

XY14: Náš jest RELIKVIÁŘ!



Předchozí 12. výprava nalezla po litém boji s Lovcem a jeho smečkou psů a vycpaných zvířat místnost skrývající velmi cenný poklad – zlatý relikviář ve tvaru královské hlavy, který ale byl pod nerozbitnou skleněnou kupolí pevně připevněnou na kamenném podstavci. Hrubou silou se podařilo kus podstavce ulomit, ale rachot přivolal nežádoucí pozornost. Z toho důvodu i důvodu odchodu Torhama do Čertovy řiti a Ulfreðdova přesunu do lazaretu se výprava se vracela do Tours-en-Savoy skoro s prázdnou, ale s odhodláním relikviář získat, ať už opět hrubou silou či nějakou fintou.

Vše se ale komplikuje, když navrátilci naráží v půli cesty na početnou výpravu inkvizitora magnificence Tomás Matias de Herrera (dále jen „inkvizitor“), který minulý týden přicestoval do Tours-en-Savoy, a verboval ozbrojence na svou výpravu.

Složení 13. expedice (dle abecedy)

DEZIDER ŽIGA (MIZY)



Cikán, barbar (civilní profesí vorař), 2. úroveň. Snědý muž původem z Transylvánie, kde žil pod hrůzovládou hraběte Batthyányho. Potom co mu upír vysál rodinu, bloudí Dezider celou Evropou s neutuchající záští ke všemu nemrtvému. Teď je tady a neopustí město, dokud v kraji budou chodit jen lidé, kteří jsou vidět v odraze na vodní hladině. Zažil: [12. exp](#)

SLOVUTNÝ ERCOLE BERNANDI (JEZUS)



Ital, akrobat (civilní profesí rolník), 4. úroveň. (Údajně) vyhlášený provazochodec a vykradač nedostupných míst po celé Lombardii. Nosí červenobíle pruhované kopí s praporkem, které může dloužit jako skokanská hůl. Hlava důmyslných plánů s železnými vzpěrami, telaty nebo soudky vína. Ověšený pistolemi a magickými lektvary. Zažil: [1. exp.](#), [3. exp.](#), [4. exp.](#), [6. exp.](#), [8. exp.](#), [11. exp.](#), [12. exp.](#), [13. exp](#)

GWENDOLYNE SUPÍ SPÁR (KOLUMBUS)



Paladinka, 3. úroveň. „Opálená“ indiánka ze země zvané Emerika, která zahájila kariéru na [Krystalickém pohraničí](#). Nese ji jizvy po boji na Život a na smrt s pouštním supem, kterého zabila, přijala jeho přízvisko a teď nosí náhrdelník z jeho spárů. A taky tlapy medvěda. Na pouti v Tours-en-Savoy se k ní přichomýtl cvičená opička Žofka.

Zažila: [10. exp.](#), [12. exp.](#), [13. exp](#)

Doprovází ji **elfský princ Oguswyn**, elf hraničář na 3. úrovni ze [světa Dračího doupěte](#) se svým psem Huanem 2. Zúčastnila se [11. exp.](#), [12. exp.](#), [13. exp](#)

TAUREL STILL ZVANÝ TICHÝ (TYNIAN)



Němec, hraničář (civilní profesí hrobník a koželuh), 4. úroveň. Syn koželuha, ale když zemřel starý vesnický hrobník, vykopal pro něj sám hrob a pak už pravidelně zastával i toto nevděčné povolání. Kolem šestadvacátých narozenin vyrazil do světa za dobrodružstvím, prolezl Čertovou řití, navštívil cizí světy a zase se vrátil. Kolem krku mu samovolně létá kouzelný osvětlovací orb. Zažil: [5. exp.](#), [6. exp.](#), [7. exp.](#), [8. exp](#)

SAMANTHA (MARKY PARKY)



Nekromantka (civilní profesí kovářka), 3. úroveň. Jedna z prvních otrokyň dovezených Francouzi na Haiti. Než ji odvěkli, měla se stát kněžkou vodun. Kvůli její postavě (je to slušná matrona) jí zařadili na práci do kovárny. Po pár měsících života v otroctví se jí podařilo uprchnout, dostala se do Evropy, kočovala s cirkusem a vydělávala si jako vědma. Zúčastnila se [13. exp.](#)

Doprovází ji **Kacper Suchecki** (civilista, 1. úroveň), polský sběratel bezcenných předmětů a zbytečností. Zúčastnil se [3. exp](#) a [13. exp.](#)

Příběh 14. expedice tak nezahrnuje žádné aktivity ve městě, protože se 13. výprava potkala v podstatě na půli cesty do města Tours-en-Savoy s početnou výpravou inkvizitora a i s ohledem na to, že v ní zahlédla známé tváře, bleskurychle se většina rozhodla pro to, aby byl inkvizitor předběhnut, protože by mohl mít sám zásluku na relikviář a další poklady, které čekají na vyzvednutí. Jakoby to bylo špatné znamení, spustil se déšť ...

Inkvizitorova skupina sestávala z těchto členů:

- 1) Sám inkvizitor – cca 60 let starý skoro plešatý muž původem ze Španělska. Na sobě má naleštěný kyrys se znakem kříže a ozbrojen je pistolí. Přicestoval z pověření biskupa z Chamrousse.
- 2) Tři bodyguárdi vyzbrojení pistolí a šavlemi dle jmen původem z Francie – Aramis, Porthos a Athos.
- 3) Dva italsí lučištníci z rozpuštěné kumpanie – Nazario a Vittore (naštěstí se nijak neznali s Ercolem).
- 4) Dva nosiči – hromotlucný Švéd Nicolaus a Eberhardt.
- 5) Hraničář Taurel a barbar Dezider, kteří se nechali najmout, protože už v hradě byli.

Inkvizitor a jeho bodygardi mají koně, zbytek jeho výpravy pěšmo.

Od původní 13. výpravy se oddělil rytíř Torham, který spěchal za jiným dobrodružstvím a vydal se do Čertovy řiti. Na poslední chvíli si od něj Gwendolyne půjčila krumpáč a páčidlo k vyrubání relikviáře. Druhý rytíř Ulfred se rozloučil a vydal se do města do místního lazaretu doléčit popáleniny od pekelného ohně.

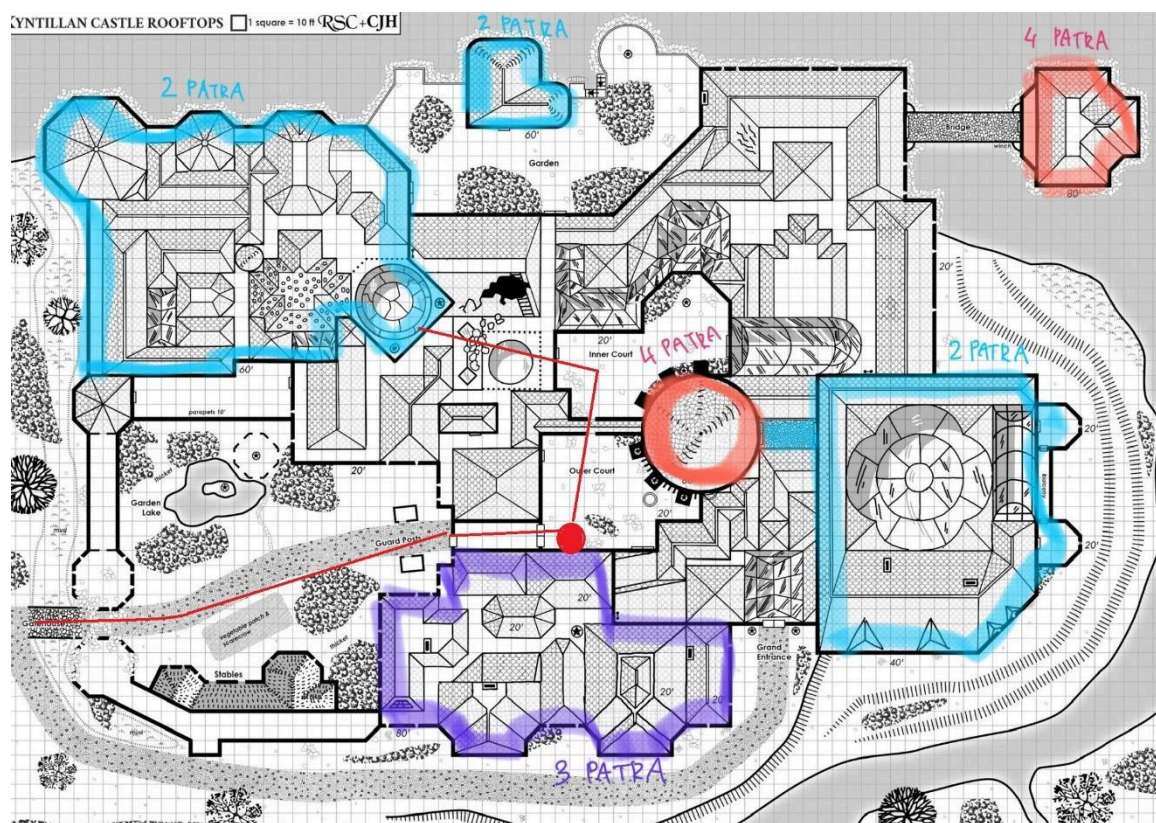
Inkvizitor hned od začátku vyptával se na hrad Xyntillan a zkoumal zejména to, co je pravdy na povídkách o pekelných stvořeních, ďáblech a nemrtvých, a také o různých vílách, elfech a podobných stvořeních přicházejících z hor. Zaměřil se přitom hlavně na Oguswyna, kterého testoval i pomocí nějakého (zřejmě magického) kříže. Naštěstí Oguswyn díky tomu, že už se zúčastnil několika výprav, zvládl pokřizování se a své špičaté uši svedl na orientální původ. Ercole inkvizitora nasměroval do kaple v gotickém křídle (jižní budova), kde probíhala černé mše, při které došlo k smrti několika členů výpravy.

Inkvizitor vyzval xyntillanskou výpravu, aby se k němu připojila a hradem ho provedl. Tím padl původní narychlo spíchnutý plán přetáhnout Taurela a Dezidera a kvapem se do hradu vrátit. Nicméně byl ukut jiný plán spočívající v tom, že se k inkvizitorově výpravě připojíme, ale vytratíme se v noci před hradem, abychom měli dost času získat relikviář a poklady v dalších neprozkoumaných (ale už vyčištěných) místnostech.

Už při první deštivé noci bylo vyzorováno, že vždy jeden z inkvizitorových dobrodruhů drží hlídku, stejně tak jeden z italských lučištníků a jeden z nosičů. Byl ukut plán hlídače uspat a Italy, případně nosiče uplatit, inkvizitorovi pak zanechat vzkaz, že jsme viděli pekelné ohně z hradu a vydali se na

obhlídku s tím, že se potkáme u gotického křídla. Deziderovi se podařilo nalézt nějaké byliny vhodné k uspaní, stačí je jen namočit do alkoholu. Oproti původnímu návrhu použít víno Gwendolyny vytáhla láhev ohnivě vody (pálenky), která podle ní lépe zdůvodní případné usnutí na hlídce. I s drobnými komplikacemi se druhou noc před hradem plán povedl, a přestože z nosičů i Italů usnul jen jeden, druhý se odebral k spánku tak jako tak. Komplikovanější to bylo s inkvizitorovým bodyguardem, ale Gwendolynino charisma a také deštivá noc přesvědčila mušketýra si přihnout, a i on na začátku své hlídky usnul.

Až na pár zaškrbnutí se výprava dostala bez problémů do samotného hradu a ani po cestě nedošlo k nějakému setkání. Očividně o půlnoci je hrad mrtvý a nevyhlíží ani nemrtví. Po cestě sebral Ercole kladku a lano zanechané jednou z předchozích výprav, která chtěla stěhovat sochu krále do 1. patra gotického křídla.



Další cesta pak už vedla do loveckého salonku, kde chtěla Gwendolyn vyzkoušet svoji teorii stran lidoopích soch, které vyřkly následující rčení: Nevid' zlo, Neslyš zlo, Nemluv zlo a Neciť zlo.

Gwendolyn si myslela, že je vše nějak propojené s tím, co chrání relikviář (pekelné plameny – nevid' zlo a jedovatý plyn – neciť zlo). Samantha ale přišla s jiným nápadem, a to zkusit to pojmout jako příkazy. Tak se čtyři členové výpravy včetně Samanthy rozmístili k jednotlivým sochám a provedli zakrytí očí (Samantha), zacpání uší (Ercole), zakrytí úst (Taurel) a zacpání nosu (Gwendolyn). A opět se ukázalo, že Samantha je výrazně chytřejší, než se tváří, protože sochy udělili každému zúčastněnému (Dezider, který má averzi vůči magii, se odmítl zúčastnit, a na další už nezbylo místo) mocné požehnání, které lze použít i dosti rychle (metaherně ve fázi střelby):

- 1) Samantha – 3 x **Uhrnutí** – zlý pohled; cíl hází záchranu proti kouzlu, jinak 3k6 zranění; funguje jen živé tvory s očima
- 2) Ercole – 2 x **Bolestný výskot** – všichni v okolí hází na morálku, resp. záchranu proti strachu (kouzlům); kdo neuspěje, 2 směny panicky prchá

- 3) Taurel – 3 x **Kletba** – cíl kletby hází záchranu proti kouzlům, jinak je z něj chroptící mrzák; funguje jen na humanoidy
- 4) Gwendolyne – **4 x Páchnoucí mrak** - dosah 30 strop, od toho místa pak okruh 20 stop; všichni uvnitř zách. proti jedu, jinak 1k4+1 kol zvracejí, padají na zem a nemůžou nic dělat

Po tomto úspěchu proběhlo repete úspěšného postupu – Kacper navázaný na provaz a se zavázanýma očima uhasil oba pekelné ohně a rubací skupina se pustila do kamenného podstavce. Po půlhodině už se podařilo Kacperovi prostrčit jednu ruku, a v přestávce se Ercole pokusil pomocí smyčky a kladky odšroubovat poklop, ale marně.

Skoro už to vypadalo, že velký hluk nikoho nepřilákal, když těsně na konci páté směny dorazil bezhlavý sluha v livreji s malévoltskými znaky a portýrskou berlí v ruce. Za ním se šinulo dalších devět bezhlavých sluhů, pěkně v řadě s rukou na rameni sluhy před sebou. Díky obezřetným hlídačům schytl portýr dva šípy od Taurela a Oguswyna a dýku od Samantha. Ostatní sluhové byli trochu zmateni, ale řídící se sluchem vyrazili na hlídající. Brzy poté se do akce zapojil i Dezider a rubající duo, načež Gwendolyne zahнала 4 sluhy na ústup mocí svého boha. Zbylí sluhové se bezhlavě vrhli na Samanthu, Dezidera, Oguswyna a jeho psa, a dokonce se jednomu povedlo Samanthu a Dezidera chytit a škrtit. Naštěstí díky lepší koordinaci se podařilo zbylé sluhy udolat.

Prohledání přineslo jen **portýrskou berlí nevalné ceny bez magického vibrování** a u jednoho sluhů byly nalezeny **různobarevné boty luxusní kvality – jedna modrá a jedna zelená**.

Po tomto přerušení už stačilo několik málo máchnutí krumpáčem a Kacper konečně vytáhl relikviář a hned urgoval Samanthu k odchodu, protože už má dost, aby mohl založit rodinu a mít sedm dětí.

Tomu nebylo vyhověno a proběhl přesun na chodu za lázeň se salamandrem, kde proběhlo důkladné hledání tajné chodby nebo vstupu. Když se ani po dvou směnách nezadařilo, proběhla likvidace Žáby, která učinila zcela marný pokus vytrhnout svým dlouhým jazykem Gwendolynin meč. Byly tak ukořistěny **4 lahvičky s parfémem**, kdy samotné sklo odhadl Kacper jako dost cenné.

Následně proběhlo hledání tajné chodby jak v místnosti s již zdechlou Žábou, tak z koupele se salamandrem. Nakonec Dezider objevil dvířka z místnosti se Žábou, ze kterých se vyvalila horká pára. Po odvětrání se vydal na průzkum hrdinný hubeňour Taurel, který se pro jistotu navázal na provaz a prošel k poklopu, kterým se spustil do sklepení a podzemního prostoru, který asi bude nějak propojen s jezerním vstupem. Další průzkum už Taurel neriskoval a vrátil se zpět.

Následně došlo k drobnému odklonu od plánu a Samantha zavelela k průzkumu jižní části tohoto křídla. Hned první místnost byla překvapivě uklizená a čistá, což kontrastovalo s okolním zatuchlými, zplesnivělými a někdy i pobořenými místnostmi. Na stole byly mariášové karty a nad dvojicí západních dveří byl nápis: **„Dveře štěstí a smůly“**. Samanthu s Taurelem napadl poněkud sebevražedný nápad otevřít oboje dveře najednou s tím že „Štěstí a smůla, to se přece vyruší, a nic se nestane“, a než jim v tom mohl kdokoliv zabránit, tak i provedli.

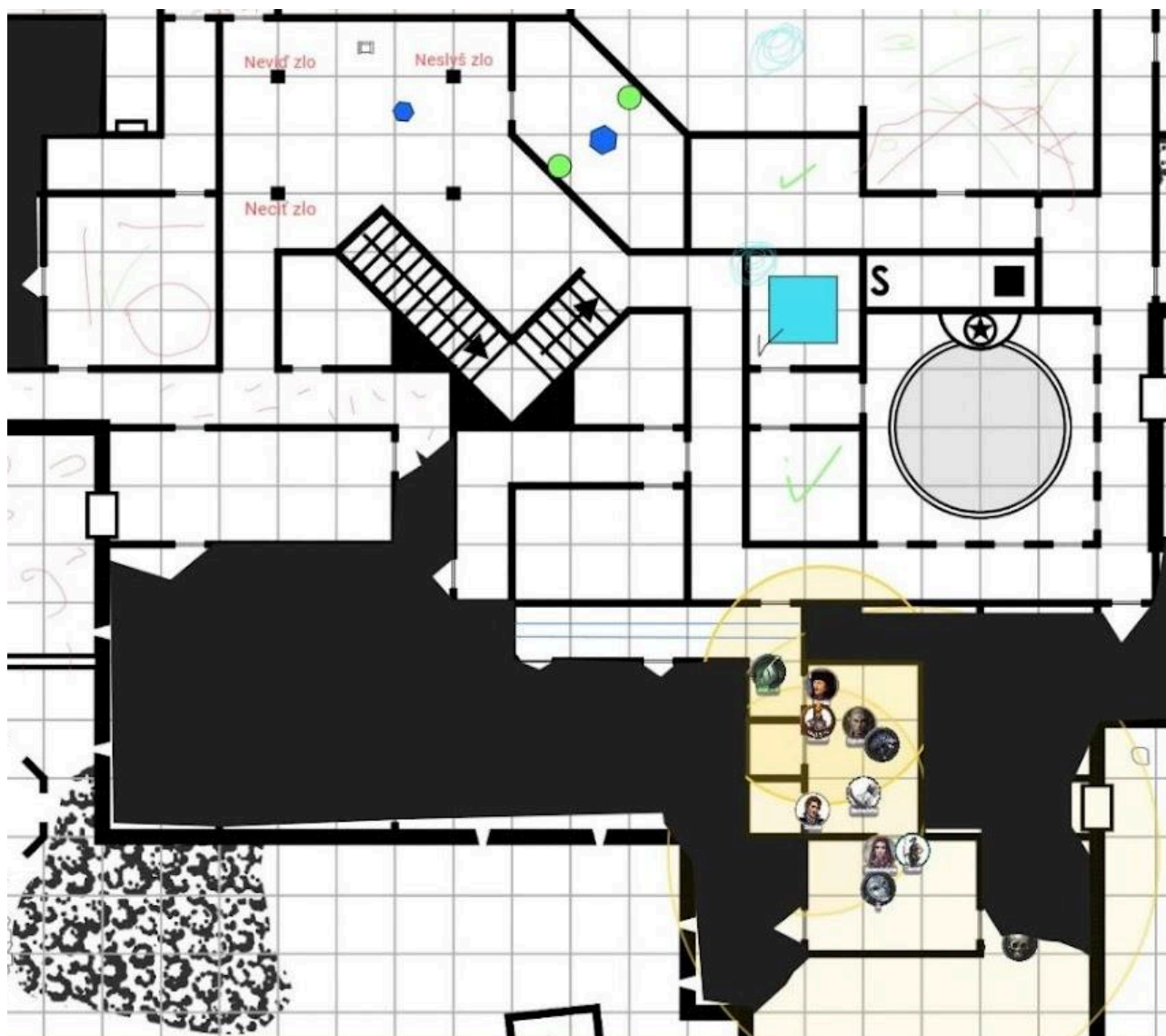
Z dveří, které otevřela Samantha, se vynořila smrtka s rčením „To máš smůlu, žes mě potkala“, u Taurela pak druhá smrtka s rčením „To mám štěstí, že jsem Tě potkala“ a vrhli se svými kosami na Samanthu a Taurela. Naštěstí Samantha ustála po zásahu kosou paralyzační chlad, a díky taktickému manévru z boje unikla. Hůře se vedlo Deziderovi, který přispěchal na pomoc Taurelovi, a schytl jednak pořádný sek, ale navíc ještě vytuhl. K tomu všemu Ercoleho výstřel z pistole přivolal dva rostlinné golemy, naštěstí menší než ten, který byl nalezen a ovládnut při předchozí výpravě. Samantha naštěstí sáhla po osvědčené hůlce a s heslem „Ginko Biloba“ jednoho z rostlinných

panáčků ovládla a poslala ho proti druhému. Na druhého se Samantha pokusila použít nově nabyté Uhranutí, ale nepovedlo se jí to, a navíc z toho i pochopila, že bude fungovat jen na živé bytosti.

V průběhu boje se navíc začal pokoj měnit do podobného duchu jako všechny okolní – plíseň, smrad a zatuchlina. Nakonec se společnými silami podařilo obě smrtky udolat, což kvitoval jedna z nich rčením „Tak to asi mám smůlu já, že jsem vás potkala“. S drobnou pomocí ostatních byl rostlinný golem udolán, a Samantha se spolu s ovládlým golem a Kacperem vydala na sever ven z hradu.

Díky špatné koordinaci zbytek vyrazil i s vytuhlým Deziderem na jih, kde si všimli kolejí vedoucích po chodbě z východu na západ a končících v západní stěně. Nebyl čas to zkoumat, protože hrdinný Ercole opět bez většího rozmyslu a opatrnosti otevřel dveře do ložnice, kterou očividně někdo prohlídal, protože zde bylo šest převrácených postelí, a také mrtvoly dvou mužů v dlouhých pláštích, s klobouky a vysokými botama. Hned poté si ale všiml vzlykající nemrtvé nevěsty s pěti družičkami – dvorními dámami. Nevěsta lkala něco ve smyslu „Další sukničkář, další záletník“ a podobné řeči. Kromě svatebních šatů na sobě měla na první pohled minimálně dva drahé šperky.

Ercole velel k ústupu, ale to už se přes něj drala Gwendolyne s tím, že ji žádná nemrtvá nevěsta nezastaví a udělá z ní bezhlavou nemrtvou nevěstu. Po dvou dobře mířených ranách mečem se tak i stalo, načež se nemrtvé družičky rozprchly dvě nalevo a dvě napravo.



Na závěr se tak povedlo získat poměrně zajímavý poklad:

- **Perlový náhrdelník**
- **Jantarová brož velikosti menší pěsti s fosilií ještěrky**
- **Láhev vína od mrtvých dobrodruhů**
- **Mosazný zakroucený roh** připomínající dle Kacpera roh hojnosti

Bez dalších obtíží se obě rozdělené části skupiny spojily a vyrazily ven z hradu, přičemž na jih od ložnice s nemrtvou nevěstou vypadal prostor tak, jako by v něm proběhl nějaký boj. Samantha vyslala ovládnutého rostlinného golemika do hlavní vstupní chodby gotického křídla s rozkazem napadnout toho, kdo vejde.

Taurel pak po cestě ještě vyzkoušel zatroubit na roh, ze kterého se vyhrnul vodopád celkem 260 měďáků. Zajímavější odhalení přineslo otevření a průzkum relikviáře, ve kterém se skrývala **stará železná špička kopí**.

Co bude dál, to se uvidí příště ... možná se naše výprava vrátí nepozorovaně zpět do tábora, možná odejde po svých do města (a pak bude zajímavé, jak si inkvizitor a jeho parta poradí s nástrahami Xyntillanu). A pořád je tu taky chudák socha Clementa, čekající ve městě na transport do Čertovy řiti a Kobek šíleného mága k odkamenění...

PŘEMNOŽENÍ NEPŘÁTELE

10 bezhlavých sluhů - 200 xp

1 obří Žába - 20 XP

2 smrtky 600 XP

2 plazivé šlahouny 105 XP

1× Beatrice Odvržené aneb „nevěsta“ 50 XP

5 dvorních dam 50 XP

ZÍSKANÉ POKLADY

- Relikviář pomínulých králů (15 000 zl., z toho dnešní porce je 7500 XP)

- Čtyři parfémy v křišťálových lahvičkách (každý 125 zl., celkem 500 XP)

- Beatricin perlový náhrdelník (1500 zl. = 1500 XP)

- Beatricina brož s ještěrkou v jantaru (1100 zl. = 1100 XP)

CELKEM XP

Součet: 11 625 XP

Děleno šesti podíly:

Každá postava: +1 938 XP

Každý družiník: + 967 XP

Podíl za poklady není určen, protože musí teprve proběhnout zpeněžení (zejména relikviáře)