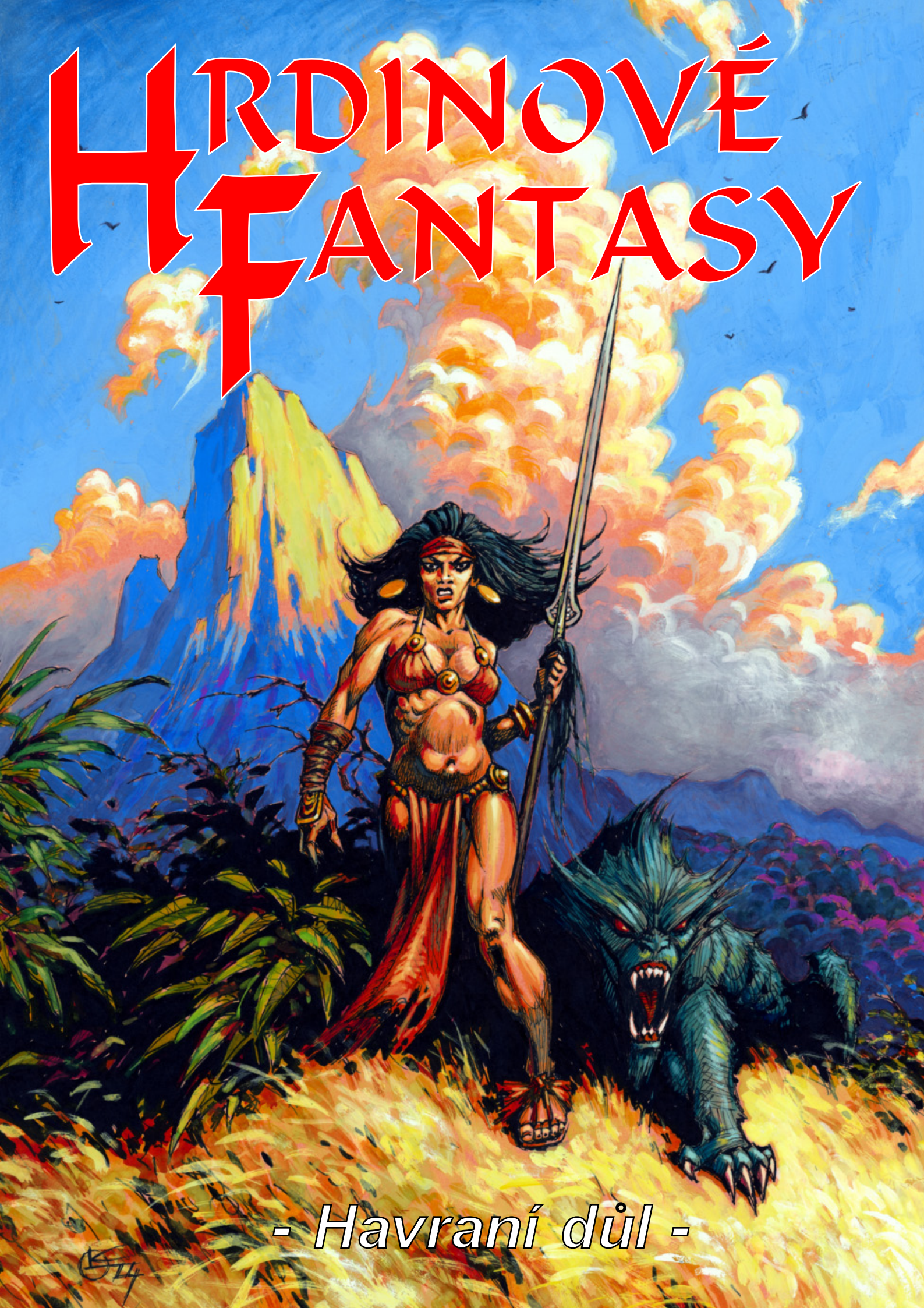


# HRDINOVÉ FANTASY



- Havraní důl -

574

## Havraní důl

### ÚVOD

„Havraní důl“ je popis prostředí hornické osady a námětů na dobrodružství, zejména pro začínající postavy, v divoké horské krajině.

### ZÁKLADNÍ INFORMACE

Hornická osada se nachází v horách jižně od Fenexosu a Marmionu na území nikoho. Najdeme zde vojenskou posádku Fenexosu, která hlídá galejníky v solném dole, několik lovců, kteří sem přicházejí, zlatokopy a také Uthama, který zde vlastní hospodu, hokynářství a nevěstinec (vše v jedné budově) a je nejbohatším mužem celé osady.

### KRAJINA

Havraní důl je drsné místo vysoko v horách. Není na území žádného státu a je jakousi předsunutou kolonií Fenexosu. Nejbližší město je vzdáleno asi 200 mil, přičemž jen málokdo zná cestu. V okolí se nacházejí jehličnaté lesy, dostatek vysoké zvěře a množství řek, potůčků, bystřin a vodopádů. Krajina je těžko schůdná a kromě lovců se málokdo vydává mimo vyšlapané stezky (zejména v noci je cesta velmi zrádná).

Vlastní osadu tvoří dřevěné sruby osadníků a zlatokopů a malá dřevěná pevnost obehnaná palisádou, kde žijí vojáci. Asi půl míle od osady se nalézá jezero, ze kterého vytéká říčka.

V zimním období, které trvá asi třetinu roku, panují tuhé mrazy a vánice. Zbytek roku je zde chladno a často prší (na rozdíl subtropického Fenexosu).

V okolí žije několik lovců (často s rodinami) v bytelných srubech a najdeme

zde i dřevařskou osadu (severním směrem).

### DŮLEŽITÉ OSOBY A SKUPINY

#### VOJÁCI

Vojenská služba mimo hranice není žádný med a vojáci sem nejsou posíláni za odměnu - většinou jde o rváče, násilníky nebo jinak provinilé vojáky, kteří jsou zde za trest. Jde většinou o tvrdé chlapy, neboť slaboši a citliví jedinci v tomto drsném prostředí nepřežijí dlouho (to však neznamená, že sem nejsou posíláni).

Úkolem vojáků je hlídat galejníky v solném dole a připravovat půdu pro případnou kolonizaci této divočiny.

#### velitel Gunvar

malý, robustní, ve středním věku, čestný, občas zmatený, touha po slávě, zdatný bojovník

Ostřílený, snědší muž nízké postavy, ale velmi robustní. Má nakrátko střižené černé vlasy (podle hrnce), pronikavý pohled a malý knírek. Vypadá asi na 40 let, ale je mladší (asi 35). Nelze jej přeslechnout, má hluboký mocný hlas, mohlo by se zdát, že téměř křičí.

Gunvar byl v mládí velmi horkokrevný a nechával se snadno vyprovokovat - v soubojích zabil a zmrazil několik soupeřů. Nyní je usedlejší a více přemýšlí než začne jednat. Není příliš dobrý stratég, občas zazmatkuje nebo na něco zapomené. Také má rád obdiv ostatních.

Málokdo ví, že se honosí se titulem baroneta (má modrou krev po otci), ale nijak se s tím nechlubí (chce se proslavit sám, ne svým titulem).

Do služby mimo hranice se přihlásil dobrovolně, aby mohl vykonat slavné činy. Důležité akce a výpravy vede sám.

#### Kaugos

zástupce velitele, starší, prošedivělý, precizní, organizační schopnosti, inteligentní

Kaugos je zástupcem velitele Gunvara a správce osady. Řeší běžné denní starosti a organizuje činnost galejníků (těžba dřeva, práce v dolech), vojáků a výpravy karavan. Vede většinu jednání. Pokud chce někdo hovořit s Gunvarem, musí se nejprve domluvit s Kaugosem.

Je chytrý a sečtělý, umí dobře organizovat a výborně se s Gunvarem doplňuje - nemá žádné ambice ani netouží po slávě, má rád pořádek a řád, v divočině slouží pro peníze (jeho rodina má značné dluhy, šetří dceři na věno).

#### Savarus

léčitel, zdatný šermíř, bezstarostný, rád pomáhá ostatním

Savarus je sice voják, ale naučil se něco z léčitelského umění a obecně se o něm mluví jako o „léčiteli“. Kromě toho je velmi dobrý šermíř, ale nerad bojuje (a zabíjí), a tak více zůstává v táboře a stará se o zraněné. V táboře je pro své dřívější zálety s vdanými ženami. Přežil několik soubojů a raději se přihlásil ke službě mimo Fenexos, než se situace uklidní. Zde se mu zalíbilo a zatím se nechce vrátet. Je častým návštěvníkem nevěstince (jeho oblíbenkyní je Saviona).

#### kovář Davrus

nesmírně silný, ve středním věku, plešatý, dlouhé kníry

Davrus je zamlklý a tajemný. Málokdo s ním něco pořídí kromě velitele a Kaugose. Nesnáší aroganci, křiklavou a trpaslíky (kritizují jeho umění). V kovářině se celkem vyzná, dobře bojuje zná okolní divočinu.

Patří k vojsku (jako jediný v osadě smí kovat a prodávat kovářské výrobky) a pokud se zapře, nikdo jej nepřemluví. Zásadně nevyjednává a jeho ceny jsou dané (opět: pokud se našte, zákazník vyžene).

Divočina mu vyhovuje, je tu málo lidí a všichni mu jdou z cesty. Má svůj stůl v hospodě, kde sedává s Kaugosem a jedním či dvěma dalšími přáteli.

### Další vojáci (celkem asi 30)

#### Astun

veterán, plešatý, nedůtklivý, málomluvný, bojuje s kopím

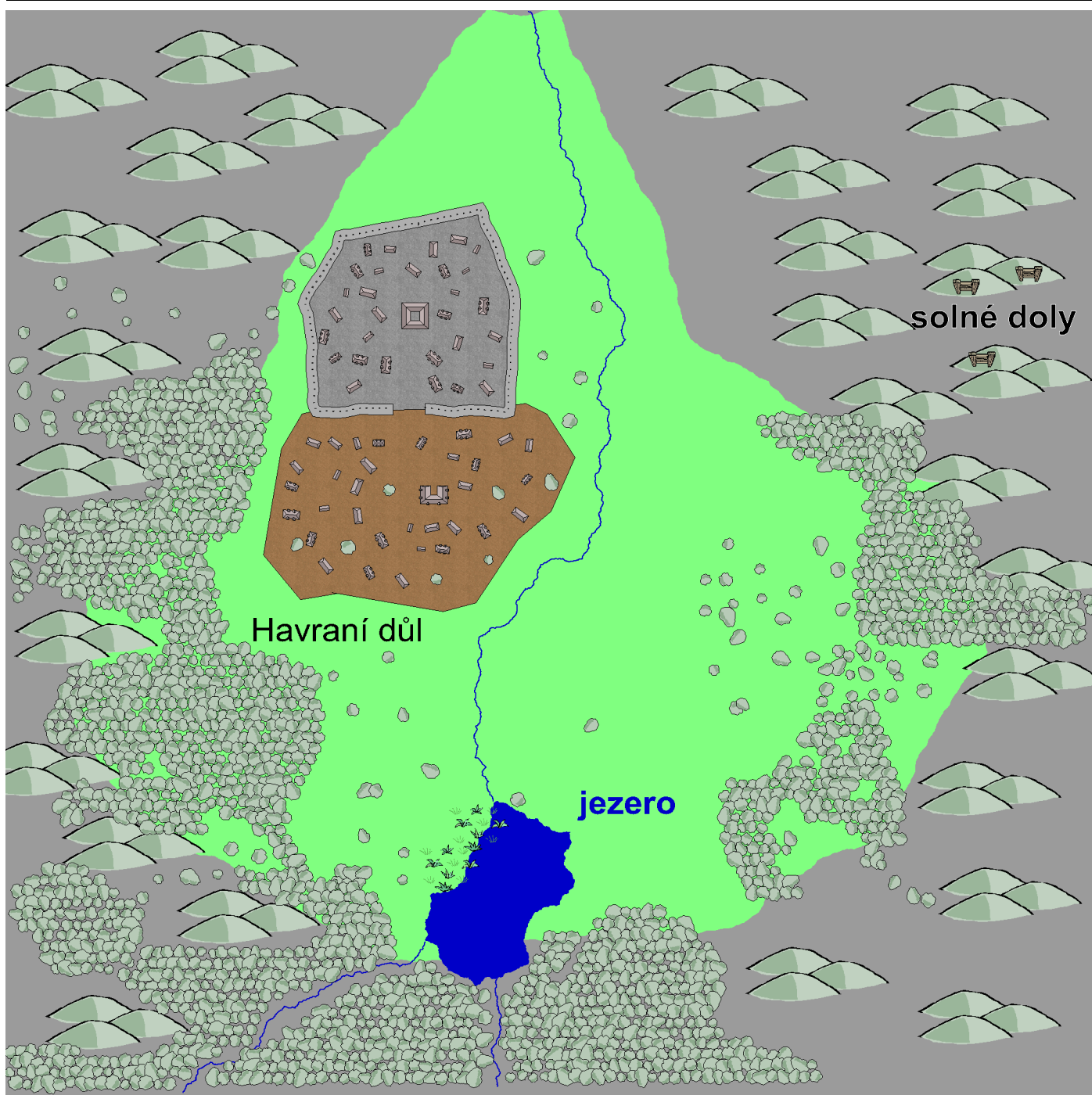
#### Balvek

desátník, zručný v boji, zato horší velitel, usměvavý, každý ho má rád

#### Marind

asi 30 let, zrzavý, hádavý, často hraje hazard



**Seppa**

asi 35 let, dobrý stopař, lenoch, hodně se vymlouvá, dobře hraje na loutnu

**Bravek**

25 let, bezohledný, má rád peníze, krade, umí dobře vyjednávat

**Jamavan**

40 let, veterán, nepokojený, proklíná osud, čeká na příležitost

**GALEJNÍCI**

Celkem je v osadě přes 100 galejníků. Pracují v solném dole, kde jsou hlídání vojáky. Mnoho galejníků zemře vyčerpáním, zimou nebo na nemoci. Po vypršení

testu jsou propuštěni a doprovizeni do Fenexosu. Utéct se podaří jen velmi výjimečně, a když se jim to náhodou podaří, jsou zpravidla dopadeni lovci a tvrdě potrestáni.

Kthak - asi 30 let, „kápo“, silný, zavalitý, s copem, zavřen za vraždu milence své ženy

Gopek - stařec, vysoký, šlachovitý, je tu již 30 let, má značné úlevy, zavřen pro zpronevěru

Maůl - mladý, silný, hloupější, zavřen za napadení šlechtice

**HOSTINEC****hostinský Utham**

chamtivý, podnikavý, bezohledný, nebezpečný, vynikající v boji všemi zbraněmi

S Uthamem se postavy setkají velmi brzy - je totiž kupcem, hokynářem, majitelem nevěstince a směnárníkem v jedné osobě. Je střední postavy, v podstatě nenápadný, s hustým plnovousem a řídkými, umaštěnými vlasy. Není příliš čistotný (i na místní podmínky), ale většina zákazníků je otrlá a nijak jim to nevadí. Trochu kulhá na levou nohu a často si mne ruce.

Utham vede výnosný obchod - téměř všechny peníze a zboží projde přes jeho krám, krčmu nebo nevěstinec - na každé-

ho má nějaké lákadlo a z každého dokáže peníze vytáhnout (nejvíce ožebračuje zlatokopy a lovce).

Půjčuje také peníze a jako správný lichvář má velké úroky - málokdo se dokáže vyplatit a mnoho lidí mu dluží - on za to na oplátku chce jejich služby. Zpočátku jen menší službičky, později vymáhání nebo dokonce vraždy.

Obchoduje také s lupiči, kupuje a prodává kradené zboží, zkrátka udělá vše pro zisk.

Dříve pracoval pro tajnou službu, ale několikrát ji podvedl, a proto musel utéct. Do civilizace se zatím nemůže vrátit a na cesty za obchodem posílá ostatní (hlavně Suliho a Savionu).

Utham je hlavní silou v osadě a je nepřitelem Gunvara. Vybíjí takové aktivity, aby snížil jeho autoritu, nicméně nedělá nic přímo, aby neohrozil svou pověst.

### Nevěstinec

Součástí hospody je nevěstinec (a jediné ženy v osadě). Celkem tu je 8 nevěstek. Utham ani náhodou nepřemýšlí o tom, že

by je v dohledné době pustil domů, protože mu vydělávají slušné jmění.

#### **Alina**

blondýna, 16 let, hloupá, pěkná

#### **Melina**

černovláska, 19 let, vysoká, celkem hezká, upovídaná

#### **Saviona**

bruneta, 17 let, krásná, chytrá, v osadě se schovává před zákonem (za krádeže a podvody)

#### **Piona**

blondýna, 26 let, plnoštíhlá, upovídaná, má velké plány

### další osoby

#### **Limus**

vyhazovač, skvělý bojovník, silný, zamračený, má krátké černé vlasy a nízké čelo

#### **Ophant**

čišník, šilhavý, zkažené zuby, žlutá pleť, velmi pozorný, donáščí Uthamovi

## OSTATNÍ V OSADĚ

#### **obchodník Suli**

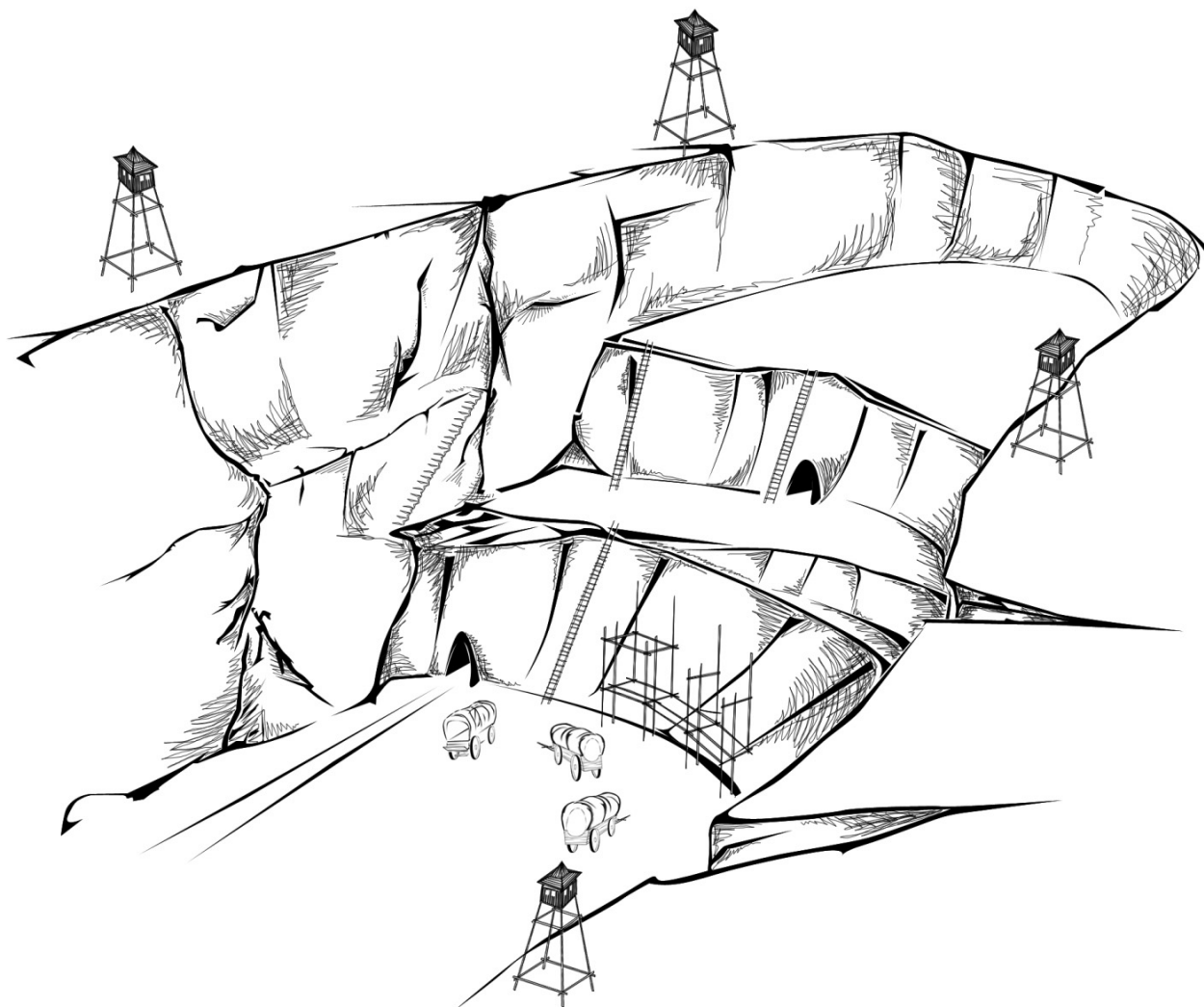
přihlouple vypadající, usměvavý, velmi inteligentní a nebezpečný

Nakupuje od vojáků vytěženou sůl, vozí ji do Fenexosu a zpátky přiváží potřebné nástroje, vybavení a ostatní zboží. V podstatě pracuje pro Uthama, bez kterého by neprodal ani knoflík.

Na cestách jej provázejí vojáci nebo najatí strážci.

#### lovci a lesníci

Drsná, ostrílená cháska, většinou samotáři, kteří se živí lovem zvěře. Prodávají ulovenou zvěř vojákům a hostinskému. V drsných podmínkách přežijí jen ti nejlepší, a tak je většina velmi zdatná v lovu, stopování, střelbě i pastech.



## horníci a zlatokopové

V řekách a horách kolem osady Ize nalézt zlato, a tak se mnoho dobrodruhů pokouší o štěstí. Zbohatne jen málokdo, protože pokud narazí na větší naleziště bývá odstraněn (jiným zlatokopem, Uthamovými lidmi). Většinou stačí zlato jen na obživu, nevěstky, vybavení a splátky úroků u Uthama.

Je zde i několik prospektorů, kteří hledají nerosty, zejména zlato a železo.

## dřevorubci

Několik lidí se živí těžbou dřeva pro potřeby dolů a stavbu nových srubů. Dřevorubectvím si vydělávají i zlatokopové, kteří neměli štěstí.

## MIMO OSADU

### **Zagreba**

stará, náladová, ohyzdná

Asi 10 mil za osadou bydlí kořenářka Zagreba, ale nikdo o ní nemluví jinak než jako o čarodějnici, většinou ve zlém. Je velmi stará a ošklivá, vyzná se v lese, bylinách a umí mluvit se zvířaty. Nemá moc ráda lidi, ale občasnou návštěvu uvítá (potřebuje věci, které v lese nenajde).

Dokáže vařit lektvary (alchymie) a kouzlit (přírodní magie na poměrně slušné úrovni), své schopnosti příliš neukazuje. Na lidech jí moc nezáleží, klidně vymění jed nebo jiný nápoj, na druhou stranu občas pomůže s léčením (podle nálady).

V okolí srubu se pohybuje obrovský vlk, který ji hlídá.

### vesnice barbarů

Asi 8 dní cesty směrem do hloubi hor žije kmen barbarů (asi 50 hlav). Nejsou příliš agresivní, ale nemají moc rádi cizince na svém území. Dobrý vyjednaváč (který přinese dary) může uspět a vyměnit kůžu a zlato za korálky, alkohol a kovové zbraně.

Barbaři jsou čestní, ale pokud je někdo urazí (záletnictví, neúcta ke starším, žerty - nemají moc smysl pro humor), jsou strašlivými nepřáteli. Vyznají se v horách, výborně bojují a mají šamana, který umí povolávat demony.

### **Huta**

náčelník, asi 50 let, obrovský, stále plný sil, zasmušilý

### **Pedixes**

šaman, asi 60 let, vysoký, chodí o berlí s krysí lebkou, urážlivý, občas až dětin-  
ský

### banditi

Tlupu banditů tvoří asi 20 osob - uprchlíci z Fenexosu, galejníci (malý počet) a dezertéři. Živoří v divočině, své sídlo přesouvají ve strachu z odhalení. Přepadají osamělé lovce, vojáky, občas se



vydají na nájezd do vesnice ve Fenexosu. V okolí je dost zvířer, takže mají aspoň jídlo. Obchodují s Uthamem (přes Vatuna).

Většina žije ze dne na den, někteří se chtějí pomstít osadě (a Fenexosu), část chce osvobodit své přátele galejí.

### **Bako**

vůdce, asi 30 let, uprchlý galejník, dlouhé černé vlasy, zdatný válečník s obouruční sekerou

### **Vatun**

bandita, mladší, chytrý, malé postavy, dobrý zloděj, zná se s Uthamem

## UDÁLOSTI

### **Mrtví lovci**

V okolí osady budou postupně nalezeni mrtví lovci. Zabili je banditi, jejich věci prodali Uthamovi. U prodaných věcí je šance odhalení malá, Utham je v těchto záležitostech zběhlý anebo se vylže.

Gunvar vypíše menší odměnu za dopadení viníka.

### **Zabitá nevěstka**

Dva vojáci (Bravek a Jamavan) sledují nevěstku a u jezera ji zabijí (má pod břehem ukryté své úspory). Peníze vezmou, dívku hodí do vody.

Utham vypíše odměnu (asi 10 st) za nalezení nebo objasnění.

### **Uprchlý galejník**

Galejník Fram uteče. Kaugos vypíše odměnu za živého nebo mrtvého.

Pokud jej nikdo nenajde, přidá se Fram k banditům.

### **Přepadená karavana**

První velká událost. Karavana se zpáteční cestě do osady je přepadena. Vrátil se jen jeden voják (Bravek), který celou událost popíše.

Ve skutečnosti je Bravek zrádce a začal pracovat pro bandity. Svě druhu zradil a pomohl je pozabíjet.

Věci z karavany se pokusí banditi prodat Uthamovi.

Utham o akci nevěděl a ukradené věci patřily jemu!

### **Zachráněný Suli**

Suli šťastnou náhodou přežije a po týdnu se připlazí k vesnici (zachrání jej lovci). Je v bezvědomí. Mohl Braveka odhalit. Ten musí jednat a spolu se svým komplicem Jamavanem se jej pokusí zabít.

Postavy se mohou u situace nachomýtnout.

### **Karta se obrací**

Bravek s Jamavanem jsou chyceni. Utham je nechá otrávit (přepadl jeho karavanu a navíc vědí o jeho spojení s bandity). Zachránit je může například protijed od Zagreby.

Pokud je nikdo nezabije (na pokyn Uthama), udělá to on sám - místo se promění v jatka - během okamžiku pobije strážné i oba vyvrhele (je velmi zdatný).

### **Oživlá**

Nevěstka utopená v jezeře ožije jako nemrtvá. Zprvu vystraší koupající se dívky, později začne topit lidi. Je velmi silná, škrtí svým objetím a polibkem (udusí oběť), kolem ní se objevuje mlha, nevdá jí světlo (chrání ji mlha).

**Troll**

Postavy na cestě přepadne troll. Pokud si ho včas všimnou, mohou se schovat. Jinak musí utíkat, v boji by neměly mít šanci. Pokud se to donese Gunvarovi, vydá se na trolla sám a zabije ho (ostatní jej mohou obdivovat).

**Vymahačství**

Pokud se postavy zadluží u Uthama, nastane jedna z možností:

A. Splatí dluh - málo pravděpodobné, Utham je velmi zběhlý lichvář

B. Pracují pro něj: Bude je využívat a přiměje je k vymáhání, ochraně a podobně

C. Pošle na ně vymahače: nechá je zbít, později možná budou muset utéct

**Mrtvý zlatokop**

Bude nalezeno tělo mrtvého zlatokopa. Zabil jej medvěd (nebo podobná nestvůra).

Objeví se jistá záhada: zlatokop nemá ani peníze ani zbraně. Jeho tělo totiž našel jeden voják, okradl jej, ale nenahlásil. Bude podezřelý, stopy ukazují na něj a medvědí stopy mohl narafičit on. Může být souzen a skončit na galejích.

**Otrava**

Banditům se podaří pomocí kompliců otrávit část vojáků. Pomoci může léčitel, Zagreba, přírodní magie a podobně.

**Požár**

Jeden srub vzplane a jeden voják uhoří. Jde o nešťastnou náhodu, kterou nikdo nezavinil (převrhla se lampa). Nicméně, vzhledem k okolnostem, bude incident velmi podezřelý a bude se vyšetřovat.

**Špeh**

Velitel ví, že mají banditi v táboře komplice. Z určitého důvodu věří postavám (byly v té době zcela jinde, prokázaly své kvality a podobně) a pozve si jednoho z nich. Najme je, aby našli špeha (špehy) banditů a zajali ho (úkolem samozřejmě pověří více osob, nevěří nikomu).

**Lov na bandity**

Pokud bude zajat jazyk, vypraví se i velitel na výpravu a bandity rozpráší. Utham si pomocí svých lidí zajistí, že nepřijde nikdo, kdo ho zná a mohl by ho prozradit (a také se pomstí za přepadení Sulího).

Vojáci budou mít značné ztráty a později mohou chybět při hlídání osady a galejníků.

**Zlé sny**

Pokud dojde k příliš mnoha vraždám, začnou mít některé postavy a obyvatelé zlé sny (a postihy). Může pomoci bylina od Zagreby, po čase se situace uklidní.

**Záhrobí**

Vrazi nebo zavraždění mohou postat ve formě nemrtvého nebo tato skutečnost přivolá démona.

**Postřeh**

Postava v blízkosti Uthama (pracuje pro něj, je často v hospodě) si může všimnout, že mu rukama projde celé jmění - mnohem více, než by kdo čekal.

Může informovat velitele nebo si to nechat pro sebe.

**Pomluvy a soupeření**

(může se jednat o ústřední zápletku osady)

Gunvar se při hovoru s postavami bude nelichotivě vyjadřovat o Uthamovi (měl o něm jisté zprávy) a snaží se je získat na svou stranu (pokud se chovají čestně a pomáhají mu).

To stejné udělá i Utham - pomlouvá Gunvara a chce postavy získat na svou stranu.

**Střet není pravděpodobný**

Utham nechce vyvolat přímý konflikt - je v bezpečí, nikdo o něm neví a zmatek v táboře mu nepomůže.

Gunvar by chtěl Uthama usvědčit, ale ten je příliš lstivý a zametá stopy. Navíc má na své straně dost mužů, takže by konflikt nedopadl dobře pro žádnou stranu.

**Sníh a zapadané hory**

Po čase přijde zima a osada je prakticky nedostupná. Důležitý je teplý oděv (jinak hrozí nemoci). Venku se pohybovat dokáží jen zálesáci a velmi zdatné postavy.

Postavám nastanou krušné časy a musí dělat podřadné práce (pokud se již nezajistily).

**Zával v dole**

V dole nastane neštěstí, při kterém bude zabito několik galejníků, jeden voják a další osoby budou zraněny.