



Dračí Hlidka

hra na hrdiny

DOBRODRUŽSTVÍ

BERTELKEM

AUTOR PŘÍBĚHU
PAVEL "TIRUS" ONDRUSZ
ILUSTRACE OBÁLKY
ONDŘEJ HRDINA



Žánr a náročnost

Tento příběh vznikl na motivy dobrodružství Bertelkem od autora Jana Brunece. Originál příběhu, najdete na webu <http://drd.mysteria.cz/dobrodruzstvi/> Na tomto webu ostatně najdete i další příběhy a dodatky, které autor vytvořil a které vám tímto doporučujeme. Děkujeme Janovi za krásný a zajímavý motiv, ze kterého jsme mohli při vymýšlení příběhu vycházet.

Herní žánr: Hororová fantasy – pátrání po tajemném zlu a zbrani, která ho může zničit.

Obtížnost: Toto dobrodružství je navrženo tak, aby ho dokázala úspěšně odehrát i družina začátečníků. Obtížnost příběhu lze měnit podle úrovně postav a aktuální potřeby vypravěče. Děje se tak především prostřednictvím nasazeného počtu monster a jejich síly, ale také množstvím informací, které dá PJ hráčům k dispozici. Zápletka samotná pak není příliš složitá. Nevyžaduje proto velké znalosti RP a teoreticky ani pravidel samotných.

Specifikem této hry je časové omezení. Dobrodružství bylo navrženo pro skautskou akci Freever s časovým limitem 3 hodiny. Za tuto dobu je potřeba celý příběh úspěšně dořešit. Dobrodružství se tak hodí především na kratší herní setkání. V případě potřeby je však možné ho dále rozvinout dobrovolným pokračováním. To může navazovat na hlavní zápletku. Náznak možného rozšíření je uveden na konci tohoto dokumentu.

Celková herní doba	3-4 hodiny
Očekávaná sestava	3-5 postav (1-5 úroveň)
Lokace	les, hrad, podzemí
Roční období	jaro (květen)
Tajemno, horor a drama	■ ■ ■ ■ □
Akce a bojové situace	■ ■ ■ ■ □
Vyšetřování a sběr informací	■ ■ ■ □ □
Roleplay a komunikace	■ ■ □ □ □
Humor a veselé scény	□ □ □ □ □
Hádanky a hlavolamy	□ □ □ □ □

Pozn.: Čím větší počet symbolů ■ tím větší důraz na danou oblast

„Včera, před bouří, mne myšlenky zavedly zpět do dětství. Vzpomněl jsem si na Rilond a na lesk chrámových věží při západu slunce. A také na večerní modlitby a starého Adimuse, který nás učil víře. Ještě dnes mi v hlavě zní jeho varování, že zlo nelze léčit zlem. Ó, jak se mýlil. Je to jen otázka síly. Stojíme tu s bratrem před branami sfér a skrze ně vládneme samotnému peklu. Jsme ukázkou toho, že lze vyhánět čerta ďáblem. Stačí k tomu mít odvahu a držet ho zkrátka.“

(dochovaný zápis z deníku theurga Sarga)





Tato příručka je psána výhradně jako průvodce Pána Jeskyně (vypravěče).

Pokud jsi hráč, prosím, nečti dál!

Obsah

1. Příběh v kostce
2. Pozadí dobrodružství – ve zkratce (*proč k událostem vlastně došlo*)
3. Pozadí dobrodružství – úplná verze (*NENÍ NUTNÉ ČÍST*)
4. Úvod pro družinu (*k přečtení hráčům*)
5. Aktuální situace a úvod do hry
6. Časový sled událostí
7. Předpokládaný průběh dobrodružství
8. Cizí postavy (NPC) a nestvůry
9. Popis lokací
10. Užitečné tipy
11. Slovo závěrem
12. Mapy





1. Příběh v kostce

Družina dorazí do města Torgham, kde se doví o odměně, vypsané vladkou Monfreyem. Podle všeho je třeba vypátrat a zlikvidovat loupeživou bandu v lesích. Ta narušuje jinak poklidný život v tomto kraji a tomu je potřeba učinit ráznou přítrž. Vyšetřování však rychle ukáže, že je všechno trochu jinak. Do hry vstupují nemrtví a jejich stopy vedou ke staré vojenské pevnosti Stolberg. Je nutné zjistit, co se uvnitř vlastně ukrývá a odkud se nemrtví berou. V pevnosti jsou útržky deníku, které mohou poodhalit celou temnou historii pevnosti a původ dávného zla ukrytého v podzemí. Tam také leží legendární magický meč Bertelkem. Ten má sílu zabít děsivou Hrůzu, která v pevnosti vládne. Teprve po úspěšném vyřešení případu si mohou postavy odpočinout a vydat se zpět do města pro slibovanou odměnu.

2. Pozadí dobrodružství – ve zkratce

(jen pro PJ!)

V kraji stojí odedávna stará pevnost Stolberg. V ní se usadili dva bratři (*kouzelník Amuel a theurg Sarg*) a několik vojáků. Na žádost krále zde začali vyrábět mocné magické předměty a zbraně. Ty pak zkoušeli na děsivých bytostech povolaných z temnot. Tehdy vznikl i meč Bertelkem. Zbraň, která dokázala zabíjet demony a děsy tak, jako málokterá jiná.

Jednoho dne došlo krátce po jednom experimentu k nehodě. Bratři uvolnili zdánlivě mrtvé tělo démona z okovů. Ten však ještě žil a napadl své stvořitele. Jeden z bratrů zemřel ihned. Druhý však ještě stihl použít Bertelkem a démona napadnout. Sám při tom zahynul, ale démona smrtelně ranil. Uvolněné zlo se však proměnilo v neviděnou Hrůzu, která záhy způsobila smrt i zbylé osádce pevnosti.

V kraji se po čase objevila vojenská hlídka, která měla zjistit, co se stalo. Nikdo z ní se však už nevrátil. Většina vojáků padla uvnitř pevnosti a ven se dostal jen jediný, pokousaný. Ten nakonec upadl hladový do podivného stavu hibernace kdesi v lesích.

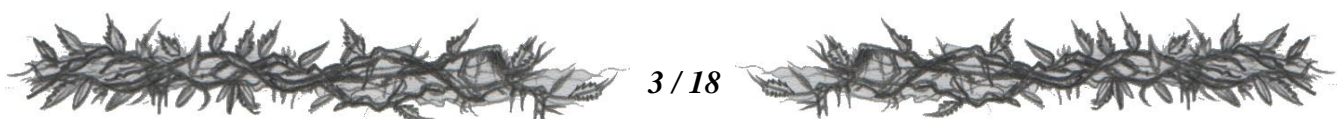
Na sedmdesát let pak byla pevnost zapomenuta. Kolem hradu i v něm samém vyrostly stromy a křoví. Časem se nakonec úplně zapomnělo, že tu vůbec nějaká pevnost byla. Před třemi lety se nedaleko objevilo stříbro a kraj začal vzkvétat. V lesích i mimo ně vznikly obchodní stezky, které spojily nově vzniklá městečka a vesnice.

Právě tento čilý ruch pocestných a obchodníků přilákal pozornost spícího nemrtvého. Netvor se probíral z neklidného spánku, ve kterém byl po desítky let uvězněn. Cítil tep srdcí a vzdálené proudění krve. Vydal se proto k lesním cestám ukojit svůj hlad a nehasitelnou žízeň. Tak začal teror a mizení karavan i náhodných kolemjdoucích. Brzy bylo nemrtvých mnohem víc.

Oblast kolem Torghamu chudne a chřadne. Lidé začínají mít problémy a do toho vévoda Monfrey ohlásí zvýšení daní, což spustí vlnu nepokojů. Vévoda bohužel nemá dost mužů (*museli narukovat jako posily do královské armády*). Požádá o pomoc město Dorset, ale je odmítnut (*město Dorset na situaci Torghamu bohatne*). Vévoda Monfrey tak nemá šanci zažehnat možnou revoltu ani nezvládne vyřešit problém v lese. Proto je vypsaná odměna. Hledají se dobrodruzi, kteří by zjistili příčinu potíží. Obecně se má za to, že se v kraji usídlila loupeživá banda. Dvě družiny už své štěstí zkusily, ale neuspěly (*nikdo už je vice neviděl*.)

V tuto chvíli proto nastoupí na scénu hráči, kteří dorazí do města Torgham. Zde se doví o odměně vypsané vladkou Monfreyem a tím příběh začíná.

Je potřeba vydat se do lesů ve snaze najít lapky a přežít první kontakt s nemrtvým(i). Následně je nutné vydat se po jeho nebo jejich stopách až k ruinám Stolbergu a ten prozkoumat. Bude potřeba zjistit, co se tu vlastně kdysi stalo. V pevnosti lze nalézt staré zápisky dvou bratrů a najít odpovědi na děsivé otázky. Zároveň je nutné odrážet útoky monster. Ve finále je důležité dostat se do podzemí a odstranit magický krystal, který drží otevřenou bránu sfér. Při tom bude vhodné najít magický meč Bertelkem. Pouze s ním lze relativně snadno zabít Hrůzu, která tu teď vládne a hlídá podzemí.





3. Pozadí příběhu – úplná verze

(jen pro PJ!)

DŮLEŽITÉ: Tento popis nemusíš vůbec studovat. Je zde jen pro ty, které zajímá celé pozadí dobrodružství. Jde v podstatě pouze o rozšíření původní zápletky, popsané v minulém odstavci. Pokud chceš začít rychle hrát, přeskoč rovnou na „Úvod pro družinu“. Podle „časové osy“ a „Předpokládaného průběhu dobrodružství“ už zvládneš celý příběh snadno odvyprávět.

Vzdálenější historie (POKUD CHCEŠ ZNÁT MOŽNÉ SOUVISLOSTI):

Válka a nová šlechta (rok -100)

Před víc jak sto lety docházelo ke krvavým válkám šlechtických rodů. Po letech bojů bylo už všem jasné, že vítězství připadne jen jedinému rodu, který bude vládnout všem. Ve hře proto zbyli dva hlavní protivníci: rod Wildersů (*reprezentovaný Reynarem Wildersem*) a rod Bellsherů (*reprezentovaný Abaronem Bellsherem*). Každý z nich byl podporován mnoha menšími šlechtickými rody v bitvě o trůn.

Štěstí se nakonec v poslední bitvě usmálo na Reynara Wilderse a rod Bellsherů spolu s jeho vazaly byl poražen. Kdo nepřisahal věrnost novému králi, byl popraven a jeho majetek propadl koruně. Jen nemnoho poražených dokázalo uprchnout do vyhnanství (*včetně malého dítěte, odvezeného do exilu - Gregoryho Bellshera – syna poraženého vévody*). Král po něm nechal pátrat, ale neúspěšně.

Hned po ukončení války přišel čas, aby král odměnil své věrné. Staré rody tak získaly další velká území a moc.

Byla zde však i spousta nových hráčů. Mnoho vojáků bylo povýšeno do rytířského stavu a někteří dokonce do stavu nižší šlechty. Pro tyto nové šlechtice však už léno v centrální části země nezbylo. ***Bylo rozhodnuto o kolonizaci divočiny na východních hranicích***, která dříve nikoho nezajímala. Král tak uspokojil nároky svých vazalů. Noví šlechtici získali léno, král výnosy z nových oblastí a navíc zajistil vnější hranice koruny dále od hlavního města. Jedním z nich bych i jistý rytíř, nově povýšený do rytířského stavu - ***vладыка Rodrik Monfrey***.

Kolonizace a založení pevnosti Stolberg (rok -95)

Divočina na východě byla tvořena mohutnými hvozdy. Hned poté, co se sem přesunuli noví páni a chudí poddaní začalo kácení a vypalování lesů, zakládání vesnic, osad a usedlostí. To se samozřejmě neobešlo bez odporu divokých kmenů, které do té doby v divočině žily a civilizace je nezajímala. Docházelo k přepadům a nových osad a drancování.

Král proto nařídil ***vybudování pevnosti Stolberg***, která se stala opěrným bodem v dalším rozšiřování území.

Pevnost Stolberg byla vybudována za pouhé tři roky a byla doplněna o posádku sta mužů.

Stabilizace kraje (rok -80)

Po patnácti letech se situace uklidnila. Původní obyvatelé byli zotročení, asimilováni nebo zabiti. Podle toho, jak velký kladli odpor. A také podle toho, jak se k nim choval šlechtic, který daný kus území dostal pod správu. V kraji zavládl mír a klid.

Stolberg tak nakonec ztratila svůj původní význam a posádka pevnosti se zmenšila na nezbytné minimum (*dvacet mužů*).





Druhá válka a Stolberg jako zbraň (rok -78)

Dva roky poté, co se situace na hranici uklidnila, přichází pro království další hrozba, tentokrát ze západu

Čerstvě dospělý syn Abarona Bellshera (*Gregory Bellsher*) se vrací z vyhnanství. Vede žoldáckou armádu, která je navíc posílena o podivné **démonické bytosti**. Tvorové byli povoláni kněžími podivného kultu, který Gregorymu Bellsherovi nabídl své služby, a on přijal.

Tyto tvory je velmi **obtížné zabít a navíc jsou velmi rychlí. Jejich útoky jsou zničující a království začíná mít problémy** udržet pozice.

V těžkých časech **král přijal nabídku dvou bratrů. Mága Amuela a jeho bratra, theurga Sarga. Ti slíbili králi vyvinout magické zbraně, které si poradí s novou hrozbou.**

Aby se vše utajilo a aby se divoká magie, s kterou experimentují, nestala hrozbou v samotném srdci království, jsou oba **bratři posláni na Stolberg**, na východním okraji říše.

Nehoda a konec pevnosti (rok -77)

Oba bratři ihned po příjezdu na Stolberg začali provádět **podivné experimenty**. Nikdo ale neví, co se vlastně v pevnosti vlastně děje. Snad kromě toho, že sem občas dorazily vozy (které dovezly vzácně zajaté monstrum, aby na něm bratři mohli experimentovat) a také že hřbitov u místní kaple byl vykopán...

Velmi záhy se **podařilo vyvinout zbraně, které dokáží tvory ochromit, zranit a zabít**. Do pevnosti dorazili kováři a vyrábějí jich, kolik je jen možné. Nebylo to dost na porážku nepřítele, ale aspoň to zpomalilo jeho postup.

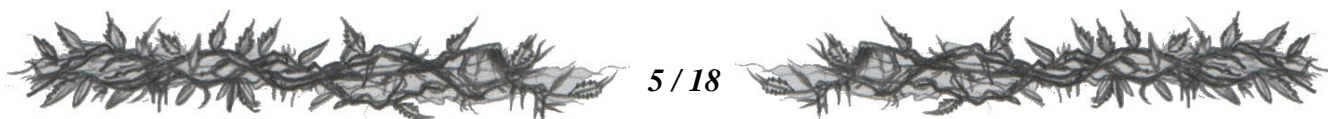
Král požadoval mocnější zbraň, která by měla větší dopad na celé vojsko nepřítele.

Bratři začali dělat další experimenty, ve které hrály roli ostatky mrtvých. Není už jasné, o co přesně šlo, ale je jisté, že **došlo k nehodě**. Tvor, který měl při experimentu zemřít, pokus přežil. Bohužel, si toho ani jeden z bratrů nevšiml. Když se pak laboratoř vyklízela pro další pokus, došlo k překvapení. **Démonický tvor, který měl být mrtvý, na bratry zaútočil**. Mág zabil okamžitě. Theurg se pokusil bránit svého bratra a použít k tomu **zvláštní meč**. Jeho jméno bylo **Bertelkem**, a měl **schopnost zabít temné tvory**. To se mu nakonec povedlo a démon zemřel. Alchymista však za své hrdinství zaplatil vysokou cenu. Rovněž podlehl těžkým zraněním, které v boji utrpěl.

Vlivem experimentů však bestie nezemřela úplně. Duše mrtvých, které byly všude *kolem (ať už vykopané ostatky ze hřbitova, nebo ty, které zde zemřely při experimentech)* promořily celou pevnost Stolberg aurou zla. **Netvor se tak vrátil v jiné podobě zpět k životu - tentokrát jako neviděný**. Lačná Hrůza, která se spojila s tímto místem a toužila po bolesti, krvi a utrpení.

Hradní posádka tak byla brutálně vyvražděna a umořena Hrůzou ještě téhož večera a **z padlých se navíc stali nemrtví**.

Ke všeobecnému štěstí se však nemohli dostat ven z pevnosti, protože ta byla uzavřena.





Stolberg chátrá (rok -77)

Protože z pevnosti přestávaly přicházet zprávy, byla na místo **povolána královská hlídka**. Ta se dostala dovnitř, ale byla rovněž **zabita**. **Jeden voják unikl** a stihl za sebou zavřít bránu. Byl však **pokousán a proměnil se v nemrtvého**. Toulal se pak po lesích kolem Stolbergu, aby nakonec **upadl do hibernace** kvůli hladu.

Protože bylo zjevné, že žádná pomoc ve válce už ze Stolbergu nepříjde, byla **pevnost odepsána a zapomenuta**. Na severu se podařilo najít nové spojence, kteří dokázali s démony bojovat přímo a tak **nebylo potřeba vyvíjet nové zbraně**.

Válka pokračovala další roky. Muži byli odváděni do bojů a kraj pustnul. K pevnosti se už prakticky nikdo nevydával.

Příroda si znovu začala brát, co jí dříve patřilo. Mladé keře a náletové stromky brzy obrostly mnoho opuštěných míst neprostupnou hradbou zeleně.

Stolberg opuštěn (rok -70)

Válka skončila po osmi letech. Rozhodujícím faktorem se stala zrada a výpad ze zálohy, při němž byl Gregory Wilders zabit. Nepřátelské vojsko se rozpadlo a útočníci se stáhli, odkud přišli.

Pro velké ztráty nebylo ani pomyšlení na odvetné tažení. Král začal zajišťovat západní hranici a posiloval obranu hlavně tam.

O východ země se už nikdo tolik nestaral. **Pevnost Stolberg byla na půl století zapomenuta** a zůstala stát zarostlá stromy na kopci v lesích.

Stříbrná horečka a následky (rok -3)

Po mnoha letech míru se i na východ vrátil život. Co víc, **v řece Stůpavě se našly stříbrné nugety a v kraji se rozhořela stříbrná horečka**.

Do kraje začalo přicházet mnoho dobrodruhů a poutníků i rodin, které věřily, že zbohatnou. Místní šlechta byla ráda, že se kraj znovu zalidňuje.

Bouře revoluce (rok -1)

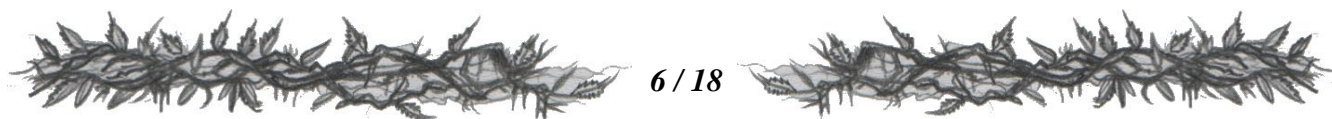
Po víc jak půlstoletí klidu **došlo k velmi zlým událostem**. Zemi od jara stíhaly **ničivé deště a povodně**. Léto nebylo o nic lepší. **Úroda byla**, hlavně na západě, **mizerná**.

Brzký příchod zimy by příčinou hladomoru mezi poddanými, což **přerostlo v revoluci** v samém srdci království.

Některé šlechtické rodiny byly vyvražděny a přišly o svá sídelní města i se zásobami a sýpkami.

Král proto vyslal vojsko, aby udělalo v zemi pořádek. Ukázalo se však, že to nebude tak snadné. Několik vyhladovělých oddílů dezertovalo a královští vojáci se přidali se na stranu revoluce.

Ve světle těchto událostí povolal král **povinným odvodem posily k velkému finálnímu úderu** na vzbouřence. **Z města Torgham odešla většina vojenské posádky** a zůstalo jen několik biřiců.





Obchodní stezka mezi Torghamem a Eldorem (půl roku zpět)

Dál na východě vzniká pod horami **těžařské město Eldor**. Není však osamoceno a lidé zakládají i spoustu menších usedlostí a vesnic. To je také příčinou **vybudování obchodní stezky** mezi oběma většími městy. Ke vši smůle však cesta vede divokým hvozdem. Asi osm mil od Torghamu se navíc táhne poblíž kopce, na kterém stojí zapomenutá pevnost Stolberg.

Právě „život“ (**a pohyb lidí**) **na obchodní stezce, způsobí – že se nemrtvý u lesní cesty probral** ze své letargie a vyráží za potravou. Dochází tak k prvním ojedinělým útokům a **vznikají noví nemrtví pokousáním**. Postupem času pak útoků přibývá. Poutníci a obchodníci se tak raději vydávají ke svému cíli (**Eldoru**) přes velkou okliku na severu, přes město Dorset. Cesta trvá třikrát déle, ale aspoň není smrtelně nebezpečná.

Torghamské dilema (dva měsíce zpět)

Poté, co se **stezka k Eldoru stala nebezpečnou, poutníci volí cestu přes Dorset** a příjmy města značně poklesly a mnoho lidí odsud odchází. Stříbrná horečka stále pokračuje a nikdo nechce stát opodál, když se kolem točí spousta peněz. Na druhou stranu do kraje přichází spousta jiných lidí. Často těch, kteří přehají před zákonem a skrývají se. V kraji je tak ještě méně bezpečno. Množí se přepady a krádeže všeho druhu i za bílého dne.

Navíc stále pokračují tajemné útoky u obchodní stezky a zásobování i odvody stříbra vážnou.

Místní šlechtic, **vladyka Monfrey, začíná mít finanční potíže. Ohlásí zvýšení daní**, ale to spustí nepokoje, a je nucen požádat o pomoc (**posily**) vládce sousedního města. Jeho vládce, vladyka Hubert, však žádost odmítá (**situace, kdy Dorset bohatne, mu vyhovuje a navíc sám nemá dost lidí**). **V Torghamu akutně hrozí, že lidé převezmou vládu**. Vladyka Monfrey je ve velmi těžké situaci. Sám má pouze dvacet bojeschopných mužů. Někteří z nich navíc mají ve městě rodiny a mohli by odmítnout jeho rozkazy. Zbytek jeho vojáků byl před půl rokem převelen ke královskému tažení na západě.

Ve světle těchto událostí **poslal zoufalý vévoda tři vojáky do lesů**. Tuto informaci uchoval v tajnosti, protože se obával zneužití situace (**lidé by mohli mít pocit, že není lepší čas pro revoltu**). **Nikdo z vojáků se však nevrátil. Předtím ovšem našli pevnost a otevřeli její bránu**.

Nezbývá proto, než obětovat všechny zbývající peníze (**poslední šance před útekem a faktickým odevzdáním moci**). Vévoda **Monfrey vypisuje veřejně odměnu** družinám a dobrovolníkům, kteří si troufnou celý problém vyřešit.

První skupina je parta podivných individuů, která sem dorazila nedávno. Někteří z nich vypadali jako dezertéři anebo lapkové. **Jejich vůdce** byl podivný chlap **se zvláštníma očima, kterému říkali „Vlk“**. **Opět se nikdo z nich nevrátil**. O dva týdny později dorazila do **města další skupina dobrodruhů** a úkol přijala. Stejně, jako o jejich předchůdcích, o nich už **nikdo více neslyšel**.

Nabídka odměny se rozrostla. Zoufalí lidé se rozhodli přispět, jen pokud se problém konečně vyřeší. Posel se vydává do Dorsetu, aby přitáhl pozornost dalších družin.

V tuto chvíli přijíždí do Torghamu družina. Hráči tak mohou zkusit své štěstí a schopnosti.





4. Úvod pro družinu (přečíst)

Nebe má už druhý den barvu olova. Nekonečné proudy deště se valí k zemi a rozstříkují vodu všude kolem vás. Nedá se před tím nikde ukrýt. I ta bahnitá cesta, po které jdete, se čím dál víc podobá hnědému korytu řeky. Bláto se vám lepí na nohy a nepříjemně klouže. Už to trvá příliš dlouho, než abyste se obtěžovali nadávkami. Je vám zima a cítíte, jako kdyby se vám led zabodával až do kostí. Jediné, co překryje zoufalé drkotání zubů, je zase jen déšť.

Kolem třetí hodiny odpoledne se na vás konečně usmálo štěstí. Nebesa se slitovala a mrazivý déšť ustal. O chvíli později vytryskl z nebe proud slunečních paprsků. Kdesi na obzoru se objevila duha a daleko před vámi se zaleskly střechy města. „Torgham!“ zamumlal kdosi. Všichni jste v duchu zajásali. Věděli jste, že tohle město vám určitě nabídne to, co tolik potřebujete. Teplo krbu, který vysuší vaše věci. Dobré jídlo, které nasytí vaše tělo. A pohodlné postele, které dají spočinout vašim nohám.

Přidali jste nedočkavě do kroku a přestali vnímat mlaskavé zvuky bot utopených v bahně. O půl hodiny později jste vešli do Torghamu. Nízké dřevěné domy vás rychle vtáhly mezi sebe. Úzké uličky se tajemně klikatily a občas vás zavedly do slepých zákoutí. Nakonec vás ale přeci jen vypudily na malé náměstí. Tomu dominuje vývěsní štít na jednom z domů. Je to krčma, zvaná „U Svícnu“. Ještě o kus dál za ní se pak proti nebi rýsuje silueta staré tvrze, sídla vládce tohoto města a kraje - vладыky Larsena Monfreye.

Vedle dveří do krčmy jste zahlédli jakousi vývěsku a na ní pergamen. Na první pohled je vidět, jak je písmo rozmočené a nečitelné. „Sakra, pojďme dovnitř.“ zavrčel kdosi z vás. Dnes už toho bylo opravdu příliš. Jediné, co vás teď zajímá, je teplo, sucho a klid.

Vešli jste do krčmy a ihned vás uhranula opojná vůně pečeného masa. Tichý hovor, který tu zněl, náhle utichl a oči všech se upřely na vás. Jediný zvuk je praskání dřeva v mohutném krbu.

Váš příběh právě začíná...

5. Aktuální situace a úvod do hry

Tuto část bys měl družině podat volnou formou ihned po přečtení „Úvodu pro družinu“:

Družina by měla vědět, že v kraji řádí „stříbrná horečka“. Spousta lidí z království se vydala to těchto končin hledat štěstí. Většina z nich byli chudáci a blázni, kteří už neměli co ztratit. Na druhou stranu, byli i tací, kteří prodali, co měli, v naději, že zbohatnou mnohem víc. Jistě je, že v takových místech nebývá nouze o práci pro dobrodruhy. Ochrana karavan, nebo nalezišť stříbra, nepatří mezi příliš riskantní úkoly. Ideální místo, kde si mohou dobrodruzi vydělat, aniž by se příliš nadřeli. To byl také důvod, proč se do tohoto kraje vydali.

Mimo jiné mohli zaslechnout, že se zde objevily nějaké problémy s lapky a byla vypsána odměna. Víc o tom ale družina neví a musí získat nějaké bližší informace.

Družina začíná hrát v okamžiku, kdy vešla do hospody „U Svícnu“. Dá se čekat, že se postavy začnou vyptávat po nějakém úkolu (pokud potřebují peníze nebo si všimly rozmazaného obsahu pergamenu. Případně může „pomocť“ hostinský, který je osloví ve stylu: „Á, vy jste další, kteří jdou na tu loupeživou bandu?“ Záleží jen na tom, jak se družina „chytá“ anebo jak moc potřebuje nakopnout.

Příběh je poměrně přímočarý. Není limitován časem v herním světě (není vázán na nějakou událost, která se má odehrát v přesně daný okamžik atd.). Cílem družiny bude eliminovat démonickou Hrůzu v pevnosti Stolberg.



Celé vyšetřování a příběh je možné shrnout do několika bodů:

- Zadání úkolu v Torghamu a sběr základních informací.
- Cesta do lesů a nalezení útočících nemrtvých.
- Cesta po jejich stopách do pevnosti Stolberg.
- Průzkum pevnosti a nalezení zápisků ve věži.
- Cesta do hlubin Stolbergu a získání meče Bertelkemu.
- Finální souboj s Hrůzou v podzemí.
- Odstranění krystalu, který drží otevřenou bránu do jiné sféry.

To vše může probíhat souběžně s častými nebo vzácnými útoky nemrtvých (*podle úvahy PJe*).

6. Časová osa příběhu a shrnutí stop a klíčových postav

Den -40

Vévoda oznamuje zvýšení daní, protože se Torghamu nedostává peněz.
Začaly nepokoje. Kdosi zápalnou lahví zničil rodový praporec na tvrzi vévody Monfreye.

Den -39..

Vévoda posílá do Dorsetu posla s prosbou o posily na zvládnutí nepokojů.
V mezičase oznámí lidem, že požádal o vojáky k vyčištění lesa a pozastavuje výběr daní.

Den -31

Vévodův posel se vrací z Dorsetu s informací, že jeho prosba byla odmítnuta.
Do lesů jsou vysláni tři vévodovi muži – najdou a zabijí jednoho nemrtvého, dostanou se ke Stolbergu, ale tam jsou rychle udoláni přesilou.

Den -30

Zoufalý vévoda vypisuje odměnu 400 zlatých za vyřešení situace.
První družina se vydává na cestu. Během tří dnů všichni zemřou v lesích.

Den -20

Nová družina přijíždí do Torghamu a přijímá nabídku.
Další den dosáhne Stolbergu, utrpí ztráty a se zraněnými ustupuje dál na východ (*cesta k Torghamu je pro ně odříznutá*).

Den -14

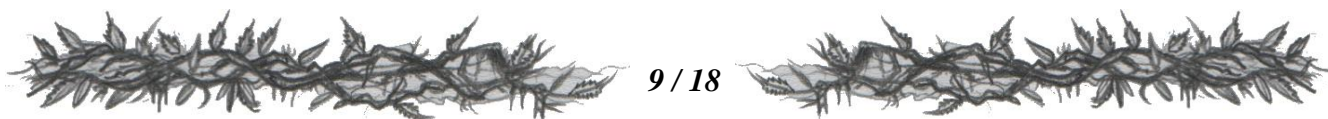
Odměna se navyšuje na 800 zlatých.
Je vyslán posel do Dorsetu s nabídkou práce pro zkušenou družinu dobrodruhů.

Den -10

Informace umístěny na vývěsky v Dorsetu a posel se vrací zpět.

Den -5

Družina hráčů v Dorsetu narazila na vývěsku a vyráží k Torghamu situaci prozkoumat.





DÁLE POKRAČUJÍ UDÁLOSTI PO PŘÍJEZDU DRUŽINY

Den 0 DNES

Družina doráží do Torghamu. Díky počasí o den později, než je běžné.

Doví se o úkolu, přijme jej a může zjistit základní informace – že byly i jiné družiny atd.

Den +1 RÁNO

Postavy se vydají do hvozdu a sledují zarůstající stezku.

ODPOLEDNE

Nález kusu hadrů nedaleko cesty a poházené věci.

Útok nemrtvých na družinu (*případně nákaza, pokud chceš dále příběh rozvinout*).

Útok „Vlka“ (*zlatookého vůdce první družiny, který je také proměněn*).

Sledování stop, odkud přišli nemrtví, až ke kopci a pevnosti Stolberg.

VEČER

Vstup do Stolbergu a setkání s nemrtvými dobrodruhy (*boj*).

Objevení bílých hadrů nahoře na věži – navedení postav do věže.

Objevení přeživšího dobrodruha.

Sdílení deníku obou bratrů s poznámkami o pokusech.

Den +2 RÁNO

Cesta do podzemí hradu – vězení a laboratoře.

Nalezení Bertelkemu a boj s Hrůzou.

Odstranění krystalu a ukončení cyklu dalšího ožívování nemrtvých.





7. Předpokládaný (možný) průběh dobrodružství

Níže uvedený postup napříč dobrodružstvím je jen jedním z mnoha. U her na hrdiny je velký prostor pro fantazii hráčů a zvláštní schopnosti jejich postav. Není proto nutné tlačit hráče do této varianty příběhu, pokud je napadne jiná. Tento scénář je možná ukázka, jak lze celé dobrodružství vyřešit.

PŘÍJEZD DRUŽINY

Postavy dorazí do města Torgham a usadí se v krčmě „U svícnu“. Zjistí, že zdejší kraj chudne proto, že obchodní stezka přes les k Eldoru je uzavřená. Ví se, že byla prokácena asi před půl rokem, ale záhy začaly podivné útoky a lidé dostali strach. Občas se našly rozházené předměty nebo stopy krve ale nikdy těla. Vše se postupem času stupňovalo a proto obchodníci i těžaři stříbra volí Dorset dále na sever. Cesta je delší, ale aspoň bezpečná. Družina se také doví o odměně a o tom, že zmizely i předchozí družiny. Mohou také zjistit popis družin – V první byl vůdce divný chlap, který měl zvláštní, skoro až žluté oči, dlouhé a rozevláté vlasy i vousy a nikdo mu neřekl jinak než „Vlk“. Druhá družina byli profesionální dobrodruzi – byl mezi nimi starší kněz, elfi hraničářka, člověk ve středním věku (*zloděj*), a pak další dva lidé. Jeden vypadal jako kouzelník, druhý jako válečník. Když postavy ohlásí odhodlání úkol přijmout, mají jídlo i ubytování zdarma. Místní k nim vzhlížejí s nadějí.

CESTA DO HVOZDU

Cesta z Torghamu dále do hvozdů začíná pomalu zarůstat. Je květen a stromy i keře raší všude tam, kde byly ještě na konci loňského léta vysekány. Družinu může upoutat podivné ticho, které se v přítomnosti nemrtvých projeví. Je prakticky jisté, že narazí na utržený kus hadru a rozházené věci. Když se budou soustředit na hledání věcí kolem – nemrtví využijí situaci a zaútočí.

Družina by měla přežít - pokud nedělá naprosté hlouposti ☺. Navíc, pokud je potřeba a chceš dát příběhu pokračování, hrozí riziko, že budou některé z postav pokousány. V tom případě se může stát, že se jejich rána zanítí a v dalších hodinách zčerná. Neklamné znamení toho, že jsou postavy nakaženy. To by znamenalo, že se sami stanou nemrtvými (*více o tom najdeš v kapitole „Užitečné tipy“*).

Po vybití monster by měly postavy hledat jejich stopy. Ty je nakonec zavedou až ke kopci, kde je mezi mohutnými stromy ukrytá pevnost Stolberg. Během cesty se podle aktuální situace a potřeby mohou objevit další nemrtví (*mohou to být i lapkové z první družiny – a velmi pravděpodobně jejich vůdce zvaný „Vlk“. Případně i dříve napadení obchodníci*).

V lese je možné zaslechnout také něco jako roh (zvuk vychází z věže Stolbergu, kde se zoufalý uvězněný zloděj snaží nějak upoutat pozornost kohokoliv, kdo by mohl pomoci, anebo aspoň odvést pozornost, aby se nějak pokusil uniknout).

PEVNOST STOLBERG

Hned při příchodu ke Stolbergu si postavy mohou všimnout toho, že stará brána je otevřená. Velmi pravděpodobně je může také napadnout někdo z druhé družiny (*kteří neměli to štěstí, aby utekli*). Na nádvoří je vidět starou kapli (*je znesvěcená, ale klerik by zde mohl provést nové vysvěcení místa*).

Dále je zde vysoká věž (*nahoře je vidět „vlajka“ udělaná z provizorních hadrů*). Dost možná že někdo nahoře na družinu zavolá (*záleží, v kolik hodin do pevnosti dorazí, zda si zapomenutý dobrodruh družiny všimne a také, zda nebude spát atd.*). Je ve věži zabarikádovaný už několik dní a žije jen díky tomu, že je dole ve věži také studna.





Pokud postavy dobrodruha Beringera zachrání, nebude jim v boji nic platný. Dva týdny nejedl a je nesmírně zesláblý a pološilený strachem. Našel tu ale deník, který by postavám mohl napovědět. Ví také, že jejich kněz říkal, že cítí něco zlého z podzemí.

V pevnosti jsou ještě dvě budovy (*bývalá kasárna*) a budova se skladem, kovárnou atd. Obě budovy jsou osídleny nemrtvými. Jejich počet je vhodné upravit podle síly družiny.

PODZEMÍ PEVNOSTI

Cesta do podzemí je relativně jednoduchá. Družina si ale bude muset poradit s monstry. Nakonec se dostane až do mučírny / laboratoře. Tam kromě ostatků obou zemřelých bratrů najdou také meč Bertelkem a démonickou Hrůzu. Jak meč, tak Hrůza jsou v jedné místnosti. Záleží jen na postavách, jak si s tím poradí. Bez meče Hrůzu prakticky nejde zabít. I pokud by se to postavám nakonec podařilo, je nutné odstranit krystal, který zde funguje jako usměrňovač energie mezi sférami existence. V případě, že je zasazený na místě, dovolí Hrůze opětovný návrat během dalších několika hodin. Odstranění krystalu koloběh naruší.

8. Cizí postavy (NPC) a nestvůry

Larsen Monfrey – vladyka Torghamu (*člověk válečník*)

- asi 180 cm vysoký
- věk zhruba 50 let
- sněhově bílé vlasy i vousy, statný chlap

ROLE: *Vypsal odměnu a je ochotný dát družině nějaké informace (že už na začátku při mýcení cesty zmizeli dva dřevorubci, ale nebyli místní a nikdo tomu nevěnoval pozornost). Do kraje dorazila díky stříbrné horečce spousta pochybných existencí. Někdo z nich stojí za loupežemi v lesích. A možná že jde i o politiku (ve světle odmítnuté žádosti z Dorsetu).*

Čenda – hostinský z krčmy „U Svíce“ (*člověk*)

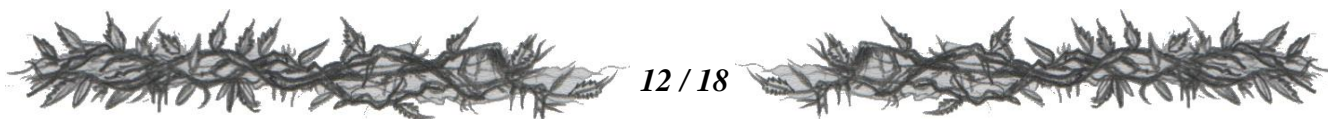
- asi 170 cm vysoký
- věk zhruba 60 let

ROLE: *Ví něco o družinách, které úkol přijaly. První vedl divný chlap, kterému se tu říkalo Vlk. Měl divné, skoro žluté oči, tmavý obličej a vlasy i vousy divoce rozlitané. Jeho pohled byl děsivý (právě jeho mohou postavy najít jako nemrtvého v lesích). O druhé družině ví, že jich bylo pět a z toho jeden starší kněz a jedna elfka. Jejich vůdce se jmenoval Aramus.*

„Vlk“ – nemrtvý vůdce první družiny (*člověk*)

- asi 185 cm vysoký
- věk zhruba 40 let
- žluté oči, snědý, neupravené černé vlasy i vousy

ROLE: *Jen nemrtvý – družině může dojít, jak dopadli jejich předchůdci. U sebe může pořád nosit nějaké věci (které už jako nemrtvý samozřejmě nedokáže používat).*





Beringer – přeživší dobrodruh druhé družiny (člověk - zloděj)

- asi 180 cm vysoký
- věk zhruba 40-50 let

ROLE: může družinu varovat z věže před útokem a ukázat jim nalezené deníky. Řekne, jak dopadla jeho družina (kněz byl roztrhán a další z družiny zranění uprchli. On zůstal odříznutý zde).

Další užitečná jména: Selig, Derek, Helidor, Fido, Kranz, Edwin, Roulan, Bren, Alaziel, Vanga, Jülie, Maegan, Berenice, Morgana, Olwen, Papiya, Corin.

Ghúl

Životy: 10-20

ÚČ: 4 (drápy), 3 (zuby)

OČ: 2

Pomalý nemrtvý, který je ještě stále v hibernaci. Nemá dostatek jídla, aby se proměnil v rychlejšího a agresivnějšího nemrtvého. Na druhou stranu, jeho pokousání způsobuje proměnu v nemrtvého. Více rozpadlý, než jeho sesterský nemrtvý – „zombie“.

Zombie

Životy: 20-40

ÚČ: 5 (drápy), 3 (zuby)

OČ: 4

Velmi rychlí nemrtví, kteří se rekrutovali z řad nových nemrtvých (tj. většinou mrtvolý ne starší než 2 měsíce – starší nemají dost jídla a stávají se pomalejšími – ghúly). Tj. vojáci z Torghamu, první družina a nějaký ten pocestný. Běhají stejně rychle jako lidé a budí děs. Jejich pokousání může rovněž způsobit smrt.

Hrůza

Životy: 100

ÚČ: 7

OČ: 6

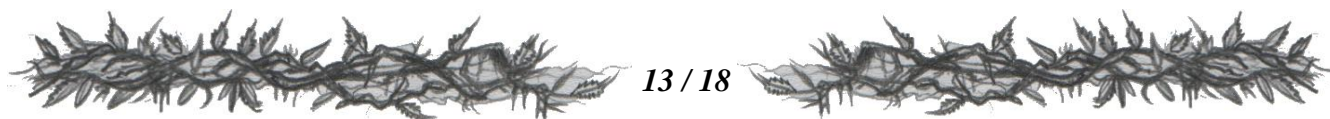
Hrůza je neviděná bytost – svou podstatou jde o čiré zlo. Útočí tak, že projde přes svou oběť a vysaje z ní životy. Při úspěšném útoku může také vysát úroveň oběti (v tom je její nebezpečnost). Pokud máš v družině postavy na první úrovni, nech je upadnout do bezvědomí – nemá smysl nechat družinu zemřít, aniž by se mohla bránit. Hrůza není běžnými zbraněmi zranitelná. Kouzla působí plné zranění, Bertelkem trojnásobné.

Poznámka: Klerik dokáže přítomnost Hrůzy vycítit a dokáže ji vidět.

Všichni nemrtví dostávají dvojnásobné zranění, pokud je způsobeno stříbrem, svěcenou vodou nebo kněžskými kouzly. Běžný útok jim působí poloviční zranění (nekrvácí atd.).

Zranění Bertelkemem působí běžným nemrtvým okamžitou smrt.

Důležité: Nemrtví jsou nebezpeční jak pokousáním, tak svým počtem. Začni raději hraním menších případů. Ty mohou družinu jen vyděsit anebo lehce zranit. Pokud je hned na začátku skoro zabiješ, je velká šance, že od úkolu ustoupí. V lesích by navíc mělo být z logiky věci těchto tvorů jen několik. Hlavní koncentrace je v pevnosti Stolberg.





9. Popis lokací

Torgham

- Menší město s cca 800 obyvateli.
- Vybudováno ze dřeva (*toho je v této oblasti hodně*).
- Město má Freyovu kapli a jáhna (*ne kněze*), který může postavám pomoci (*svěcená voda atd.*).
- Ve městě je tvrz, kde sídlí vévoda (*tato budova je jediná posílena kamennými stěnami*).
- Dále je ve městě krčma „U Svícnu“ a „Zámostí“ (*menší lokál za potokem zvaným „Lučina“*).
- Ranhojič už ve městě není (*byl to zároveň i alchymista, avšak jeho dům je už úplně prázdný*).

Stolberg

- Za hradbami je starý hřbitov (*ukrytý pod listím a mechem*) – cca 50 prázdných hrobů.
- V pevnosti je hlavní věž:
 - má tři patra a v přízemí studnu
 - dveře má zavřené zevnitř těžkou závorou (*uzavřel se tam vyhladovělý Beringer*)
 - střecha věže je pryč, takže tam mnoho let teklo = nábytek je poničený
 - Beringer ve věži našel nějaké zápisky (většina zničená, ale čtyři útržky má)
 - Beringer se snažil na sebe upozornit – vyvěsil z okna stará prostěradla
 - Občas se také pokouší troubit na starý roh, ale je dost slabý a je to proto vzácné – je však možnost, že to družina v lese zaslechne.
- Další dvě věže sloužily jako obranné a strážní – je na ně přístup ze dvora a od nich se dá chodit po obvodu hradu na cimbuří.
- Na nádvoří jsou tři budovy:
 - kasárna s laboratoří v podzemním patře
 - mají tři patra (dvě nadzemní a jedno podzemní)
 - v podzemí jsou sklepy, žaláře a mučírna proměněná v laboratoř
 - hospodářská budova – kuchyň, kovárna atd. (dvě patra)
 - kaple
 - socha anděla s mečem, oltář a za ním v prachu malá truhlička se svatou knihou.

Laboratoř

- **Stůl ve středu místnosti**
 - Laboratoři dominuje mohutný dubový stůl se zvláštními kovovými okovy a popruhy.
 - Kolem něj jsou (ve vzdálenosti cca dva sáhy) na podlaze nakreslené runy a vinou se kolem šesti kamenných podstavců kolem něj. Podstavce (*až na jeden*) jsou povalené a na zemi jsou zbytky rozbitých kostí (lebek).
- **Portálové zrcadlo a stroj**
 - Je zavěšeno na kovové konstrukci vystrčené asi půl sáhu od zdi. Zrcadlo je kruhové, vyrobené z mědi, a velké asi dva sáhy v průměru. Vedle něj je stolek a na něm podivná kovová bedna. Z ní trčí krystal uchycený v otvoru obklopeném menšími krystaly.
 - Uvnitř bedny je množství mechaniky sestávající z ozubených kol a tenkých drátků vedoucích přímo k měděnému zrcadlu.
- **Hlavní ochranná aura**
 - Po stranách místnosti jsou další čtyři podstavce s lebkami, které obklopují celou místnost a množství run těsně po okraji místnosti.





10. Užitečné tipy

- Město Torgham
 - o Vladyka Larsen Monfrey (*vnuk Rodrika Mofrey*)
 - o Hostinský „U Svícnu“ – Čenda
 - o Hostinský „Zámostí“ – Wussler
 - V první družině byl chlap se žlutýma očima a rozježenými vlasy a vousy – „Vlk“
 - Druhá družina – starý kněz, elfi hraničářka, muž středního věku, kouzelník a válečník.
 - o Lovec Bren může říct družině, že když v lese přestanou slyšet ptáky, něco je zle.
- Těžební město Eldor
- Konkureční město Dorset
 - o Vladyka Huberte De Eneval
- Pevnost Stolberg
 - o Theurg Sarg
 - o Kouzelník Amuel
 - o Uvězněný dobrodruh - Beringer
 - o Nemrtvý v lese - „Vlk“.

Město Torgham a jeho posádka

Ve městě dřív bylo přes osmdesát vojáků. Většina však musela narukovat do královské služby a proto zde vévodovi zůstalo k dispozici jen dvacet z nich. Z toho tři ztratil při snaze zjistit, co se v lese děje a vyřešit problém.

Vývěska s odměnou

Visí vedle dveří do krčmy, ale jak bylo zmíněno, je rozmočená a text je jen těžce čitelný. Pokud by ho postavy rozluštily, je jeho obsah uveden v příloze. Jinak se postavy vše potřebné doví v hospodě. Vývěska samotná nebyla také primárně určena místním. Z obyvatel města jich umí číst a psát sotva pět. Zpráva se tak ohlašovala ještě klasicky – bířic vybubnoval pozornost a ohlásil, co zde stojí.

Nemrtví v lesích a na Stolbergu

První z nemrtvých, který se dostal do lesů, byl voják. Patřil k hlídce, která jela do pevnosti Stolberg před sedmdesáti lety, když z ní přestaly přicházet zprávy. Byl pokousán, ale dostal se ven. Naštěstí za sebou dokázal zavřít bránu. Po proměně se chvíli živil zvířaty, ale nakonec upadl do hibernace (*nedaleko budoucí obchodní stezky mezi Torghamem a Eldorem*). Jeho ostatky se probraly k životu až nedávno (*před půl rokem, kdy se začala kácet nová obchodní stezka*). Napadl několik osamocených poutníků a z těch vznikli další nemrtví. Později navíc tři vojáci z Torghamu našli Stolberg a otevřeli brány.

Nemrtví, kteří se dlouho nenakrmili a zemřeli již dávno (více jak dva měsíce), jsou většinou ghúlové. Byli hibernovaní, a proto jsou poměrně pomalí, ale jejich počet to vynahrazuje. Jejich pokousání navíc způsobuje proměnu v nemrtvého.

Ghúlům není příliš příjemné sluneční světlo a zraňuje jejich oči. Svým způsobem je i zpomaluje. O to rychleji se však pohybují za tmy a v noci. To však neplatí pro zombie, které vzniknou z lidí pokousaných ghúly. Ty jsou vůči slunečnímu světlu imunní a nijak je neomezuje. Za hradbou Stolbergu je pak starý hřbitov. Jednoduché náhrobky a kamenné desky jsou vyvrácené a zarostlé mechem a zakryté listím. Je umění hřbitov vůbec najít. Hroby jsou prázdné a těla se používala k experimentům obou bratrů.





Smrt bratrů v podzemí

Oba bratři zemřeli v laboratořích. Mág ihned a theurg na následky těžkých zranění, několik minut po boji. Ještě než zemřel, uvědomoval si, že je něco špatně. Pokusil se připlazit ke krystalu aparatury, kterou zde provozovali, ale už ho nedokázal dát pryč. Zemřel děsem v okamžiku, kdy se v místnosti zjevila Hrůza.

Jak oživila Hrůza?

Za hradbou pevnosti byl kdysi hřbitov. Tam byli pochovaní vojáci, kteří padli při dávných střetech s „divokými“. Hroby byly po příjezdu bratrů, Sarga a Amuela, na Stolberg vykopány. Nejen lebky mrtvol, ale i další části mrtvých těl, se pak používaly při experimentech. Především ke spojení s „druhou stranou“ a přilákání démonů, které se bratři snažili uvěznit a zotročit do svých zbraní.

Hrůza pak vznikla při smrti jednoho z démonů, kterého si bratři přitáhli a mučili ho. Toho, který zabil jednoho z bratrů a který byl nakonec udolán Bertelkemem. Během souboje bratra s démonem navíc došlo k rozbití ochranné aury tvořené lebkami na kraji pentagramu a okolo portálu. Narušená ochrana pak umožnila, aby nahromaděná bolest, utrpení a uvolněná mana zafungovaly jako maják. Ten přitáhl pozornost démonické Hrůzy z „druhé strany“ a ta pak prošla portálem na náš svět. Ochranná aura laboratoře jí však nedovolí odejít dále do pevnosti nebo dále do našeho světa.

Chvilí po experimentu vešli do podzemí vojáci vyděšení podivnými zvuky a září. Hrůza je zabila a stali se z nich první nemrtví. Někteří zemřeli na hraně ochranné aury a dokázali se tak vrátit do pevnosti. Záhy pak zabili a pokousali zbytek posádky.

Hlavní místa v pevnosti

Pevnost je tvořená několika věžemi a má „trojúhelníkový“ tvar. Dvě věže jsou menší (hlídkové) a třetí – hlavní věž sloužila jako obytná a místo poslední obrany. Právě tato věž je částečně poškozená – není však zřejmé, co se s ní stalo. Každopádně sloužila jako sídlo obou bratrů. Má tři patra směrem nahoru a v podzemí studnu. Ve věži lze najít útržky deníků. Většina je zničená vodou, ale několik listů se zachovalo (viz příloha).

Na nádvoří jsou pak ještě další tři budovy. Kasárna – právě v nich, v podzemí jsou i žaláře (proměněné na laboratoř). Hospodářská budova (sklady, kuchyně, kovárna atd.) a stará kaple. Vedle hospodářské budovy je také studna. Voda je však jedovatá – je v ní jeden nemrtvý, který tam před časem spadl.

Jak využít kapli v pevnosti

Kaple je jediné místo v pevnosti, kam nemohou původní nemrtví (ghúlové, kteří vznikli po útoku Hrůzy úplně na začátku). Těch je však jen zlomek a pro ostatní toto omezení neplatí.

Kapli vévodí oltář, který se nachází pod sochou anděla s mečem. Je tam také kamenný žlábek, kde byla dříve svěcená voda. Ta tam už bohužel dávno není. Pokud by však postavy potřebovaly pomoc (*a snažily se*), je možné zde najít truhlu se svatou knihou. Je zabalena v kůžích, a čas si s ní zle pohrál. Stále však obsahuje slova a postupy, kterými lze vodu posvětit. Dokáže to však jen postava, která upřímně věří, že vyšší moc dokáže pomoci. Po několikerém listování se listy definitivně rozpadnou.





Laboratoř pod pevností

Laboratoř obou bratrů je umístěna v podzemí pevnosti. Dříve tam byly zásobovací sklepy a žalární cely pro zajatce, včetně mučírny. Právě mučírnu proměnili bratři ve svou hlavní laboratoř. U jedné zdi stojí velké měděné zrcadlo. Jeho odrazová plocha se neustále jemně chvěje zlatavými vlnkami. Po straně od zrcadla je podivný přístroj plný ozubených kol a krystalků. Na přístroji je pak malý lichoběžníkový otvor, ve kterém modro-zlatě září protáhlý, asi dvacet centimetrů dlouhý krystal.

Ve středu místnosti je umístěn mohutný dubový stůl s železnými okovy. Nyní je prázdný a stopy zaschlé krve už dávno vsákly do dřeva.

Na zemi leží kostry obou bratrů a také kostra podivné démonické bytosti. V prachu občas problikávají slabé obrysy run. Ty se táhnou celou místností v několika kruzích a pentagramech. Spojují tak kamenné podstavce, které měly udržovat na svých místech zvláštní lebky. Jak podstavce, tak lebky, které byly kolem dubového stolu, jsou teď rozmetány po místnosti. Zůstala jen jedna, která hledí do středu místnosti a několik dalších, které jsou po stranách místnosti (*kouzelník a hlavně alchymista z nich dokáží vycítit/vidět slabou zlatomodrou záři v očích důlcích*).

Nedaleko dveří pak leží meč Bertelkem a kolem portálu se pohybuje (neviditelná a neviděná Hrůza). V místnosti samotné je pak množství nahromaděné „volné“ many (ta ani po letech od té nešťastné události nevyrchala).

K čemu vlastně v pevnosti docházelo?

Theurg i mág pracovali společně na experimentech. Během nich theurg zajišťoval spojení s jinými sférami a mág experimentoval s nekromancí. Pomocí „portálu“ přiváděli na náš svět demony (kteří bojovali ve válce proti králi) a snažili se o nich získat co nejvíc informací. Co jsou zač, co jim způsobuje bolest, jak jsou zranitelní a podobně. K tomu využívali celou škálu magických i alchymistických prostředků a na základě výsledků vyvíjeli zbraně, které pak na těchto tvorech rovnou zkoušeli.

Aby se tito tvorové nedostali pryč z místnosti a také z laboratorního stolu, existovala ochranná aura tvořená (*mimo jiné*) několika lebkami na kamenných podstavcích.

Samotný portál je permanentně otevřen pomocí vzácného krystalu. Ten je součástí mechanismu portálu a udržuje ho stále propojený s „druhou stranou“.

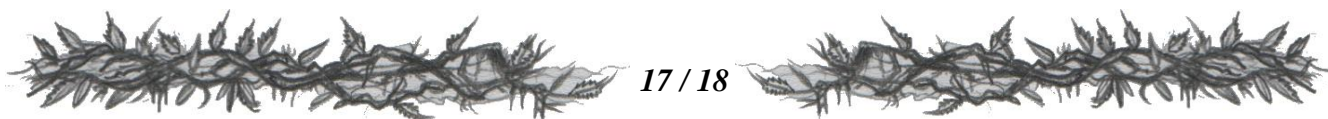
Proč nikoho nezajímala ztráta Stolbergu?

Pevnost vznikla a sloužila při kolonizaci oblastí na východě. Později se na krátko proměnila ve vývojové centrum zbraní. Po smrti obou bratrů a především díky novým spojencům na severu ztratil Stolberg svůj strategický význam. Už dříve byl navíc zasazen v neprostupném terénu a příroda hvozdu udělala své a ukryla ho.

Jak příběh dále rozšířit?

Pokud bys chtěl tento příběh dále rozvinout, není nic jednoduššího. Je víc než pravděpodobné, že někdo z družiny utrpí zranění od nemrtvého. Pokud je to následek kousnutí, je téměř jisté, že se rána zanítí, zčerná a že se postava stane obětí nekrózy tkání = začne se proměňovat v nemrtvého.

Pokousané (zraněné) místo je na dotek ledově studené, tkáň zapáchá a černými žilkami se nákaza šíří dál. Proměna trvá obvykle několik dní (ale při podávání lektvarů a kouzel se může natáhnout až na dva týdny). To je ideální čas proto, aby se dobrodruzi vydali za knězem či vysokým alchymistou v Dorsetu, který družině pomůže, ale určitě za to bude něco chtít.





11. Slovo závěrem

Zpracování příběhu do použitelné podoby pro ostatní je velká výzva. Je to tvrdý test mistrovství ve vypravěčství a literárních dovednostech. Dobrodružství musí být sepsáno tak, aby se v něm kterýkoli jiný Pán Jeskyně rychle a intuitivně pohyboval. Pokud něco takového máš nebo si na něco podobného troufáš, budeme moc rádi, když se s námi spojíš. Najdeš nás na adrese

www.DraciHlidka.cz

Pokud máš nějaké vlastní dobrodružství, o které se můžeš podělit, udělej to!



© 2018 Pavel “Sir Tirus” Ondrusz

Korektury: Petr “Pret” Vařeka

Ilustrace obálky: Ondřej Hrdina

Mapy (ve výrobě): Lukáš “Bunny” Králík

Všechna práva vyhrazena

Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedeného autora.

Původní zdroj byl upraven do podoby příručky, která je umístěna k volnému stahování na portálu www.DraciHlidka.cz, a určena hráčům fantasy RPG her.

Jde o volně použitelný zdroj za podmínky zachování informací o autorovi a portálu Dračí Hlídka. Není povoleno umisťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či uložistiích.



12. Zápisky a dodatky

Dnes byl šílený den. Ještě teď se trochu třesu strachem. Experiment, který jsem provedl, se úplně vymkl kontrole. Ten démon, kterého jsme přitáhli, nebyl vůbec jako ti předtím. Zdálo se to inteligentní. Při mučení to vrískalo, jako smyslů zbavené. Zdálo se, že to dokonce pronáší nějaká slova.

Viděl jsem na Amuelovi, jak to s ním otřásl. Když jsem chtěl vytáhnout krystal a přerušit spojení se sférou, nepovedlo se mi to. Zůstal zaseknutý!!! Tušil jsem, že mám tu mechaniku opravit. Než se mi to povedlo, ta bytost vychrstla něco po mém bratrovi. Kdyby neměl magický štít, kdo ví, jak by to dopadlo. Nakonec tomu explodovala hlava. Nebylo to nic, co bych chtěl ještě někdy znovu vidět...

Amuel se mnou nemluví. Tvrdí mi, že musíme přestat a že si zahráváme. Že ty bytosti mohou být něco jiného, než si myslíme. Marně se mu snažím vysvětlit, že to není možné. Bůh chraň, pokud se pletu.

12. října 585 sv. vlády Freyovy

Nové portálové zrcadlo je lepší, než jsem si vůbec představoval. Je větší a jeho odrazová schopnost do sféry je neuvěřitelná. Podařilo se nám ho propojit s aktivačním krystalem už na druhý pokus! A co víc, dokáže spustit „vhled“ už během minuty. Je to zázrak. Jen mechanika nás trochu zlobí.

3. ledna 585 sv. vlády Freyovy

Velké vítězství! Nijak jinak to označit nelze. Bertelkem je ještě lepší, než jsme všichni doufali. Do jeho ostří se nám konečně povedlo zaklít démona. Dokáže pohlcovat energii těch z druhé strany. Provedli jsme celou sérii pokusů, a všechny dopadly výborně. Zdá se, že konečně máme to, co po nás král chtěl! Pro všechny případy jsme se však dohodli, že si ho tu necháme. Další dva – Aderkam a Caridhern, jsme však poslali na západní frontu. Tam bude šance je vyzkoušet v reálném boji. Uvidíme, jak si s tím Belsheerova vojska poradí. Já pevně věřím, že jim zlomí vaz!

8. června 585 sv. vlády Freyovy

Dnes se nám podařilo dokončit novou ochrannou auru. Amuel umístil lebky na podstavce a máme tak konečně dva samostatné okruhy. Jeden chrání pitevní stůl a prostor kolem něj. Druhý pak celou místnost a hlavně dveře z podzemí.

Po tom, co se stalo minulý týden, už nechceme riskovat. Ten tvor byl úplně malý a navíc, neměl ruce. Byla to spíš chapadla. Podařilo se mu dostat z pout a i když byl napůl rozřezaný, nahnal nám docela strach. Běhal po místnosti a dalo nám pořádnou práci ho spálit. Pro jistotu jsme kromě úpravy okovů přidělali na stůl ještě další ochranný pás. Lebky vojáků ze hřbitova fungují víc než skvěle. Škoda, že jich nemáme víc.

2. února 585 sv. vlády Freyovy

!! Naléhavé !!

Na vědomost se dává, že vladyka Larsen Monfrey vypisuje odměnu 800 zlatých. Bude vyplacena neprodleně tomu, kdo zajistí bezpečnost a prostupnost silnice mezi městy Torgham a Eldor. Veškeré výlohy a odůvodněné náklady jsou zahrnuty v ceně.

V Torghamu, 6. května 662 sv. vlády Freyovy

Vladyka Larsen Monfrey

