TYP DOBRODRUŽNÉHO MÍSTA: TVRZ

Toto dobrodružné místo poskytuje zázemí pro krátkodobé až střednědobé dobrodružství v prostředí Zapovězených zemí. Příběh se točí kolem mladé prokleté ženy, jež žije jako hladová bestie na hradu zarostlém růžemi. Démon, který je za tuto kletbu zodpovědný, láká mladé muže do hradu, aby jí dělali společnost. Každá z těchto návštěv však končí stejným způsobem: Monstrum v jejím nitru musí být nakrmeno. Mohou dobrodruzi zachránit její poslední oběť - a možná také ukončit její trápení? Nebo budou pozváni na večeři s hradní paní z Černé růže ...?

od Simone Matzanke
překlad: Filip „JohnJarik“ Novotný

FREE LEAGUE
WORKSHOP
FORBIDDEN LANDS

Jako křivé prsty pokoušející se uchopit oblohu vypadají staré věže pevnosti. Jak impozantní pohled z dálky. Avšak čím více se blížíte, tím více je jasné, že obrazná ruka nic neuchopí. Protože kdysi pyšné věže jsou zčernalé a pobořené.

Místo sazí však cítíte cosi jiného – růže. Když se přiblížíte ještě více, zjišťujete, že staré zdi jsou zcela uchváceny trnitými šlahouny červených růží, které kvetou, přestože je nejsilnější zima. Ta vůně je přímo omamná, je tím nejsladším, co jste kdy cítili. Jako by Vás vábila, stejně jako osamělá postava, kterou můžete spatřit skrze rozbité okno vysoko nahoře.

Již jen pár kroků, unavený poutníci, a ucítíte tu vůni a spatříte hradní paní z Černé růže.

MINULOST

Hrad Černé růže byl postaven během alderlandských válek, což přivádí stáří hradu na něco málo přes 300 let. Jeho původní jméno je dnes již zapomenuto. Stavbu navrhl a provedl Fredrik z Letostřehu, šlechtic z Alderlandu, který byl pověřen přípravou obrany během povstání. Hrad byl dokončen v roce 850, krátce poté, co do Krkavčích zemí přišli první démoni.

Fredrik přišel do Krkavčích zemí se svou těhotnou manželkou, která brzy po jejich příchodu porodila jejich prvorozenou dceru Dimii. Čarodějnice, která si říkala Medea Ostnosrdcá, přišla k rozestavěnému hradu a nabídla přečtení osudu novorozené dívky. Aniž by to Fredrik nebo jeho manželka věděli, byla Medea přestrojeným démonem Gagmonorem.

„Medea“ předvedla velké představení a zakončila jej zlověstným proroctvím: ‚Až dosáhne Dimia osmnáct let, zemře krutě v ohni a plamenech.‘

Fredrik byl vyděšen nejen způsobem, ale obsahem věštby, která se dotýkala nejen jej, ale i jeho rodiny. Čarodějnici proto nechal uvrhnout do rozestavěné suché studny, ale Gagmonor se proměnil v krysu a unikl z žaláře bez úhony.

Roky ubíhaly a na proroctví všichni zapomněli s výjimkou těch nejpověrčivějších obyvatel z oblasti. Ale Gagmonor samozřejmě nezapomenul. A tak se v noci Dimiiných osmnáctých narozenin vplížil zpět do hradu a podpálil stáje, kasárna a rodinný palác. Když se rozezněl poplach, který všechny probudil, a evakuace hradu byla v plném proudu, Fredrik nikde svou dceru nenašel. S hrůzou si vzpomněl na zlověstné proroctví a ve svém nastalém hněvu čarodějnici proklínal. Ta se okamžitě objevila po jeho boku a nabídla mu pomoc v jeho nepříjemné situaci. Frederik jí slíbil jakoukoli odměnu, kterou si řekne, jen když zachrání jeho dceru před plameny. To byla tak lákavá nabídka, kterou ani Gagmonor nemohl odmítnout: a tak se změnil do své skutečné podoby, zabil Fredrikovou manželku ohavným způsobem, aby pohltil její životní podstatu, a bavil se hrůzou jejího manžela. Poté se vydal na věž, kde byla Dimia obklopena plameny.

Vyrval její duši z těla a vložil ji do jedné z mrtvol na hřbitově. Když dívka znovu procitla, ležela v temném hrobě uvnitř rozpadajícího se těla. Našla v sobě sílu, díky níž se vydrápala ke světlu.

Když si Fredrik uvědomil, jakým způsobem démon „zachránil“ jeho dceru, propadl šílenství a vzal si život tím, že sám vstoupil do planoucího ohně. Ach, jaký to nádherný den pro Gagmonora.

Dimia se stala nemrtvým. Zůstalo jí vědomí, ale její nová existenční podstata také znamenala, že potřebovala čerstvé maso jako krmivo. Ze všeho, co se jí stalo, byla dost šílená. V nadcházejících letech Gagmonor a Dimia vytvořili úděsné spojenectví: Démon za pomoci magie a kouzel lákal poutníky do hradu, kde by Dimia ukojila dvě své nejstrašnější potřeby. Za prvé toužila po jiné společnosti než té démonově, a tak se bavila se svými „hosty“, uklidňovala je a nabídla práci ve vyhořelých ruinách. Teprve v určitém okamžiku, kdy její hlad vyrostl nad to, co snesla, nebo se hosté stali násilnickými anebo ji něco vyrušilo - zabila a pozřela ty nešťastníky, kteří měli tu smůlu, že ji potkali.

Gagmonor zase mohl hodovat na Dimiině zoufalství a hrůze jejích obětí. Růže, které Gagmonor používal k lákání a rozptýlení nešťastníků, rostly po staletí stále rychleji a rychleji a dnes je pevnost jimi zcela zarostlá. Trnité vinné révy jsou houževnaté jako ocel a okvětní lístky růží řežou jako břitvy a vlévají do ran jed. Takže tato stěna růží funguje jako účinný obranný mechanismus.

Legenda, jak ji vypráví démon ve svých různých převlecích (oblíbený byl čarodějnice), je poněkud romantizovanou verzí výše uvedených událostí a je zjevně dozajista falešná. Zatímco varovný příběh vyprávěný okolo ohňů po celé zemi se mnohem více blíží pravdě.

SOUČASNOST

Pokud nenarazí na hrad dobrodruzi náhodou, existují dva obvyklé způsoby, jak se o něm dozvědět:

ČARODĚJNICE

Gagmonor je stále na lovu nových hostů pro hradní paní. Ve svém oblíbeném převleku za Medeu Ostnosrdcou může dobrodruhům vyprávět níže uvedenou legendu a jednoho z nich ovládnout pomocí svůdného kouzla. Loví hlavně muže – z jakéhokoliv rodu. Jeho kouzlo je variací kouzla VÁBENÍ, seslané se silou 5. Symbolem, k němuž je oběť přitahována, je růže. Pokud kouzlo uspěje, bude přímo lákána k hradu Černé růže (i když neví, kde se nachází nebo zda vůbec existuje, ale bude na dané místo přitahována). Pokud kouzlo selže, nebude nucena (magicky) hrad hledat, ale přesto vycítí jeho umístění.

OBĚŤ

Dobrodruzi narazí na skupinu mladých mužů z nedaleké vesnice. Mají strach o svého přítele, který mluvil se záhadnou ženou, která přišla navštívit jejich usedlost. Po tomto rozhovoru vypadal mladík - Thorleif nepřítomný a nedočkavý. Stále mluvil o dámě z Růže a ráno časně vstal a odešel. Obávají se, že by mohl být na cestě do hradu Černé růže, a to i přes řadu příběhů, které si o tom místě lidé vyprávějí. Mládenci znají varovnou, pověstnou legendu a mohou ji dobrodruhům převyprávět.

LEGENDA

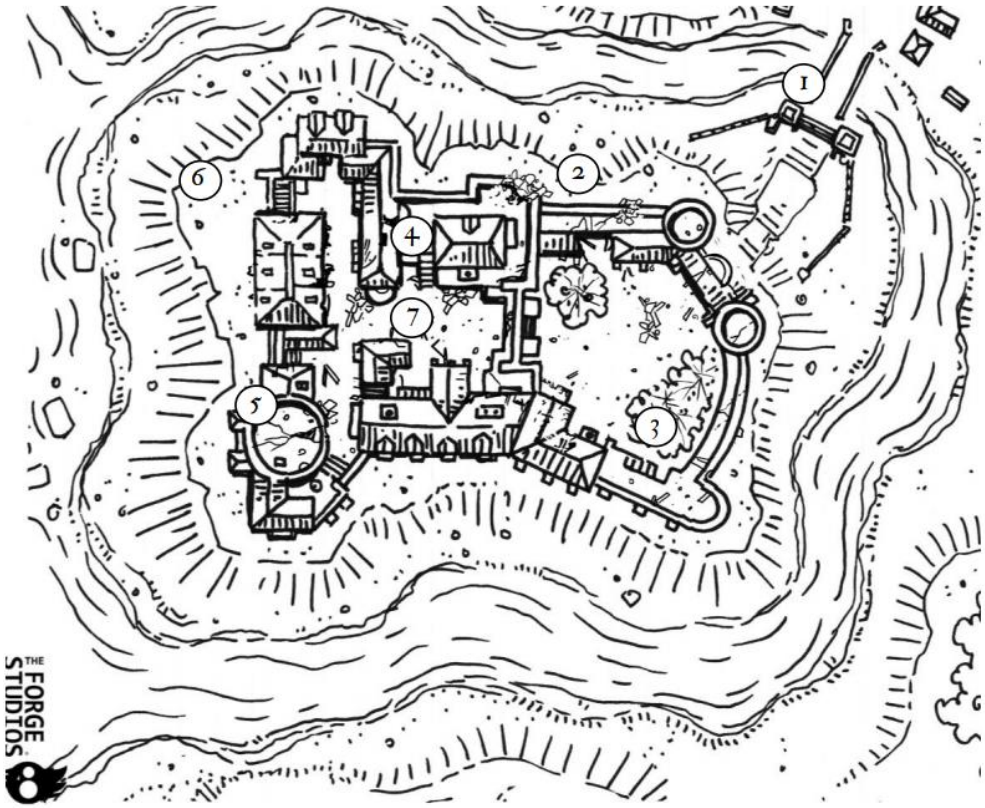
Legenda o tomto místě má dvě varianty, v závislosti na tom, kdo ji říká:

VYPRÁVĚNÁ MEDEOU OSTNOSRDCOU

Kdysi dávno, předtím, než přišla Krvavá mlha, existoval šlechtic proslulý svou moudrostí. Když se mu narodila první dcera, poslal pro všechny mudrce a ženy v zemi, aby jí požehnali. I přišli moudří lidé ze všech národů, požehnali jí a každý jí dal radu. Jedním z posledních, kteří přišli, byla zástupkyně malého lidu, skřetí babizna. Všichni na ni koukali z povýšeně, a tak, namísto požehnání, to dítě proklela, řka: „Nechť na své osmnácté narozeniny zhyneš v ohni a plameni.“ Rodiče byli zděšeni, ale přišla k nim laskavá čarodějnice a řekla: „Nemůžu vzít kletbu zpět, ale mohu ji alespoň zmírnit: Oheň ji nezabije, ale bude označena a nebude moci už žít mezi lidmi. Růže ji ochrání před světem, dokud někdo konečně nezruší její prokletí.“ A to příběh o hradu Černé růže.

VYPRÁVĚNÁ JAKO VAROVÁNÍ

Za dávných časů, než přišla Krvavá mlha, se hradní pán z Černé růže požádal o pomoc démona, aby zachránil svou dceru před ohněm. Démon si vzal duši jeho manželky jako zálohu a vysmál se mukám, která způsobil hradnímu pánu. Ale také učinil svou část dohody: Protože tělo mladé dívky již nebylo možné zachránit, vložil její duši do mrtvoly jiné ženy. Ohavné stvoření a démon společně vyvraždili zbytek rodiny. Od té doby se temná paní z Černé růže zdržuje za pichlavou zdí z růží té nejtmavší červené barvy a stále se živí muži, kteří ji přicházejí navštívit.



OBLASTI

1 . BRÁNA

Starý hlavní vchod do hradu je téměř celý zarostlý šlahouny černých růží. Jejich lákavá vůně vám proniká do nosních dírek a omamuje mozek. Nejlepší by bylo se držet stranou, dokud jste při smyslech.

Most klenoucí se přes vodní příkop naplněný kalnou vodou končí u téměř neproniknutelné hradby popínavých růží. Šlahouny jsou pevné a pružné a nelze je přetnout meči ani sekerami. Růže vydávají opojnou vůni, která sama o sobě nemá žádný účinek, ale láká na samotný hrad každého, kdo je pod Gagmonorovým kouzlem VÁBENÍ. Takovému cíli se na krátkou dobu otevře zeď z růží, aby je uvítala. Všichni ostatní budou muset najít dovnitř jinou cestu. Kdo se pořeže o ostré okvětní plátky růží, bude zasažen Uspávacím jedem (síla 3). Každé další pořezání zvyšuje účinnost o 1.

Kromě toho démon Gagmonor vycítí, jestli se někdo dotýká růží, a přijde prověřit nerušení.

- BYTOSTI: žádné

2 . ODPADNÍ VÝPUSŤ

Hradba působí nedobytně, dokonce i v pobořených místech. Odstrašující dojem umocňují černé růže pokrývající téměř každý centimetr ohněm zčernalého kamení. Ale tamhle, těsně nad čárou ponoru příkopu - vypadá to jako skutečný otvor?

Možným vstupním bodem je stará kanalizace pevnosti. Vodním příkopem se dá proplavat, voda je trochu nechutná, ale neškodná (pokud není požita ve velkém množství). Kanalizace se již nepoužívá, protože pevnost již není obývána a odpadní potrubí vede na spodní nádvoří, které fungovalo jako cvičiště. Výstup je zavalený množstvím sutin, které musí být odstraněny, než bude průchod volný.

- BYTOSTI: krysí hejno

3 . CVIČIŠTĚ

V minulosti musela být tato dvorana rušným a působivým místem. Úplně si dovede představit pochodující vojáky, důstojníky kontrolující zbraně, řinčení mečů, ruch sloužících. Dnes je tady ale vše ztichlé a o vaše kroky se odráží pouze od sutin, prachu a zčernalých trosek.

Hlavní dvůr a bývalé cvičiště je velkou otevřenou dvoranou mezi vnější zdí a vnitřní vstupní branou uprostřed. Kdysi

zde bylo mnohem více budov, jako stáje, kuchyně, kovárna, kancelář správce atd. To vše ovšem zůstává zde jen jako spálené sutiny, ale ve většině případů je zachováno dost na to, aby dobrodruzi mohli alespoň odtušit funkci. I pár drobností a cenností se dá najít, protože hrad nikdy nebyl vypleněn. Vůně růží je zde stále silná.

❖ BYTOSTI: Gagmonor se po hradu toulá maskován jako pes nebo havran. Jeho zamaskovaná forma má vždy jasně rudé oči.

4 . ŽALÁŘ

Staré, ale podivně zachovalé schodiště vede dolů do tmy. Zdá se, že tato část pevnosti byla zachráněna před plameny, které ničily všechno ostatní. V zduch voní vlhkostí a zápachem. Pravděpodobně není horší než před 300 lety.

Žalář skutečně nebyl při požáru poničen a jeho obyvatelé přežili. Což znamená, že po Damiině proměně skončili jako první oběti. Jejich kosti jsou dosud tam, kde je sežrala. Ohlodané je zahodila tam, kde právě stála. Zděšená tehdy vyběhla ze sklepení a od té doby se nevrátila. Pokud potřebujete předat nějaké informace dobrodruhům, pak žalář je vhodným místem pro spatření ducha jedné z obětí. Ten může uvést do souvislosti některá fakta, která si matně pamatuje (viz Události).

❖ BYTOSTI: duch zloděje

5 . HRAD S VĚŽÍ

Kdysi mohutná věž stála majestátně a pyšně shlížejíc na horní nádvoří. Nyní stojí nakřivo a nejistě. Její vrcholek, který se zřítil, je z vnějšku ohořelý. I zde je všude vidět mnoho růží, ale šlahouny nejsou tak tlusté jako na obvodovém zdivu. Jako by se více kroutili a méně svíraly.

Kdysi tu žili lidé, ale je tomu dnes? Chcete to vůbec vědět?

Vrchní část věže se zhroutila kvůli požáru. Celý její vnitřek shořel. Během staletí však Gagmonor pro Dimii hromadil věci, aby spodní podlaží opět vypadala jako obytné pokoje. Je zde vybavená ložnice se čtyřmi tapiseriemi, jídelna se stolem, židlemi, lustry a příbory. Obývací pokoj s houpacím křeslem a šicí soupravou. Ale žádné dvě části vybavení se k sobě nehodí; očividně je vše sloučeno bez smyslu pro vkus. Ale alespoň to vypadá kultivovaně. Je velmi nepravděpodobné, že by to démon dělal z péče nebo lítosti k Dimii. Je pravděpodobnější, že je to součást jeho propracovaného plánu, jak ji uvěznit v této věčné noční můře mezi životem a smrtí, nadějí a zoufalstvím.

Pokud dobrodruzi hledají Dimii, nejpravděpodobnější místo, kde ji najít, je někde ve věži. Tam také zve své „hosty“, do doby než ji omrzí a sní je.

Vnitřek věže vykazuje zřetelné stopy požáru a část se zhroutila, takže je třeba dávat pozor na neočekávané díry v zemi, pobořené zdivo nebo podobná nebezpečí částečně zhroucené budovy.

Na rozdíl od růží na obvodových zdech a cimbuří, nebudou ty kolem věže bránit vstupu do ani z věže.

❖ BYTOSTI: Dimia, Thorlief

6 . HŘBITOV

Staré náhrobky jsou zvětralé a zarostlé lišejníky a mechem. Kromě jediného, který je místo toho pokryt stále přítomnými černými růžemi. Jméno na kameni bylo hrubě seškrábáno a místo něj bylo hrubě vytesáno nové jméno: Dimia z Letostřehu.

Náhrobky jsou většinou místní obyvatelé, kteří zemřeli během několika málo let, kdy byl hrad využíván jako pevnost ve válečné oblasti. Je proto malý a všichni zde pohřbení lidé zemřeli během několika málo let od sebe. Do hrobu, z nějž vyjmul Gagmonor Dimiino současné tělo, byly uloženy ostatky jejího původního. Gagmonor má pokřivený smysl pro humor, proto jej ověnčil růžemi a Dimia na něj, místo původního, vytesala své vlastní jméno. Pokud se dobrodruzi rozhlížejí dále, najdou také hrob bez náhrobku, ale z oblázků jsou na něm vyskládaná jména „Mira a Fredrik z Letostřehu“. Byli to Dimiina matka a otec, kteří ve skutečnosti nikdy nebyli pohřbeni, proto je hrob prázdný.

❖ BYTOSTI: žádné

7. STARÁ STUDNA

Střída i rumpál studny se dávno shnily a zhroutily. Ale kamenné součásti jsou stále viditelné a v hloubce je slyšet šplouchat voda. Co jiného tam dole může být? Nejlepší je se asi neptat.

Studna skutečně obsahuje pitnou vodu. Je hluboká a chladná, ale může být dobrým úkrytem, protože sem Gagmonor nepůjde. Pokud dobrodruzi zjistí, že démon vodu nenávidí, mají zde poměrně snadný přístup k tomuto zdroji, pokud by chtěli připravit past, vodní bomby, nebo něco podobného.

Dobrodruzi zde také mohou narazit na Thorleifa a nabídnout mu či od něj získat jeho pomoc. Třeba si mohl všimnout, že démon se nikdy nepřiblížil ke studni.

❖ BYTOSTI: Thorlief

NESTVŮRY A NEHRÁČSKÉ POSTAVY

DIMIA, DÁMA Z ČERNÉ RŮŽE

Když Gagmonor vložila její duši do mrtvoly, Dimia se proměnila v ghúla. Nesnáší tento „život“, ale nemá prostředky, ani vůli jej sama ukončit. Je strašně osamělá a touží po lidské společnosti - ale zároveň ji požírá touha a chuť na živé maso. Může přežívat na zvířatech, ale skutečně nakrmit ji dokáže pouze konzumace masa vnímajících bytostí. Dokáže mluvit a uchovává si většinu své osobnosti a vzpomínek z doby, kdy byla člověkem - ale její stav ji do určité míry také přivádí k šílenství. Je hluboce zhrozena tím, co je nucena dělat, aby žila, ale také s tím nemůže bojovat. Její chování vůči „hostům“ na jejím hradě může být nepředvídatelné: Může si jednoho udržet naživu jako společníka, a dokonce v jednom okamžiku s ním vést kultivovaný rozhovor nebo prosit o pomoc, a o chvíli později na něj zuřivě zaútočit. Může dokonce požádat o to, aby byla zabita, jen aby toto vše již skončilo, a vzápětí se pokusit zabít jejího nic netušícího zachránce.

Ale přes to všechno je možné s ní mluvit a dá se od ní do určité míry něco dozvědět. Využít věci z její minulosti, jako jména jejích rodičů (které se lze dozvědět, například ze hřbitova) nebo cokoli, co dobrodruzi odhalili z toho, co se zde stalo, aby pronikli ke skutečné Dimii. Jediným způsobem, jak ji osvobodit z muk, je zabít její odcizené tělo. I když ji o tom dobrodruzi přesvědčí, stále je tu Gagmonor, se kterým se musí vypořádat.

SÍLA 4, OBRATNOST 3, BYSTROST 2, OSOBNOST 3

DOVEDNOSTI: Boj zblízka 1, Svaly 3, Empatie 2

ÚTOKY: Bude bojovat, jak nejlépe dovede, s jakoukoli zbraní, kterou najde.

GAGMONOR / MEDEA OSTNOSRDCÁ

Démon Gagmonor je měňavec a podvodník, kterého těší trápit lidi. Užívá často přestrojení za lidskou čarodějnici Medeu Ostnosrdcou, ale může se také přeměnit na zvířata či jiné tvory. Podvádí a klame. Má zvláštní potěšení z trápení Dimie, jeho první oběti v Krkavčích zemích, prodloužením její nenáviděné existence. O jeho konečných motivech se dá jen spekulovat, ale zdá se, že v první řadě jde o to, udělat lidi nešťastnými a psychicky je trápit. Jen zřídka se se uchýlil k násilí (výjimkou je zabití Fredrikovy manželky před 300 lety). Pokud bude zahnán do kouta nebo bude v ohrožení, přejde do své skutečné podoby (dlouhá akce) a stane se impozantním nepřítelem.

Gagmonor bude bránit Dimii, pokud bude v jakémkoliv ohrožení, i když ochotně souhlasí se zabitím. Neopustí pevnost, pokud jsou na hradu hosté nebo vetřelci. Pokud kdokoli jednat s Dimií, musí se nejdřív dostat přes něj.

Pokud se vyhýbají přímé konfrontaci s démonem, musí jej nějakým způsobem oklamat, aby buď opustil hrad, nebo se jinak držel stranou od Dimie dostatečně dlouho na to, aby dobrodruzi udělali, co chtějí a unikli.

Pokud bude Gagmonor poražen, růže se nejprve stanou normálními a poté během několika týdnů uschnou a rozpadnou se.

Pokud bude ve své lidské podobě, Gagmonor se objeví jako žena středního věku s nevýraznými rysy a bude si říkat Medea Ostnosrdcá. Její vlasy budou vždy ohnivě rudé, vše ostatní se bude podle potřeby měnit, aby vypadal co nejméně nenápadně. Pokud se budou dobrodruzi ptát, lidé budou schopni čarodějnici pouze velmi vágně popsat, a to i po delším rozhovoru.

Ve své skutečné podobě se stane hadem, zhruba 2 m dlouhým, ne nepodobným kobře s jedovatými tesáky, z nějž sálají plameny.

Medea Ostnosrdcá:

SÍLA 2, OBRATNOST 3, BYSTROST 5, OSOBNOST 4

DOVEDNOSTI: Plížení 3, Empatie 4, Manipulace 5

ZVLÁŠTNOST: Proměna do skutečné podoby (dlouhá akce).

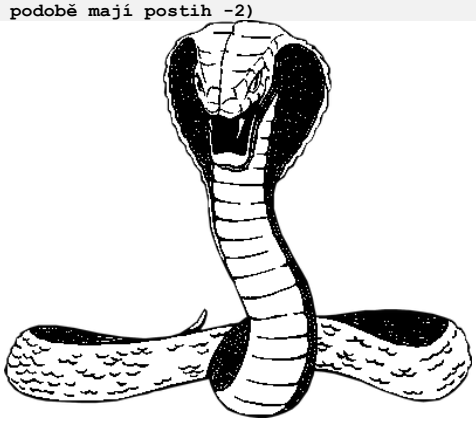
Gamonor:

SÍLA 10, OBRATNOST 4, BYSTROST 5, OSOBNOST 4

DOVEDNOSTI: Ostražitost 3, Mrštnost 5, Empatie 4, Manipulace 5

TŘÍDA ZBROJE: 2

ZVLÁŠTNOST: Imunita vůči ohni; zranitelnost vůči vodě; plazí se (všechny útoky proti Gagmonorovi v hadí podobě mají postih -2)



NESTVŮRNÉ ÚTOKY:

K6	ÚTOK
1	**Uštknutí!** Had zasyčí a vyrazí vpřed s vyceněnými tesáky, aby se zakousl do jakékoli odhalené nebo slabě chráněné kůže. Útočí na dobrodruha na délku paže s nejnižší třídou zbroje. Hází 6 základními kostkami a zraněním 1. Ignoruje brnění. Pokud zasáhnete, aplikujte smrtelný jed s účinností 4.
2	**V plamenech!** Had se vznese a plameny z jeho těla se promění v ohnivou bouři. Zasáhne všechny bytosti na délku paže. Hází 6 kostkami a zraněním 2 (netypické poranění). Pokud je cíl zasažen, utrpí ve svém kole další poranění.
3	**Zastrašující postoj!** Had se vzpřímí a vydá děsivý řev. Jde o útok strachem s 8 základními kostkami.
4	**Odzbrojující skus!** Had se vrhne vpřed, pokusí se zachytit paži útočníka a silně se zakousnout. Paže znecitliví až po rameno... Útočí na dobrodruha do krátké vzdálenosti. Proveďte vzdorovaný hod Gagmonorovy Mřstnosti proti Mrštnosti cíle. Pokud uspěje, cíl zraní 1 do Obratnosti a ta odhodí zbraň.
5	**Poslechni mne!** Gagmonor se zaměří na dobrodruha v krátké vzdálenosti s nejnižší Bystrostí a sešle na ni kouzlo Loutka se silou kouzla.
6	**Planoucí sevření!** Had se skroutí kolem nohou dobrodruha neuvěřitelnou rychlostí. Ten ucítí, jak mu plameny spalují kůži. Útok cílí na dobrodruha v krátké vzdálenosti s nejvyšší Silou. Je to útok 8 základních kostek a zranění 2. Pokud bude úspěšný, cíl utrpí další 1 bod zranění po následujících k3 kol.

UDÁLOSTI

Toto jsou události, které mohou dobrodruzi zažít v hradu Černé růže a jeho okolí.

PŘIPRAVENÁ VEČEŘE

Dimia občas pozve hosty, aby s ní povečeřeli. Na slavnostní tabuli však nic není, protože nikde na hradě není žádné pro lidi stravitelné jídlo. Víno samozřejmě také není. Dimia přesto nechá své hosty sedět s ní u stolu, před prázdnými skleničkami a nádobím. Pokusí se s nimi zavést konverzaci a předstírat, že jí a pije tím nejlepším způsobem „čajového pikniku pro panenky“. Čím lépe s ní hosté tuto „hru“ hrají, tím bude přístupnější. Sebemenší faux pas ji však může rozzuřit a předstíranou večeři proměnit v krvavou bitku.

DUCH ZLODĚJE

V žaláři se skrývá duch. Byl to zloděj, který byl uvězněn v hradu a stal se jednou z prvních Dimiiných obětí po její proměně. Nepamatuje si, kým byl, ani co dělá na hradu, ale pamatuje si požár, a jak zemřel. Je však nenápadný a zpočátku se snaží před všemi skrývat. Smrtelně se bojí Dimie a také Gagmonora, ale během staletí se pokusil promluvit s několika hosty. Málokdy vyhledává cizince a je ostražitý, když je odhalen. Je ale také zvědavým duchem a může být přemluven, pokud je s ním laskavě zacházeno, aby prozradil cenné informace o dění na hradu.

ŽÁDNÍ HRDINOVÉ

Thorleifovi přátelé z vesnice jej chtějí zachránit. Jsou to zemědělci a řemeslníci, žádní bojovníci, ale mají o svého přítele strach a chtějí mu pomoci. Mohou proto překazit dobrodruhům plány. Ti musí najít způsob, jak je využít či odradit, aby jejich snahu nezmařili.

LEGENDY

HRAD ČERNÉ RŮŽE

Kdysi dávno, předtím, než přišla Krvavá mlha, existoval šlechtic proslulý svou moudrostí. Když se mu narodila první dcera, poslal pro všechny mudrce a ženy v zemi, aby jí požehnali. I přišli moudří lidé ze všech národů, požehnali jí a každý jí dal radu. Jedním z posledních, kteří přišli, byla zástupkyně malého lidu, skřetí babizna. Všichni na ni koukali z povýšeně, a tak, namísto požehnání, to dítě proklela, řka: „Nechť na své osmnácté narozeniny zhyneš v ohni a plameni.“ Rodiče byli zděšeni, ale přišla k nim laskavá čarodějnice a řekla: „Nemůžu vzít kletbu zpět, ale mohu ji alespoň zmírnit: Oheň ji nezabije, ale bude označena a nebude moci už žít mezi lidmi. Růže ji ochrání před světem, dokud někdo konečně nezruší její prokletí.“ A to je příběh o hradu Černé růže.

HRAD ČERNÉ RŮŽE

Za dávných časů, než přišla Krvavá mlha, se hradní pán z Černé růže požádal o pomoc démona, aby zachránil svou dceru před ohněm. Démon si vzal duši jeho manželky jako zálohu a vysmál se mukám, která způsobil hradnímu pánu. Ale také učinil svou část dohody: Protože tělo mladé dívky již nebylo možné zachránit, vložil její duši do mrtvoly jiné ženy. Ohavné stvoření a démon společně vyvraždili zbytek rodiny. Od té doby se temná paní z Černé růže zdržuje za pichlavou zdí z růží té nejtmavší červené barvy a stále se živí muži, kteří ji přicházejí navštívit.