

KLETBA TANUISKÝCH ŠAMANŮ

Pozadí Příběhu:

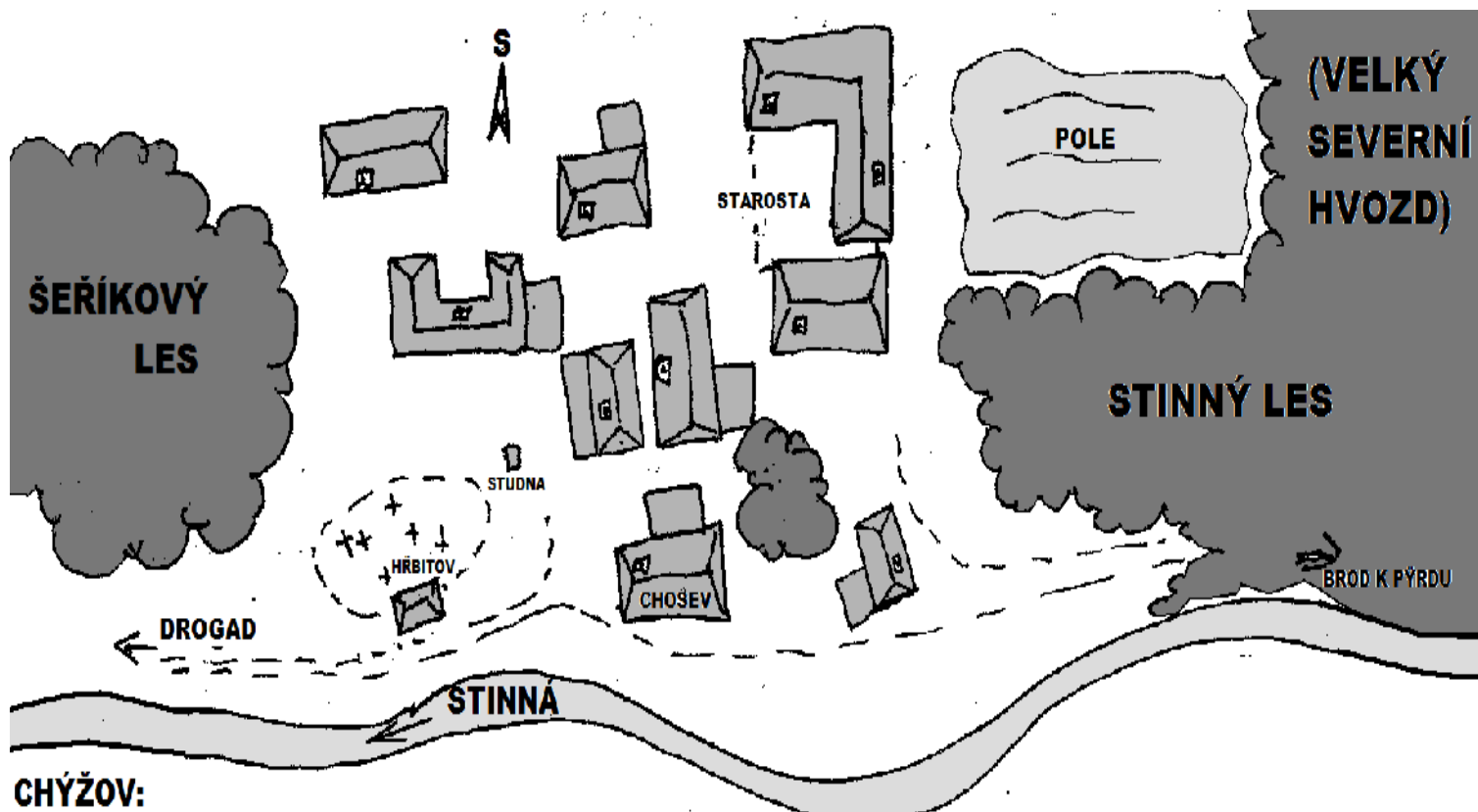
V roce 323 CL, kdy byli Zaa-fa Tanui napadeni severskými klanem z Vraních hor, se rozhodl jeden z nich (na jeho jméno si již nikdo nevzpomene), že se pokusí dohodnout s klanem McCarverů. Šaman, se s nimi chtěl za velkou úplatu dohodnout na příměří a na tom, že území poblíž vesnice Gont (která však tou dobou ještě neexistovala), kde byla i menší Tanuiská svatyně, nechají severci na pokoji. Jako součást argumentů sebou přivezl i dva nádherné vraníky a klisnu z tanuiského chovu. Tehdy vládl klanu McCarverů callach Galkal, který vraníky a klisnu přijal. Dohodl se dokonce se šamanem, že mírovou dohodu uzavřou přímo v Tanuiské svatyni. Jenže Galkal šamana podvedl. Místo toho aby přišel sám, přivedl sebou celou skupinu těch nejlepších bojovníků, vybil celou svatyni a tanuiské šamany nechal upálit. Jeden z šamanů však, ještě než jej kouř a plameny hranice umlčeli, proklet Galkala.

Na znění kletby si již také nikdo nevzpomene. Galkal kletbu nevzal nijak vážně, spoléhajíc na to, že jej Gort ochrání. Zaa-fa Tanuiská svatyně byla srovnána se zemí a nedaleko ní, byla založena vesnice Glot, ve které se usadila jedna rodina McCarverů (většinou ti bojovníci, kteří se podíleli na likvidaci šamanů). Ostatní McCarverři pod Galkalovým vedením, pokračovali ve válečném tažení na jihu Koňských plání.

Jednoho dne, však Galkal zmizel i se svou rodinou a nikdo z klanu neměl ani tušení kam se poděl. V jeho stanu byly nalezeny Tanuiské magické relikvie a spousta krve. Šamanova kletba se naplnila....

Příhoda v Chasovicích:

Následující odstavce popisují tak jak jsem dobrodružství hrál se svými hráči. Jde o to, že jejich postavy se rozhodli odejít z Chýžova na východ podél řeky Sap, za účelem navštívit město Cahem a tato cesta se jim zdála nejkratší. Rozhodl jsem se, že tedy popíši i cestu. Pokud chceš dobrodružství zasadit někam jinam, nebude pro tebe problém si cestu předělat k obrazu svému. Důležité je, aby postavy zastihla bouře minimálně dva dny před tím, než dorazí do vesnice, kde se toto dobrodružství odehraje. Toto dobrodružství tedy přímo navazuje na dobrodružství Svatokrádež v Chýžově.



CHÝŽOV:

POČET OBYVATEL: 40; (30 LIDÍ-JIZANŮ;10 TRPASLÍKŮ-RODINA ŘEZBÁŘŮ)

Ráno jste se probudili u starého Choseva (v Chýžově), rozloučili jste se a vydali, po staré pěšině směrem k Vraním horám. Počasí vám přeje, je slunečno a fouká příjemný jižní vítr. Stín Velkého severního hvozd, působí příjemně, a rozléhá se v něm nádherný ptáčí koncert.

*Postupujete podél řeky Stinné, která začíná být čím dál tím dravější a hlučnější. V této divoké krajině pokračujete asi 18 mil, (náročnost terénu je na tomto místě 12*1,5) když začíná Stinná od vaší stezky odbočovat kamsi na jihovýchod. Přicházíte k úpatí Vraních hor a tak stará cesta začíná strmě stoupat nahoru. U cesty je postaven totem značící, že vstupujete na území klanu McHamerů a, že nejsou s nikým ve válečném stavu. To znamená, že můžete v klidu chodit po jejich území, pokud je vás méně jak 10. Pokračujete mezi skalami, bludnými kameny a mocnými borovicemi dále po cestě do Vraních hor. (náročnost terénu je 12*2).*

Ušli jste asi 4 míle, když nalevo od vás zaslechnete výkřik. Je to dětský hlas; „Tatínku, tatínku! Pomoc!“ Slyšíte jak nedaleko od vás skrz křoví někdo běží, co děláte?

Postavy pravděpodobně počkají až k nim ten někdo doběhne.

Z křoví najednou vyběhl asi osmiletý kudrnatý klučina. Na sobě má nažloutlou halenu, přes kterou má přehozenou vestu z ovčí kůže, kalhoty má z pytloviny a na nohou má sandále. Hnědé oči má navrch hlavy a jakmile vás spatřil, ztuhl jakoby zkameněl.

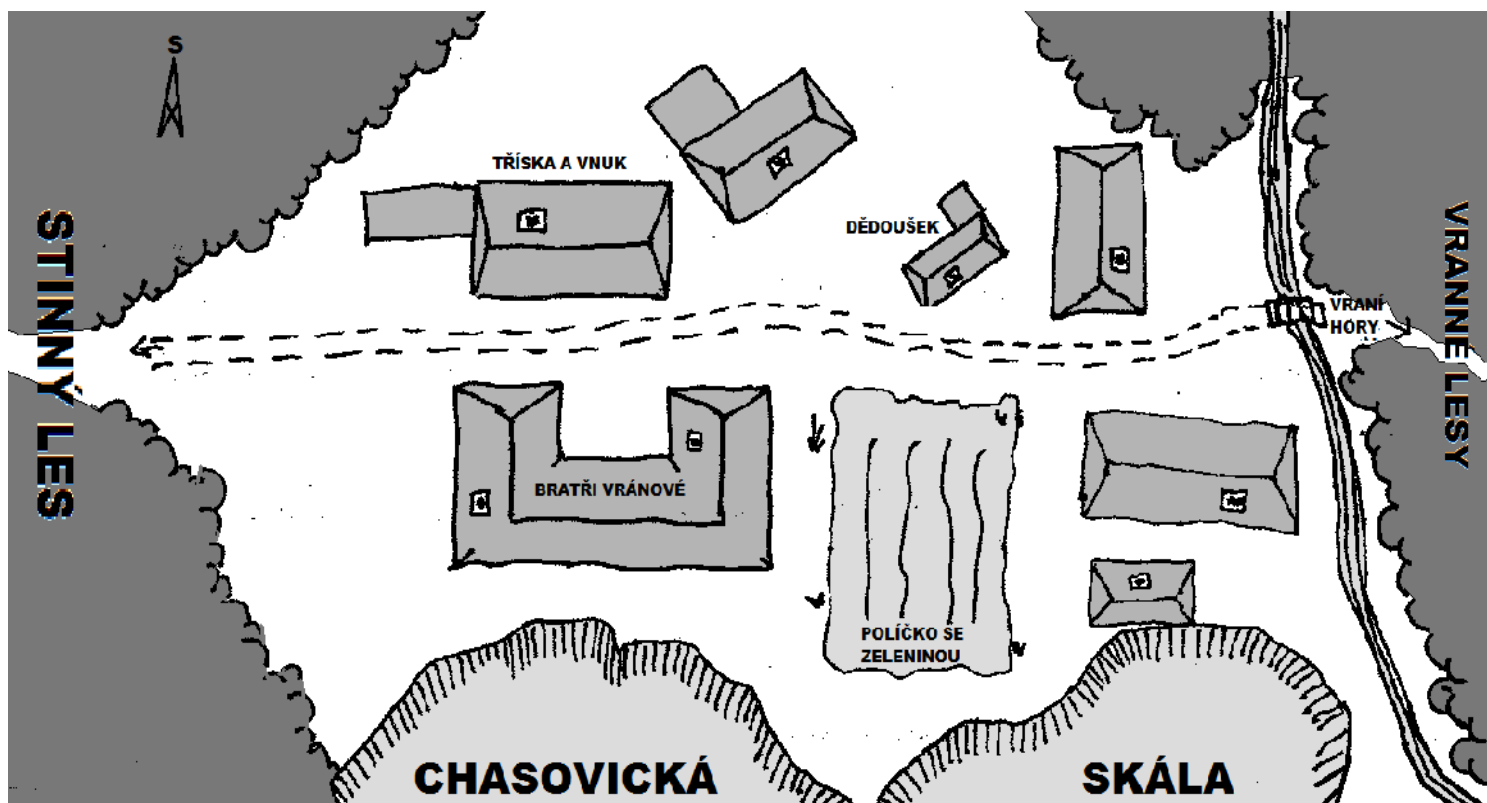
Nyní je třeba, aby ho postavy přesvědčili, že nejsou nebezpeční a asi se jej hned zeptají, co se děje.

„Můj tatínek potřebuje pomoc, spadl na něho strom. Je to jen kousek vodsud', prosím pomozte mému dědečkovi!“

Pokud se postavy vydají z kloučkem, ten je povede asi 20 sáhů lesem, kde je menší mýtina, na které leží tři poražené borovice. U té třetí leží muž v bezvědomí (mezi vyřazení). Je to asi 40 - 50 letý člověk, šedovlasí a v normálním dřevorubeckém oblečení. Strom na něho nespádl, ale k zemi ho přimáčkla velká větev. Pro postavy by neměl být problém muže vyprostit a dát jej trochu do kupy. Ten se jim pak představí.

„Jsem dřevorubec Tříška a tohle je můj vnuk Kryštof. Ten strom na mě druid nastražil! Tfuj! Moc vám děkuji pánové (dámy?), jestli chcete, můžu vám nabídnou přístřeší na dnešní noc. Nějaké to jídlo a něco lepšího k pití se u mě určitě najde. Prosím přijměte pozvání.“

Tříška je dovede do osady Chasovice, která je od místa incidentu zhruba míle. K jídlu jim nabídne ovčí sýr, který nosí bratři Vránovy a to od severců z klanu McCarverů. Pak ještě svou nejlepší pálenku, kterou má pro změnu od klanu McHamerů (prý ji pálí z uhlí a žlutého mechu:)).



CHASOVICE:

POČET OBYVATEL 25; 22 -JIŽANI DŘEVORUBCI 3 SEVERCI - BRATŘI VRÁNOVÉ - PTÁČNÍCI

O těchto dvou klanech může postavám podat docela zasvěcené informace, které jsou popsány v příspěvku Klany záhvodí. O Chasovicích může říct, že je zde McHameři tolerantní a občas od nich dokonce berou dřevo a nebo vzácné ptáky od bratří Vranových.

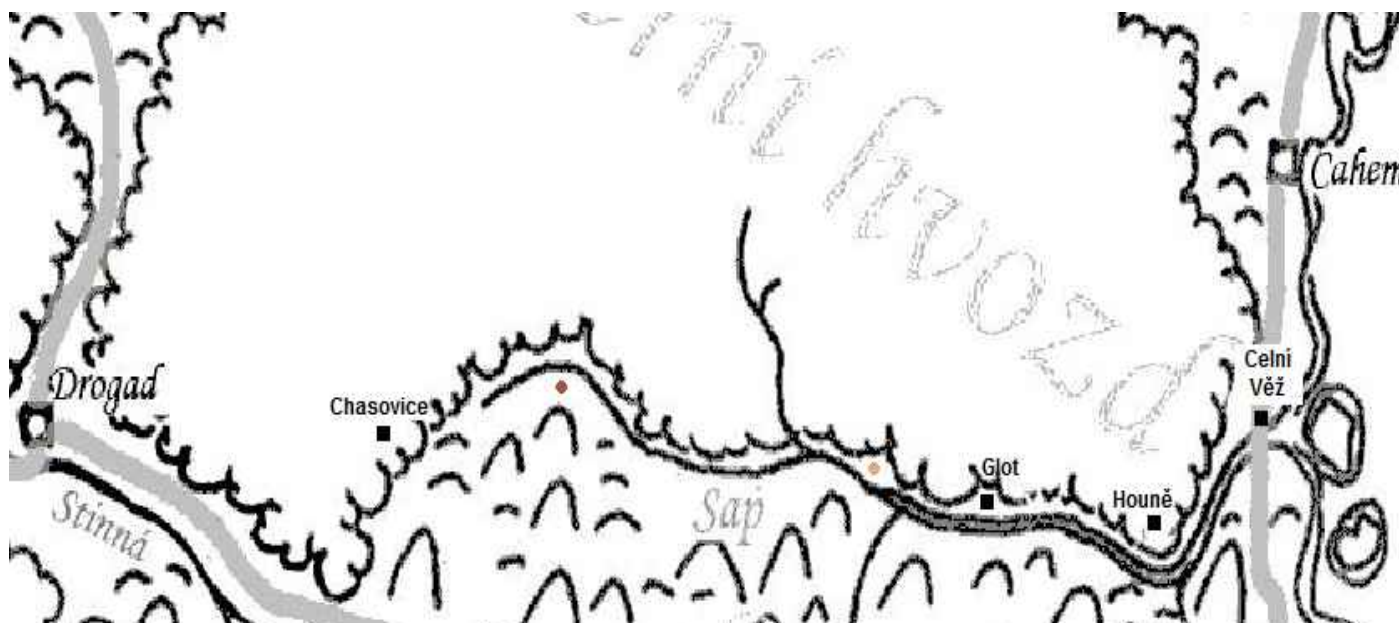
Během jejich rozhovoru se venku zatím spustí pořádná bouřka s pořádným hromobitím. Jednou blesk udeří dokonce velice blízko Třískova domu a přelomí statnou borovici. Postavy mohou dokonce zahlédnout jak se Magieniny pomocníci prohánějí v oblacích.

Bouře mimochodem zuří i nad McCarverskou vesnicí Glot. Vítr vyvrátí borovici, která vyrostla na místě, kde kdysi stávala Tanuiská svatyně, a uvolní tak průchod pro ghoulu, který si zde odpykává své prokletí.

Druhý den ráno vás Tříska dovedl na kraj osady Chasovice a tam vám ukázal úzkou stezku skrz Vraní hory. „Když se jí budete držet, měli by jste dojít až do McCarverské vesnice, který říkají Glot. Z ní pak jděte podél Sapu až narazíte na pobřeží Zubové zátoky. Tak mládenci, št’astnou cestu a at’ vás ochraňuje Shallow.“

Putování do Glotu:

Tuto část můžeš klidně vynechat, protože popisuje pouze cestu z Chasovic do Glotu (Glot je na mapce klanů číslo 10). Jelikož nevím jakou pohyblivost mají tvé postavy popíši cestu do Glotu, bez toho, že by postavy někde přespávali. Do náročnosti terénu jsem nepočítal vlivy počasí, dne a noci. Nezapomeň se však občas zmínit o polámaných stromech, které bouře zničila.



Rozloučili jste se s Třískou a vyrazili do hor, ze kterých stoupá v oblacích páry včerejší průtrž. Stezka se tak před vámi pomalu vynořuje z mlhy, na skalách a obřích bludných balvanech se sráží vlhkost, a ticho přeruší pouze osamělý výkřik horského ptáka. Po staré horské stezce v horách pokračujete asi dvacet mil (náročnost terénu 15*2), a pak začínají Vraní hory ustupovat. Pokračujete dále, když se na cestě objevil totem, klanu McHamerů. Zde končí jejich území a začíná zde území nikoho.

Stezka vás vede přímo do náruče Velkého severního hvozdu. Stromy jsou tu hustě u sebe, jsou neuvěřitelně staré, pokryté mechem a jmelím. Prostor mezi kmeny pak vyplňují trnitá křoviska. Země je pokrytá jehličím a zetlelým listím, které vydává charakteristickou vůni.

Stezka, po které jdete je však našťastí prosekaná a je tedy dobře sledovatelná. Asi po sedmi mílích (náročnost terénu je 15*1,5) se před vámi objevil tok Sapu. Na tomto místě je to dravá říčka, plná kamenů. Voda má mírně nazelenalou barvu a je v ní vidět spousta ryb.

Stezka pokračuje podél pravého břehu, ale tok ji velmi podmáčel, takže je pokrytá blátem a kluzkým mechem. Musíte jít opatrně, jinak si můžete nepříjemně ublížit (náročnost terénu je 17*1,5).

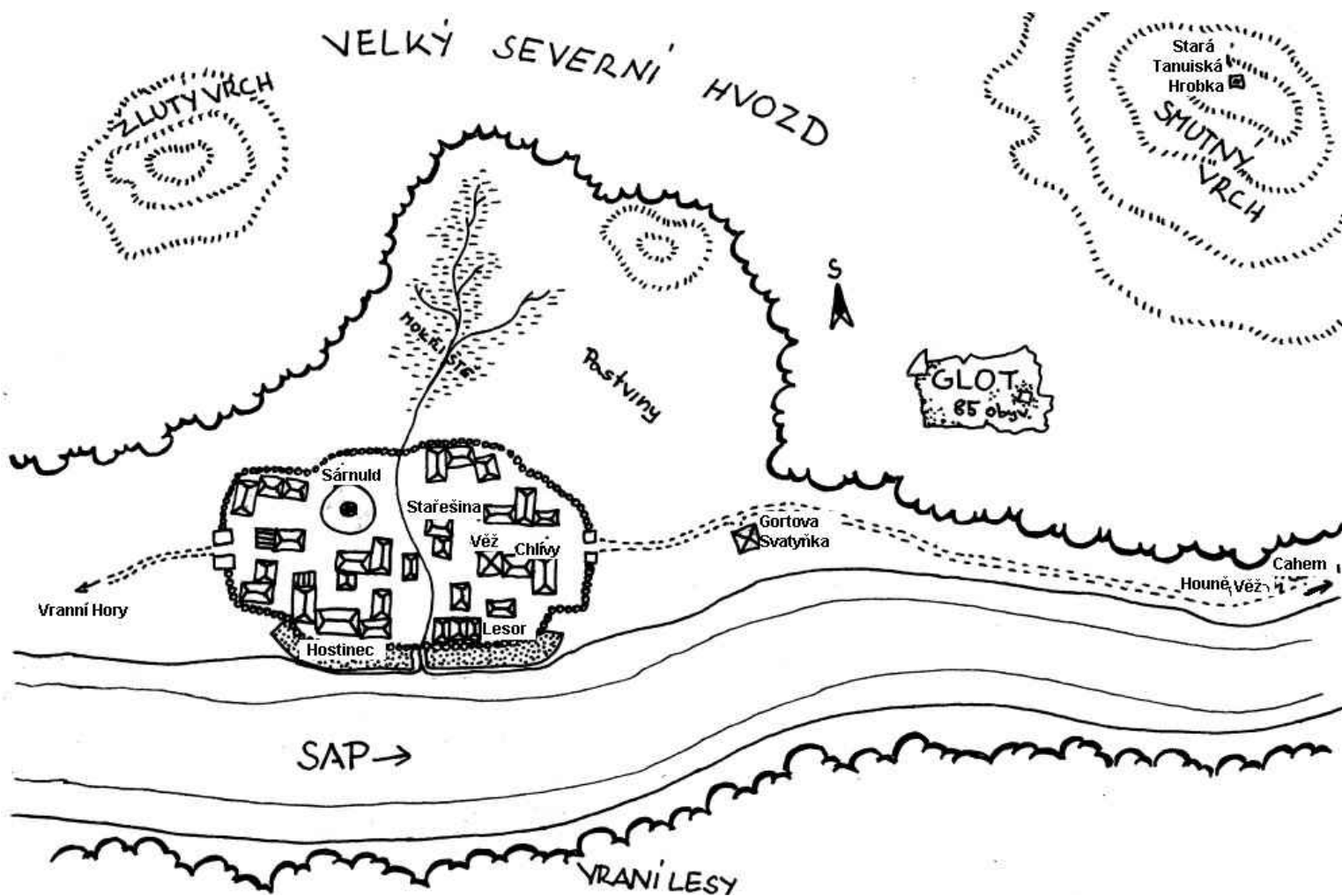
Pokračujete dále podél stále se rozšiřujícího se toku (nyní má již 20 sáhů na šířku) asi 40 mil.

Přicházíte k obrovskému dubu, který spadl přes řeku. Stezka vede rovnou k němu. Dub je pokrytý mechem, ale zdá se, že ještě není shnilý. Celý kmen pak obaluje psí víno. (Past na přejítí kmenu je Obr~3~pád do proudu řeky/přešel).

*Pokračujete dále podél řeky, nyní již po levém břehu, který není tak podmáčený, protože je skalnatý (náročnost terénu je 15*1,5) a asi po 1 míli se na stezce opět objevil totém. Tento patří klanu McCarverů a značí, že toto je jen jejich území a znepřáteleným klanům, je vstup zakázán.*

Pokračujete však dále po stezce, hvozd začíná mírně řídnout a mezi stromy již mizí všudypřítomné bodavé křoví. Po dvou mílích jste přišli na kopec. Pod ním se krčí v menším údolíčku McCarverská osada. Na malém totému před osadou je napsán následující text: Glot. Přímo za vámi se zase začínají sbírat temné dešťové mraky. Nebylo by od věci si v osadě zařídit nocleh pod střechou...

Osada Glot:



Přicházíte k opevněné vesnici. Je obehnaná hradbou z borových kůlů a její jižní část u řeky je zpevněna kameny. Na severu je vyklučená velká část lesa, na které se pasou ovce. Když jste přišli na dvacet sáhů k bráně, která je otevřená, vyšel z ní severec v hnědém kyltu. V ruce má obnažený bastard a míří rovnou k vám. Zastavil se od vás asi na deseti sázích. „Zastavte se! Kdo jste a co tu pohledáváte? Sháníte nocleh? Dobrá, ale všechny vaše zbraně musíte nechat u brány, pak můžete vstoupit. Pokud se vám to nelíbí táhněte odkud jste přišli.“

Pokud tedy chtějí postavy vstoupit, musí muži odevzdat všechny zbraně a ukázat, že mají alespoň nějaké peníze. Pokud budou namítat, že jim někdo zbraně ukradne, budou přísně upozorněni, že v osadě Glot se žádné nosanské praktiky nenosí. Pak je vpustí dál a ukáže jim na místní hospodu, která je u onoho zpevněného valu na jihu vesnice.

Vstoupili jste do vesnice. Domy v ní jsou ze dřeva, uprostřed je vidět jediná stavba z kamene. Je asi 4 sáhy vysoká a má 4 sáhy v průměru. Na vrcholu této věže je vidět zvon. (Jedná se o Gortovu zvonici, která zároveň funguje jako rozhledna a obranná věž).

Za ní je postaven veliký chlív, ve kterém nocují ovce. Jedná se o dvoupatrovou budovu, také celou ze dřeva. Celé vesnici však dominuje veliký stan z ovčích kůží. Slyšeli jste, že nejčastěji slouží k poradám starších ve vesnici, severci jí prý říkají Sárnuld.

Ve vesnici je živo. Ženy (které na sobě nemají kylty) vydělávají ovčí kůže, muži (všichni v hnědých kyltech) na vás koukají nedůvěřivě a děti zmlknou a zvědavě si vás prohlížejí. Přicházíte k budově, kterou vám ukázal severec u brány. Není na ní žádný vývěsní štít a ani jiné věci nenaznačují, že se jedná o hostinec. Nejistě otevíráte dveře a vstupujete do velké místnosti ve které jsou dlouhé stoly a u nich stejně dlouhé lavice. Nikdo tu není...

Hostinský, tedy muž který má tuto hospodu na starost, je zrovna venku a štípe dřevo. Až si postavy sednou a začnou pátrat po obsluze, objeví se a taktickým zakašláním dá postavám najevo, že by si měli sednout zpátky na lavice. Je to urostlý barbar a ještě navrch nemluva. Otráveným hlasem zopakuje stravu a pití, které si postavy objednájí. Jednoduchý způsobem "nemám" je donutí, aby si dali pivo a skopové a s kamennou tváří jim objednávkou okamžitě donese. Na dotaz o noclehu je odkáže do chlíva. Neprší a je to zadarmo. Ještě než dojí, zaslechnou postavy křik z vesnice. Hostinský postavám opět s kamennou tváří řekne ať zůstanou sedět na zadku (nezůstanou:)) a půjde se podívat co se děje.

Před kamennou věží je v kruhu deset mužů. Mezi nimi je asi 13letý chlapec (bez kyltu) a je silně umazán krví. U svých nohou má nějakou zkrvavenou hromadu masa a chlupů. Muži se mračí a něco si pro sebe temným hlasem povídají. Přihlížející si mezi sebou začínají šeptat a vy zaslechnete jedinou větu. „Tak ted’ už i za světla...“ Ještě než se pokusíte zjistit něco bližšího, vidíte, že hostinský se vrací zpět, s tváří stejně kamennou s jakou vás obsluhoval.

Pokud se ho postavy zeptají co se děje, odpoví, že jim do toho vůbec nic není. V hospodě postavy pravděpodobně už nic nevymyslí a tak se asi vydají do chlíva zeptat se na nocleh.

Přicházíte k ovčímu chlívu, je to dvoupatrová dřevěná budova. V přízemí jsou vystlané kotce pro asi 30 ovcí, horní patro, do kterého vede jediný žebřík, je plné sena. Mezi kotci se pohybuje severec v klasickém hnědém kyltu a vidlemi rozhazuje seno. Jakmile vás spatřil, nechal práce a usmál se na vás. „Ale to je milé překvapení, konečně nějaké nové tváře! Můžu vám nějak pomoci?“

Tento barbar je úplně jiný nežli ostatní muži z vesnice. Jmenuje se Lesor a je popsán v Hadatihu příspěvku Osobnosti klanů. Je to sangvinik jako poleno. Na postavách nejdříve začne dolovat novinky z okolních krajů a pak je „ubytuje“ nahoře v seníku. Pokud se ho postavy zeptají co se ve vesnici děje, trochu se zachmuří a postavám poví že...

„Začalo to hned po té zuřivé Magiině projížd’ce nebesy (myslí tím bouřku). Hned ráno, když jsme šli sehnat stádo, našli sme jednu roztrhanou ovci. Jen roztrhanou, takže to nemohl být medvěd nebo něco podobného, protože ten by ji hned sežral. Jenže to si myslím jenom já, ostatní to vzali jako běžnou ztrátu. (Zde musíš dokompenzovat dny, které uběhli od bouře, než sem postavy přišli. Severci mohli přijít ještě o jednu ovci, ale více ne.)

Jenže pak se to včera opakovalo. No a před chvílí to něco roztrhalo Gulsova ovčáckého psa. Sem moc zvědavě co s tím budou stařešínové dělat. At’ tak nebo tak, vymyslí to stejně až bude pozdě.

No nic, já tady mám hotovo, udělejte si pohodlí nahoře a hlavně prosím vás, nepoužívejte tam žádný oheň. Nu, Gort s vámi mládenci uvidíme se zítra ráno.“

První kontakt:

Předpokládám, že postavy půjdou do hajan. Ve vesnici se s nimi stejně nikdo bavit nebude. K večeru barbaři seženou ovce a ustájí je. Jakmile to dokončí, začne pršet. Nyní je důležité aby sis vybral jednoho hráče a poslal mu lístek, že jeho postava nemůže nějak usnout.

Je asi něco kolem půlnoci a ty posloucháš jak buší kapky deště do střechy a jak spokojeně pochrupují tví přátelé někde v seně. Najednou si zaslechl podezřelý zvuk. Někdo se blíží k chlívu. Ovce se začínají probouzet a nervózně začínají podupávat ve svých kotcích, ten někdo najednou udeřil do vrat chlíva a rozrazil je...

K ovčinci se samozřejmě blíží náš Ghoul. Otevře dveře do ovčína, najde lucernu a její obsah vylije do sena. Pak začne hledat křesadlo a olej zapálí. V tom by mu měli postavy zabránit. Jako zbraň mohou použít vidle, kterých je v chlívu dostatek, pro kouzelníka tu můžeš nechat hrábě, které může použít jako okovanou hůl -1.

Je důležité, aby ghoul jakmile spatří nepřítele, urychleně opustil vesnici a postavám zmizel v dešti a tmě. Přes palisádu by neměl mít problém přelézt už jenom kvůli své výšce. Nebylo by od věci, kdyby hráči nepoznali o co se jedná. Ghoul je oblečen a ani svým chováním neodpovídá popisu v bestiáři.

Potom je v podstatě jedno co postavy budou dělat. Ve tmě nemohli poznat, o koho se jednalo. Jediné co na oně postavě bylo podivné, že ji trpaslík nemohl vidět infraviděním, psi se nerozštěkali a že na to jak byla vysoká, byla také dosti obratná. Pokud se pokusí probudit barbary, ti je odkáží na ráno a jinak je nebude incident zajímat, s tím, že nebudou dělat paniku kvůli nějakým nočním mūrám nosanů a cizáků.

Jediná osoba, která bude k jejich výpovědi vstřícná je Lesor. Dohodne se s nimi na časné ráno, kdy bude většina vesnice ještě spát a vyrazí po již notně deštěm zničených stopách. Pokud je v družince hraničář, bude mu barbar přidávat svá procenta na hledání.

Stopování:

Je brzo ráno. Je ještě šero, začalo mrholit a je nepříjemně chladno. Stojíte za výhodní branou vesnice u místa, kde onen noční útočník přeskočil palisádu. Lesor se sklání nad tímto místem a začíná hledat stopy. Na jeho tváři je vidět zachmuřený výraz. Pohlédne na vás a do ranního ticha promluví. „Jednalo se vážně o obra, musel být víc jak dva sáhy vysoký. Jeho stopy vedou rovnou na sever. No, vzhůru na štvanici mládenci!“

Lesor McCarver (a hraničář ve skupince) vás pomalu vede po stopě onoho obra. Občas se vrací nebo obchází jedno místo dokolečka. Severcova tvář se začíná čím dál tím víc zachmuřovat. Asi po čtyřech směnách se narovná a jeho pohled směřuje k vysokému strmému kopci, který je před vámi.

„Mám nepříjemný pocit, že ten vetřelec míří přímo na Smutný vrch. To je zlé místo. Stařešinové vyprávějí, že když sem přišli naši předci, bylo na něm Tanuiské obětiště. Tanuiští šamani byli zlí a krutí přistěhovalci, které jsme odsud vyhnali mi. Mi poté dostali jejich půdu. Získali jsme od nich jejich koně, ale náš klan jich má jenom pár. Šamani byli prý jediní, kteří porazili druidy, ještě z dob kdy hvozdy pokrývali celou Tarii. Uctívali duchy a svým temným bohům obětovali zásadně jenom děti.“

Pomalou stupáte do blátem a drny pokrytého kopce. Celý nese známky nedávné bouře. Spadané větve a vyvrácené stromy jsou skoro všude. McCarver vás pomalu vede až na jeho vrcholek. Stopy vás dovedli až k obrovské borovici, kterou vyvrátil silný vír. Pod jejími kořeny zeje do hlubin kopce díra...

„Nu pánové, nyní je čas ukázat, že jste skuteční dobrodruhové. Stopy vedou rovnou sem a já tam s váma nepůjdu. Budu tady hlídat, kdyby chtěl ten obr, nebo co to je, proklouznout za vašimi zády a utéct pryč.“



Náš McCarver totiž trpí klaustrofobií a do staré hrobky nevléze ani za nic. Nicméně postavám to v žádném případě nepřízná a navíc by tak mohli postavy přijít o všechny atrakce, které jeskyně nabízí:)

Stará Tanuiská hrobka:

1) Díra po vyvrácené borovici vede do sáh úzké chodby jejíž stěny jsou zpevněny čedičovými kvádry. Jsou hustě zarostlé mechem nezdravé barvy. Chodba je vysoká přesně dva sáhy a její strop se nezdá moc stabilní.

Po celé hrobce jsou ghoulůvi stopy a není možné podle nich odhadnout, kde zrovna teď je.

2) Původně tu bylo schodiště nahoru na povrch, ale je zasypáno.

Je tu však docela dobře vidět, že se někdo pokoušel prohrabat nahoru. Leč marně.

3) Kamenné dveře do místnosti jsou otevřené. Samotná místnost není moc veliká a vedou z ní další dva východy. Naproti vám leží dvě rozbité měděné rakve.

V místnosti je hrůza. Její stupeň probuzení uprav podle síly skupinky. Na rakvích je vidět, že je zničilo něco s ostrými drápy. V rakvích jsou lidské kosti, rozštípané na kousky a je z nich vysát morek.

4) Podlaha této místnosti je pokryta starou, plísní rozežranou, slámou. Na severu leží nějaké glazované urny a jim podobné hliněné nádoby. Na jihu leží kosti nějakého zvířete, pravděpodobně býka.

Když se postavy budou chvíli v místnosti poflakovat, kostra býka samozřejmě ožije. Použij normálního býka z pravidel pro pokročilé. V urnách je jen popel a v hliněných nádobách kdysi bylo jídlo, což asi po takové době nepůjde poznat.

5) Pod vrstvou mechu je vidět nějaký starý text.

Text je psán v Tanuiském jazyce. Za stěnou, na které je napsán je vchod do Zaa-fa Tanuiské svatyně. Postavy by neměly mít šanci se sem dostat. Můžeš jim naznačit, že se jedná o nějaký vchod a pokud se sem budou chtít někdy vrátit můžeš si onu svatyni dotvořit sám.

6) Toto je velká a vlhká místnost. Na podlaze leží sedm rakví a tři z nich jsou rozbité. U východní stěny je hromada sutí. Nad ní je ve zdi, obdélníkový otvor asi sáh hluboký, sáh široký a dva sáhy vysoký.

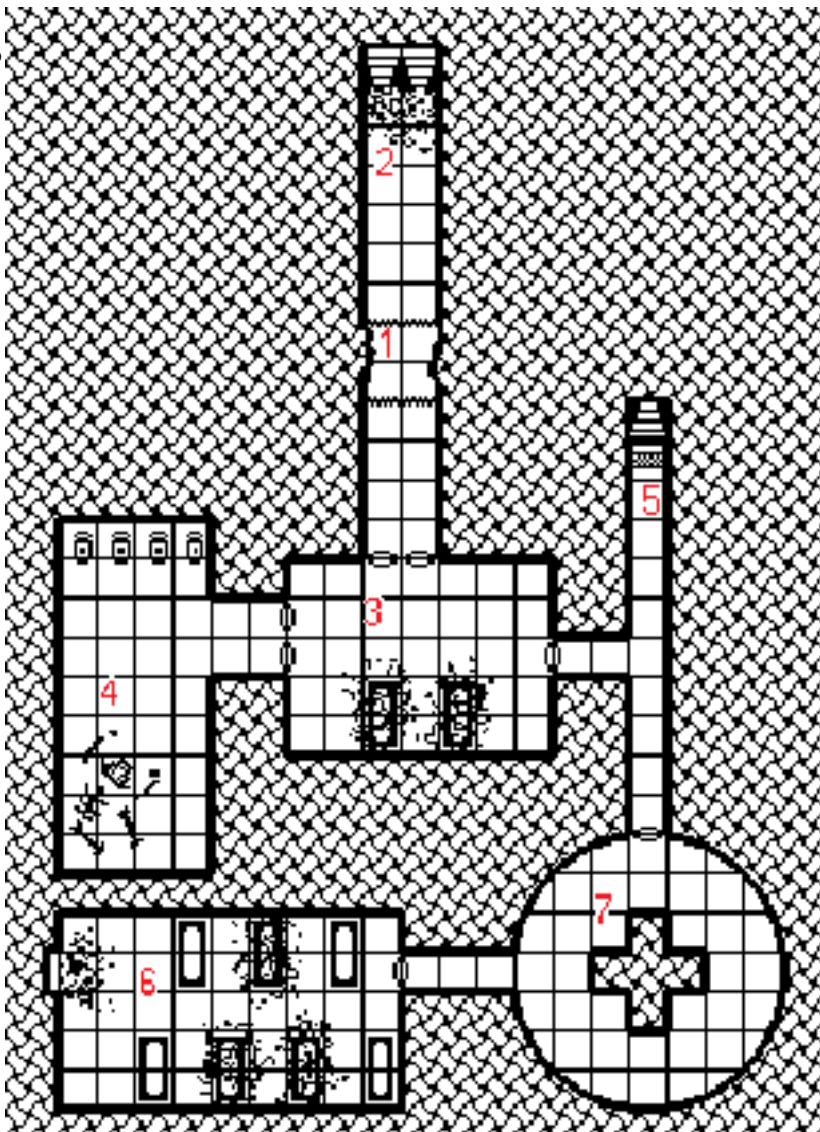
Pokud postavy kameny prozkoumají, zjistí, že z jedné strany jsou všechny poškrábané. Zde byl zazděn Galkal, než se pomalu proměnil v ghoulu. V rakvích, v této místnosti, jsou uložena těla jeho rodiny. Je jen na tobě kolik nemrtvých z rakví vyskáče.

7) Místnost má kruhový tvar a je vysoká asi tři sáhy. Uprostřed je sloup ze stejného kamene jako je celá tato kobka. Je popsán nějakými runami, které jsou poškrábané drápy. Podlaha je pokryta prachem a spoustou keramických střepů.

Na sloupu je napsána ghoulůva kletba, ale je napsána v Tanuiském jazyce. (pokud po tobě budou postavy chtít znění kletby, musíš si ji vymyslet sám:))

Náš ghoul se skrývá a v jeho úmyslu je, aby jej postavy nenašli a on mohl pokračovat v úkolu, který mu přiřkla Tanuiská kletba. A to pomstít se všem potomkům válečníků, kteří pomáhali Galkalovy při vyvraždění šamanů Tanui ze Smutného vrchu. (Což je úkol dosti rozsáhlý a bude mu trvat velice dlouho, než vyvraždí polovinu klanu Mc Carverů.) V nejhorším případě (ghoulůvi nevádí denní světlo) Galakal zaútočí na Lesora, nějak jej vyřadí (Lesor může být překvapen a spadnout z kopce atd. neměl by ho však zabít.) a začne utíkat do lesů.

Jelikož je nemrtví a v jeho případě mu nevádí denní světlo, může se jednat o docela dlouhou honičku. Galkal se, pravděpodobně schová do nejbližší řeky, kde stráví chvíli času a pak se do Glotu vrátí.



Popis Ghoula:

Vidíte asi dva sáhy a půl vysokého humanoida. Jeho kůže je mrtvolně bledá a na několika místech ji pokrývá hřbitovní mech. Na sobě má nějaký kus hadru, který mohl být kdysi kyltem. Na krku má nějakou měděnou ozdobu. Jeho oči jsou bledě žluté, bez rohovky a sítnice. Jeho zuby jsou odporně žluté, pokryté špínou a zaschlou krví a všechny do jednoho špičaté. Ten tvor smrdí jako jako márnice.

Počítejme s tím, že naši hrdinové nakonec ghoula dostanou a vezmou mu jeho měděnou ozdobu. Pokud ji pak ukážou Lesorovi, ten jim prozradí, že je to rodinný symbol jednoho ze stařešinů. Přívěšek si vezme a stařešinovy jej předá.

Ten si pak postavy pozve k sobě a prozradí jim legendu, která je popsána v odstavci Pozadí příběhu. Jako vděk jim přislíbí, že mohou kdykoliv do Glotu vstoupit i se zbraněmi a také, že zde budou vždy váženými hosty. Nakonec je Lesor pozve do hospody, kde budou muset všem přítomným vyprávět co se v hrobce odehrálo. Všichni jim budou posílat pití dokud je alkohol nezdolá. Postavy mohou ve vesnici zůstat jak dlouho budou chtít...

... POKRAČOVÁNÍ PŘÍSTĚ...