniforma se strhanými odznaky	Vlastní
Bráča	Hloupý, pomalejší, pořád se směje	Umaštěný čahoun	Špeh
Funt	Úlisný, vlezlý, kontaktní	Malý plešounek	Špeh
Kalma	Zamlklá, ironická, na prachy	Mohutná, koní obličej	Berserk
Kauf Heliger	Svatokupec, usiluje o vedení	Svaté přívěsky, vyhublý	Vlastní
Pilka	Zlý, zapšklý stařec	Smrdí, nemá zuby	Dršňák
Rugen	Vypočítavý velitel, bez skrupulí	Čisté oblečení, pátravý pohled	Vlastní
Sena	Opatrná, ochraňuje bratra Slama	Vyhublá, pohledná blondýna	Zvěd
Slam	Naivní mladík, bratr Seny	Prosté oblečení, blondák, uhry	Zvěd
Trulda	Přemýšlivý, nerozhodný	Nepadnoucí oblečení, rozcuhaný	Dršňák
Urban	Ambiciózní namyšlený mladík	Pohledný svalovec	Dršňák

### Anafl

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA	R	P. Vn.	Výdrž	OČ
+0	+0	+0	+2	+0	+0	6	12	19	10

**Sukovice.** +2, 1k6 (4) Drtivý.

**Zdatnosti.** Historie +4, Mystika +2.

**Kouzla.** Int, SO 12, Útok +4:

(0S, neomezeně) Kejkle, Oprava, Mentální úder (záchrana Int SO 12 – 1k6),

(1S, 3x) Hexenšus, Slizký úder, Sádlo.

### Berserk (Kalma)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA	R	P. Vn.	Výdrž	OČ
+3	+1	+3	-1	+0	-1	6	10	67	13

**Obouruční sekera.** +5, 1k12 + 3 (9) Sečný.

**Bezhlavost.** Berserk má během tohoto Tahu Výhodu ke všem Útokům na blízko zbraní, ale Výhodu mají do začátku jeho příštího Tahu i všechny Útoky proti němu.

### Běhun

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA	R	P. Vn.	Výdrž	OČ
+2	+3	+2	+2	+0	+2	6	10	65	15

**Šavle.** +5, 1k6 + 3 (6) Sečný.

**Dýka.** +5, (1;4/12), 1k4 + 3 (5) Bodný.

**Záchranné hody.** Sil +4, Obr +5, Mdr +2.

**Zdatnosti.** Atletika +4, Klamání +4.

**Vícenásobný útok.** Běhun Útočí dvakrát Šavlí a jednou Dýkou, nebo dvakrát Dýkou na dálku.

**Reakce: Parírování.** +2 k OČ proti jednomu Útoku na blízko v případě Zásahu. Musí držet zbraň na blízko a útočníka vidět.

### Dršňák (Trulda, Pilka, Urban)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA	R	P. Vn.	Výdrž	OČ
+2	+0	+2	+0	+0	+0	6	10	32	11

**Palcát.** +4, 1k6 + 2 (5) Drtivý.

**Těžká kuše.** +2, (20/80), 1k10 (5) Bodný.

**Taktika tlupy.** Výhoda k Útokům, pokud má tvor vedle Cíle alespoň jednoho svého spojence, který není Otřesený.

**Vícenásobný útok.** Dršňák Útočí dvakrát na blízko.

### Kauf Herlig

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA	R	P. Vn.	Výdrž	OČ
+0	+2	+1	+0	+1	+0	6	15	22	13

**Krátký meč.** +4, 1k6 + 2 (5) Bodný.

**Zdatnosti.** Nenápadnost +6, Přežití+5, Příroda +4, Vnímání +5.

**Schopnosti.** Bystrý sluch a zrak.

**Vícenásobný útok.** Zvěd Útočí dvakrát krátkým mečem.

**Kouzla.** Mdr, SO 11, Útok +3

(0S, neomezeně) Posvátný plamen, Ušetři umírajícího

(1S, 2x) Rozkaz, Uřknutí, Naváděcí blesk.

### Rugen

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA	R	P. Vn.	Výdrž	OČ
+3	+1	+2	+0	+2	+0	6	14	58	17

**Dlouhý meč.** +5, 1k8 + 3 (7) Sečný, nebo 1k10 + 3 (8) oběma rukama.

**Krátký meč.** +5, 1k6 + 3 (6) Bodný.

**Těžká kuše.** +3, (20/80), 1k10 + 1 (6) Bodný.

**Zdatnosti.** Atletika +5, Vnímání +4, Vhled +4.

**Vícenásobný útok.** Veterán Útočí dvakrát Dlouhým a jednou Krátkým mečem.

### Zvěd (Slam, Sena)

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA	R	P. Vn.	Výdrž	OČ
+0	+2	+1	+0	+1	+0	6	15	16	13

**Krátký meč.** +4, 1k6 + 2 (5) Bodný.

**Dlouhý luk.** +4, (30/120), 1k8 + 2 (6) Bodný.

**Zdatnosti.** Nenápadnost +6, Přežití +5, Příroda +4, Vnímání +5.

**Bystrý sluch a zrak.** Výhoda na Vnímání.

**Vícenásobný útok.** Zvěd Útočí dvakrát na blízko, nebo dvakrát na dálku.

### KNĚZ WALLIS

Vitální padesátník s prořídlymi šedými vlasy a výraznými kouty. Wallis je na svůj věk v dobré formě a je zvyklý běhat po kopcích. Přesto že je Wallis Zilihadovým knězem, není obdařený žádnou kouzelnou mocí. Jeho silnými stránkami jsou však historie a všeobecná vzdělanost.

Wallis strávil celý celý život v okolí Přítmi a farnost zdědil po svém otci. Nikdy nemusel čelit větší hrozbě a příchod Temnoty považuje za svoji velkou životní zkoušku, ve které dle svého mínění zatím selhává.

Knězovo sebevědomí je nahlodané. Klade si za vinu, že nepřesvědčil usedlíky, aby odešli dříve, že nechal relikviář v kostele, který pohltila Temnota, a teď dle svého názoru ještě ohrozil Kaufa a jeho tři muže.

Pokud postavy Wallise povzbudí a pomůžou mu, můžou v něm zažehnout novou naději a pak se z něj stane silný vůdce uprchlíků. Pokud ho budou podporovat v jeho sebelítosti, bude se Willis propadat do depresí víc a víc.

## KOVÁŘ RODERIK

Kovář Roderik přišel před deseti lety o ženu a v té době zanevřel na všechny kolem. Z její smrti vinil všechny kolem sebe a úplně se uzavřel. Ze sebelítosti ho vytáhla až jeho nová žena Marika. Z prvního manželství má dvacetiletého syna Fuenta a s Marikou má šestiletou dceru.

Roderik už nechce o nikoho přijít a nebude nijak riskovat životy své rodiny. Pokud však bude někdo jeho rodině vyhrožovat nebo ji uvrhne do nebezpečí, rozhoří se v něm nezastavitelné běsnění a bude bojovat do posledního dechu, aby je ochránil či pomstil.

Roderik si během deprese po ztrátě první ženy stihl zneprátnit většinu Přítmi a okolí. Nabručená povaha mu zůstala dodnes a lidé ho tolerují jen díky jeho zručnosti a díky Marice, která ho bezmezně miluje a všude omlouvá. Jediné chvíle, kdy se mu na tváři objeví úsměv, je, když mluví o své rodině nebo když je s nimi.

Pro Roderikovy statistiky můžeš použít parametry Berserkra.

## RODINA KILIANOVÝCH

Jedna z bohatých pasteveckých rodin ze severních farem. Murf Kilian je hlavou rodiny a taky velmi váženou osobou, na kterou místní dají. Rodina dorazila mezi posledními, protože s sebou ženou stádo ovcí, které Murf odmítl zanechat Temnotě. Murf nemá z Rugenovy bandy nejlepší pocit, ale zatím nestihl nasbírat dost informací, aby si udělal konečný názor.

Murfova žena se jmenuje Tullka a mají tři syny: Jima, Jacka a Johnyho a dceru Laphru.

## HOSPODSKÝ STEN S RODINOU

Hospodský Sten je starý unavený muž. Před deseti lety ho opustila žena a vydala se hledat štěstí

### Uprchlík

SIL	OBR	ODL	INT	MDR	CHA	R	P. Vn.	Výdrž	OČ
+1	+0	+1	+0	+1	+0	6	11	10	13

**Zbraň.** +3, 1k6 + 1 (4) Bodný/Sečný/Drtivý (dle typu).

**Krátký luk.** +2, (30/120), 1k6 (3) Bodný.

a dobrodružství do světa. Sten zůstal sám na celou hospodu a na dvě dcery (Erin a Mona), kterým je teď čerstvě dvacet.

Sten už nechce nic rozhodovat a je rád, když mu někdo řekne, co má dělat. Příchod Temnoty do kraje je pro něj poslední kapkou a zároveň možná i požehnáním. Všechny jeho myšlenky se teď už upínají k Mrakorovu, kde doufá, že najde dcerám ženichy a sám v klidu zestárne.

Sten si pálí vlastní whiskey, která je mezi místními velmi oblíbená.

## UPRCHLÍCI

Osm uprchlických rodin z okolních farem, celkem asi padesátka lidí. Rodiny mají většinou několik dětí a občas je doprovázejí i prarodiče. Mezi rodinami nejsou žádní námezdní pracovníci a služebnictvo. Všichni tito nádeníci kraj už opustili, když se místní začali připravovat k odchodu.

Uprchlíci se živili pastevectvím a převážně pěstováním lnu, kapusty a dalších plodin, které zvládaly vyrůst v nehostinné krajině vysočiny.

Vozy uprchlíků jsou naložené všemi cennostmi, které mají a hospodářskými produkty, které zvládli naložit. Typickým nákladem jsou pytle lněných semínek, velká kola sýrů a ovčí vlna. Některé rodiny s sebou berou i hospodářská zvířata jako jsou krávy či menší stáda ovcí. Největší stádo ovcí má v plánu brát Murf Killian.

Místní nevyrážejí na cestu neozbrojení. Muži mají většinou široké sekery, hole a luky. Rugen není blázen a nemá v plánu uprchlíky okrást za bílého dne. Jeho plán je po cestě karavanu nějak rozdělit, muže ze zálohy pobít a zbytek vyhnat do lesů, aby se tak mohl zmocnit co nejvíce cenností.

Ve Světě Stínu spolu od pradávna tančí Světlo a Temnota. Jejich tanec tentokrát dorazil do Přítmí, kde lidé žili posledních pár generací v poklidu. Ta doba ale skončila. Do kraje se valí Temnota a místním nezbývá nic jiného, než se vydat na cestu. Pomůžete jim, nebo využijete jejich zoufalé situace?

