

SHRNUTÍ DĚJE

Družinu nyní tvoří:

Gandaler - elf válečník, Trpaslík - trpaslík válečník, Herbert - elf kouzelník,
Kopčem - člověk hraničář, Cecilka - barbarka válečnice

Krajina má severský ráz, civilizace je na velice nízkém stupni, železo je vzácné, žije se v chýších, obživu tvoří lov, pastevectví a jednoduché zemědělství. Centrem kraje je město Žezlo, kde v kamenném hradišti sídlí místní předák Jasan. V okolních kopcích je řada opuštěných dolů, železo se v současnosti těží spíše v dolech dál na jihozápadě. Na severu jsou bájně hory, hvozdy a barbari, kteří představují trvalou hrozbu. Na jihu jsou civilizovanější kraje a hlavní město Dvůr. Na jih také míří všechny obchodní stezky a odtéká řeka Dolina. Daleko na východě a na jihu je moře. Daleko na západě jsou velehory.

Družina se postupně sešla v **hospodě "U trpaslíka" v Půldvorci**, což je menší osada s malou tvrzí nedaleko Žezla. Hrdinové se nejprve vypravili na průzkum opuštěného dolu **Červí díra**. Tam zabili medvěda, několik obřích krys a různou podzemní havěť.

Po návratu osvobodili **nespravedlivě obviněného hospodského** Trpaslíka Staršího, otce Trpaslíka válečníka. Při tom přemohli ducha ve mlýně, kde byl zavražděn Jasanův syn Radovan. Také se seznámili s léčitelkou Havranicí a předákovou vědmou Mimuel.

Válečníci se zúčastnili klání **na oslavách slunovratu** a stali se v kraji poměrně známými.

Družina pak přijala nabídku otrokáře a dopadla **uprchlého otroka** barbara, který se ukrýval v opuštěném dole Hladomorna. Tam válečníci zabili podivného obyvatele ledové jeskyně a ukořistili cenné zbraně od mrtvého muže, kterého nejspíš zabil uprchlý barbar.

Po návratu do Žezla byli válečníci osloveni předákem Jasanem, který je požádal o pomoc ve velice delikátní záležitosti. Jeho žena Jarmila, matka mrtvého Radovana, se nechtěla smířit se smrtí syna a za peníze z letošních daní tajně od kohosi koupila oživovací svitek. Svitek ale ve skutečnosti udělal z **Radovana nemrtvého**. Válečníci byli požádáni, aby jej zabili, což se jim podařilo.

Jasan jim ihned nabídl další úkol. Žádal, zda by se nepokusili **získat zpět peníze** za koupi svitku. Vědma Mimuel naznačila, že stopa vede do kopců za řekou, kde měl být další pustý důl. Válečníci se tam vypravili, ale v noci byli přemoženi neznámým děsivým mužem v kápi, který po nich chtěl jinou protislužbu. Chtěl, aby mu ze Zakázaného dolu přinesli legendární **drahokam - žezlo krále Ametysta**. To se nelíbilo Jasanovi, protože se obával, že vynesení drahokamu z podzemí může způsobit neštěstí. Válečníci byli nuceni hrát na obě strany. Nakonec se s neznámým dohodli, že jim za drahokam zaplatí 1000 zlatých, což byla náhodou suma odpovídající hledanému Jasanovu pokladu. Válečníci už za Jasanem nešli a vypravili se rovnou **do Zakázaného dolu**.

V Zakázaném dole se válečníkům podařilo přemoci všechny nestvůry v prvním patře. V e spodní části dolu se vítězně utkali s velkým bílým červem metajícím nebezpečné blesky a s obřím pavoukem křížákem. V jejich doupatech našli staré zbraně, za které

později utržily významné částky peněz. V podzemí se také setkali se zvláštními mužičky, nejspíš permoníky, kteří jim v lecčems poradili. Válečníci prohrabali desetisáhový zával a dostali se do části podzemí, kde podlahu tvořil led a kde museli bojovat se zmrzlými mrtvolami. Obzvláště jedna s válečným kladivem byla velmi nebezpečná.

Tam se také setkali se zvláštní průzračnou bytostí, která o sobě tvrdila, že je **služebníkem krále Ametysta**. Od ní se dozvěděli, že zmrzlé mrtvoly patřily bývalému předáku Hamrovi a jeho věrným, kteří se před padesáti lety vydali do podzemí ukrást žezlo krále Ametysta. Zde zahynuli a jejich chamtivost je proměnila v nemrtvé. Válečníci žádali krále Ametysta o pomoc proti zlu v dole za řekou. Dozvěděli se však, že za řeku moc krále Ametysta nesahá, ale alespoň byli varováni, že přirozená energie v tom dole byla nějak narušena a že to tam může být pro smrtelníky velmi nebezpečné. Válečníci nakonec vymysleli dobrý plán, který se zamlouval i služebníku krále Ametysta. Tak dostali věrnou **kopii drahokamu žezla**, kterou hodlali s neznámým mužem v plášti vyměnit za ukradený Jasanův poklad.

Plán se zdařil a kopie drahokamu navíc **muže v plášti magicky sprovodila ze světa**. Zbylo po něm jen pár věcí, tři prsteny a bronzová maska. Válečníci byli ale také částečně podvedeni, protože namísto tisíce zlatých, dostali ve vaku tisíc měďáků.

Ještě té noci, posílněni úspěchem, vyrazili **do dolu za řekou** získat Jasanův poklad a vyhnat odtamtud zlo. Bez větších obtíží rozsekali něco přes tucet kostlivců a přemohli podivnou mátohu, taktéž z čeledi nemrtvých. V podzemí se setkali s několika runovými nápisy s magickými účinky. Nakonec se jim podařilo dostat se až do místnosti, kde patrně sídlil onen neznámý v plášti s bronzovou maskou. Nalezli tam Jasanův poklad a kamenný portál s několika runami a teleportem neznámo kam.

Družina zavezla **poklad Jasanovi zpět** do Žezla. Vědma Mimuel noc a den zkoumala nalezené runy a zjistila, že portálem mohou procházet pouze nemrtví. Po poradě s Jasanem a Mimuel se hrdinové vrátili do opuštěného dolu, **portál rozvalili a teleport zničili**.

V podzemních štolách se jim taktéž podařilo osvobodit zajatého osadníka Šneka, který je posléze dovedl do lesní chýše za svým přítelem trpaslíkem **Bradavcem**, znalcem run. Bradavec sice uměl runy číst a psát, ale neznal jejich magické využití, nicméně poradil, že v tom se trochu vyzná **Arcus**, toho času prodlévající v Žezle. Taktéž Mimuel poradila (když Gandaler pohovořil o svých plánech pomoci Žezlu proti barbarům), že znalcem moci run je Arcus. Gandaler s Trpaslíkem navštívili Arca v hostinci u Sádelníka a po krátkém pohovoru jim Arcus nabídl, že je vezme do učení.