

Lukáš „Harry“ Dubský

Síla prokletí



Dobrodružství pro Mistrovství v Dračím Doupěti 2024 (GameCon 2024)

Zvláštní poděkování spoluautorům: Ondřej „Ferda“ Harnušek, Vašek „Guff“ Křapáček

Poděkování ostatním hráčům PJm: Radovan „Wulf“ Vlk, Lukáš „Speedy“ Tisovský, Stanislav „Draken“ Horák, Sára „Sony“ Hrádková, Jaroslav „Jerry“ Ryšavý, Lukáš „mackan“ Dvořáček, Martin „Palča“ Kolařík a Jindra „Aikin“ Dušek.

Úvod do dobrodružství

1 REÁLIE

Dobrodružství se odehrává na **Mlžných ostrovech** a nijak nenavazuje na předchozí soutěžní dobrodružství. Jedná se o klasický fantasy svět, který využívá všech ras a povolání z pravidel Dračího doupěte a pokud není uvedeno jinak, řídí se i jejich popisem a zvláštními schopnostmi (př. trpaslík má infravidění, vousy a sklony k obezitě apod.).

Dobrodružství se odehrává na **ostrově Markham**, ostatní částí souostroví nejsou pro letošní rok důležité.

1.1 Mlžné ostrovy

Mlžné ostrovy jsou volné společenství 16 ostrovů, které jsou nesmírně rozmanité, co se týče přírody, obyvatel, pravidel i forem vlády. Společné mají pouze to, že v některých záležitostech uznávají svrchovanost místodržícího a jeho rady sídlící na **Centrálním ostrově** ve městě **Stone**.

Jedná se o čistě pragmatické rozhodnutí – spolupráce v obchodních záležitostech a někdy třeba ve vymáhání práva je pro jednotlivé ostrovní oblasti výhodná. Míra spolupráce se u jednotlivých částí souostroví výrazně liší, obecně platí, že čím blíže jsou dané oblasti Centrálnímu ostrovu, tím užší je kooperace.

Centrální ostrov je největší a nejvyspělejší. Kromě sídelního města **Stone** se zde nachází i několik dalších velkých měst, z nichž nejvýznamnější jsou přístavy **Corlagon**, **Galsor** a **Greydocks**.



1.2 Markham

Ostrov Markham patří k méně rozvinutým oblastem Mlžných ostrovů. V současné době je osídlena vesměs jen jeho východní část, kde se nachází sídelní město a také celkem prosperující **přístavy Breedsmouth, Evenmorn a Veilport**. Východní část je úrodná, užívá se zde i mnoho menších vesniček.

Předěl mezi východem a západem tvoří Havraní hvozdu, na jihu se jedná o klasický smíšený les s mnoha průseky a malými vesničkami uprostřed hvozdu. Na jižní část hvozdu navazuje vysočina s minimálním osídlením. Sever hvozdu je už po mnoho desetiletí mrtvý, staré duby shnily v důsledku rozšiřování Elgarské bažiny. Mokřady jsou nehostinným místem, kam se uchylují vydědenci.

Západ ostrova Markham tvoří chladná kamenitá poušť, která není vhodným místem k životu, ale podle posledních zpráv trpaslíci na několika místech vybudovali osady a vznikají zde první průzkumné doly, jelikož se rozkřiklo, že je oblast bohatá na stříbro.

Z politického hlediska Markham úzce spolupracuje s Centrálním ostrovem a podléhá rozhodnutí místodržícího a rady. Jednotlivá města mají částečnou svrchovanost a svou autoritu uplatňují i ve svém okolí za hranicemi města. Západní část je v tomto ohledu dosti svébytná a neplatí tam skoro žádná pravidla, respektive nejsou kapacity ani vůle tam nějaká pravidla vymáhat.



1.3 Město Markham

Markham je rušné město, které obklopují hradby. Bohatá severní část města nabízí veškerý komfort a bezpečí, zbytek města ovšem tak výstavní není. Nejchudší je západní část města, kde je **ghetto, v němž žijí kudůci**.

Tato rasa je v Markhamu považována za méněcennou a dlouhodobě je utlačována. Místní starostové kvůli tomu už léta vedou spory s radou ve městě Stone. V posledních letech nedošlo k žádnému velkému a krvavému konfliktu, ale drobné potyčky mezi kudůky a ostatními obyvateli města jsou na denním pořádku.

Město vede starosta, ale některé pravomoci jsou delegovány na Centrální ostrov. Například místní soudci nemohou řešit hrdelní zločiny, takže ti, kterým hrozí poprava jsou převáženi do Stonu. Ve městě žije celkem 5 000 obyvatel, z toho asi 1 000 kudůků.

1.4 Náboženství

Na ostrově Markham není žádné převládající náboženství, často se liší podle rasy nebo povolání. Ve vesnicích na pobřeží mnoho lidí vzývá mořská božstva, na hranicích s Havraním hvozdem mají lidé úctu k přírodě a druidům jako jejím ochráncům. Ve městě Markham jsou lidé nábožensky spíše

Odkud	Kam	Čas
Breedsmouth	Markham	2 dny
Markham	Veilport	3 dny
Markham	Osada malomocných	5 hodin
Markham	Pirátská vesnice	6 hodin
Markham	Havraní hvozď (sever)	20 hodin
Markham	Havraní hvozď (jih)	30 hodin
Osada malomocných	Pirátská vesnice	1 hodina
Pirátská vesnice	Havraní hvozď	12 hodin

chladní, jediný větší chrám tu má **monoteistická církev Stvořitele**, která je dominantní na Centrálním ostrově.

1.5 Magie

Magie je na Markhamu známá a používaná, její použití není nijak penalizováno, pokud není využita k nekalým účelům. Pokud je magie použita třeba ke krádeži, napadení a podobně, je to bráno jako přitěžující okolnost a soudci bývají v takovém případě dost přísní.

1.6 Vzdálenosti na ostrově Markham

2 DRUŽINA

Družina je ve službách **soudce Sparka** ze sídelního města Stone. Zařizuje pro něj úkoly na západním pobřeží Centrálního ostrova a také na ostrově Markham. Tentokrát je úkolem družiny dopravit v pořádku z Markhamu do Stonu

několikanásobného **vraha Tarina** (viz Mořešumy), který tu má být odsouzen k smrti. Jedním z úkolů je i zajistit veškeré dostupné důkazy, které v Markhamu proti Tarinovi získali.

2.1 Složení družiny

#	Jméno	Rasa	Povolání	Úroveň	Status
1	Drystan(a)	člověk	sicco	8	vůdce, laxní k zákonům
2	Elarion(a)	barbar	čaroděj	6	lpí na zákonech
3	Lyndor(ia)	barbar	druid	6	opozice v týmu, lpí na zákonech
4	Morvain(a)	hobit	theurgh	6	nakažený člen, laxní k zákonům
5	Thal(a)	kroll	bojovník	6	neutrál
6	Valandorin(a)	člověk	čaroděj	6	lpí na zákonech
7	Kwaelor(ina)	trpaslík	chodec	6	laxní k zákonům

Pro družinu má být úkol jednoduchý, proto sebou nemá žádné zásadní vybavení pro pobyt v přírodě - krom 3 dávek jídla na den. Co se týče peněz - Drystan má na začátku 400zl, každý další člen družiny má 50zl.

3 POZADÍ PŘÍBĚHU

Hybatelem celého příběhu je bývalý starosta Markhamu **Davrik**, kterého z města vyhnali kvůli zpronevěře peněz (viz Mořešum).

3.1 3.1 Davrikův „hřích“

K události, která se stala spouštěčem současnému dění, došlo ve městě Markham **před 12 lety**. Tehdejší starosta Davrik se rozhodl k odvážnému kroku – chtěl část výnosů z městských daní věnovat na obnovu západní části města, která je už mnoho let ostudou Markhamu. Problém je, že se jedná o kudůčí ghetto, které je zanedbané cíleně, ostatní rasy v Markhamu mají s kudůky špatné vztahy, vzájemně se nenávidí a do opravy ghetta nikdo investovat nechce.

Davrik se to rozhodl změnit, ale narazil na odpor v městské radě. Vzhledem k tomu, že v sídelním městě Stone ovšem normalizaci vztahů s kudůky podporovali, starosta by si nakonec dokázal prosadit svou. Proto se jeho tehdejší zástupce Frederick rozhodl zfalšovat dokumenty a obžalovat Davrika ze zneužití peněz k soukromým účelům. Byl z toho skandál a místní soud rozhodl o tom, že starostovi propadne veškerý majetek a bude z města vyhnán. Davrik se sice bránil, ale zastání se dočkal maximálně u kudůků, kteří neměli na konečné rozhodnutí žádný vliv.

3.2 Davrikova cesta k nekromancii

Davrik se po vyhnání z Markhamu vydal na západ do **Elgarské bažiny**. Tam se už po několik desetiletí rozvíjí bezejmenná osada vyhnanců a malomocných. Před mnoha lety ji tam založil léčitel, který tam přivedl skupinu nemocných lidí a snažil se je vyléčit, což se mu sice nepovedlo, ale nemocní se rozhodli v osadě zůstat. Malomocenství je totiž na ostrově Markham pokládáno za prokletí a lidé, kteří se nemocí nakazí, jsou zavrženi. Vždy při nějaké vlně této nemoci se osada naplní, ale nikdy není příliš zalidněná, jelikož úmrtnost je tam velká.

Vedle osady malomocných je též pirátská vesnice, stojící na kůlech uprostřed jezera. V ní žijí zločinci, kteří byli vyhnáni z měst a nechtěli se sami protloukat ostrovem. Davrik tuto vesnici též často navštěvoval a na chvíli se tam i usadil a začal plánovat pomstu. Vesnice sice není nijak strategicky významná, ale čas od času tam zabloudí nějaký odvážný kupec, častěji ale různí podvodníci, kteří by jinde neuspěli.

Pro své temné cíle osadu využívá také **kult Akuri** (z mongolštiny: akul=žralok, mori=kůň), který se tu snaží verbovat pěšáky, jimž svěřuje nejrůznější úkoly. S bojovníkem kultu **Nahangem** se tu setkal také Davrik, který se mu svěřil se svou nenávistí vůči Markhamu a touhou po pomstě. Jelikož to vyhovovalo Nahangovým plánům, rozhodl se Davrikovi „pomoci“.

Kult má k dispozici množství magických předmětů, které mu pomáhají v jeho činnosti. Jedním z nich je i **Amfora zániku**, která dokáže dát člověku značné schopnosti na poli nekromancie, jedů či nemocí. Členové kultu ovšem sami tento předmět nevyužívají, jelikož jeho použití je spojeno s nepříjemným vedlejším účinkem - uživatel postupně tělesně chátrá, až není k rozeznání od nemrtvého, což dovádí jeho mysl k šílenství a tělo musí snášet nesmírnou fyzickou bolest.

Tuto maličkost ovšem Nahang Davrikovi zamlčel, a tak se bývalý starosta rozhodl využít příležitosti a pomstít se svému bývalému městu.

3.3 Plán pomsty

Poté, co Davrik získal Amforu zániku, stal se nepsaným vládcem osady malomocných. S její pomocí si totiž dokázal vybudovat menší armádu věrných sluhů - když některý z malomocných zemřel, byl Davrik schopen ho za pomoci Amfory přivést zpět k „životu“. Obyvatelé osady se Davrika bojí a nechtějí si to s ním rozházet, náhodní příchozí zase nejsou schopni rozeznat nemrtvé od malomocných (prostě jim jen přijde, že někteří nemocní už vypadají opravdu špatně), takže se zpráva o nemrtvých v bažinách příliš nerozšířila.

Různé drby se povídají jen ve vesnicích v Havraním hvozdu, které jsou osadě nejbliž.

Jako bývalý starosta má Davrik podrobné informace o Markhamu, což mu usnadnilo vymýšlení plánu pomsty. Kromě výroby nemrtvých mu Amfora umožnila také vytvářet jedy a nemoci. Davrik se proto rozhodl nakazit krysy vážnou nemocí podobnou moru a pomocí kanalizace, jež ústí daleko za Markhamem na okraji Elgarské bažiny. Jeho plán je chytrý, protože Davrik ví, že jediným místem v Markhamu, kde kanalizace není, je kudůčí ghetto, jeho pomsta tak nezasáhne jediné obyvatele města, kteří ho podporovali.

Příprava plánu zabrala několik let, na Davrika mezitím začala nemilosrdně působit Amfora, takže se začíná dost podobat svým výtvorům, trpí nesnesitelnými bolestmi a propuká v záchvaty šílenství. Do osady už spíš jen dochází, sám se usídlil kdesi v mrtvé části Havraního hvozdu i se skupinkou svých služebníků.