

Dračí Hlidka

hra na hrdiny

DOBRODRUŽSTVÍ

RUARONSKÉ KOBKY

AUTOR PŘÍBĚHU
PAVEL "TIRUS" ONDRUŠZ

ILUSTRACE OBÁLKY
ONDŘEJ HRDINA



Žánr a náročnost

Toto dobrodružství, jehož autorem je Pavel Ondrusz, bylo vytvořeno pro Ostravský turnaj v Dračím Doupěti (únorový "OstraCon" 2018). Lze ho však stejně dobře použít i pro Dračí Hlídku, D&D a jakékoliv jiné fantasy hry.

Volnou inspirací pro celý quest byl příběh „Potvora v Ruaronských kobkách“ od Jardy Čechury. Tento příběh byl už před lety publikován na webu <http://www.drdstudna.wz.cz/>. Na tomto webu ostatně najdete i další perfektní příběhy, které Jarda napsal a které vám doporučujeme. Děkujeme tímto Jardovi za krásný a zajímavý motiv, ze kterého jsme mohli při vymýšlení turnajové hry čerpat.

Herní žánr: Akční detektivka – pátrání po zmizelém příteli, odhalení děsivého tajemství a boj

Obtížnost: Příběh je navržen pro družinu mírně pokročilých hráčů s postavami na 5 úrovni

Dobrodružství bylo testováno před turnajem samotným a následně na soutěžících družinách.

Specifikem Ostravského turnaje bylo velmi striktní časové omezení hry na pouhé 2 hodiny. Za tuto dobu je potřeba celý příběh úspěšně dořešit. Toto dobrodružství se proto hodí především na kratší herní setkání. V případě potřeby je však možné ho dále rozvinout dobrovolným pokračováním. To může navazovat na hlavní zápletku. Náznak dvou možných rozšíření je ostatně uveden i na konci tohoto dokumentu.

Celková herní doba	2 hodiny
Očekávaná sestava	3-5 postav (5. úroveň)
Lokace	město
Roční období	léto (červenec)

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





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

Pokud jsi hráč, prosím, nečti dál!

Obsah

1. Příběh v kostce
2. Pozadí dobrodružství *(proč k němu vlastně došlo)*
3. Úvod pro družinu *(k přečtení hráčům)*
4. Aktuální situace a úvod do hry
5. Časová sled událostí
6. Předpokládaný průběh dobrodružství
7. Cizí postavy (NPC) a nestvůry
8. Popis lokací
9. Užitečné tipy
10. Slovo závěrem
11. Mapy

1. Příběh v kostce

V tomto příběhu čeká družinu pátrání po dávném příteli, kterého přijedou navštívit. Zjistí však, že už je nějaký čas pryč. Budou muset vypátrat, co se s ním stalo. Při vyšetřování se postavy doví o podivné vraždě, ke které ve městě před časem došlo. Brzy jim dojde, že vše nějak souvisí i se zmizením jejich kamaráda. Bude pak jen na postavách, zda zjistí, k čemu zde opravdu došlo. A navíc, zda vše dokáží rozluštit dřív, než bude popraven nevinný člověk.

Postavy dorazí do města Ruaron. Sem je přivede starost o dávného přítele - elfího hraničáře Nuriela. Ten s družinou udržuje už dlouho pravidelný písemný kontakt. V posledním dopise se však zmínil o podivných okolnostech vraždy, ke které ve městě došlo. Byla zabita místní žena a hraničář družině oznamuje, že se chce na celou věc důkladně podívat. Družina má o přítele obavy a rozhodne se ho raději navštívit. Když však dorazí do města, najde jeho dům prázdný. Mezi lidmi se říká, že měl s vraždou asi něco společného a dost možná se na ní podílel a proto a utekl. Jiný muž je za mřížemi a čeká na popravu *(našli u něj věci mrtvé ženy)*. Postavy budou muset zjistit maximum o tom, co se ve skutečnosti stalo. Kdo vraždil, jak se na to přišlo, kdo je vlastně vrah, kde se našlo tělo atd. Družina narazí také na vetešníka, u kterého najdou prsten jejich přítele. Muž jim poví, že mu ho hraničář Nuriel prodal a hrozně pospíchal. Bude se snažit odvést pozornost družiny od stok, a když to nepůjde, aspoň zjistit víc o tom, co jsou zač. I tak však družinu vyšetřování nakonec do stok zavede. Tam postavy svedou souboj s krysami. Najdou i hnízdo krysodlaka, kde naleznou ostatky dávného přítele. Ten měl ukousnutý prst. Vetešníkovi tedy prsten nemohl dát dobrovolně. Je proto nutné se vrátit nahoru a provést výslech. Vetešník je spojen s krysami, a proto už ví, co ho čeká. Naláká proto družinu znovu do stok přes sklep ve svém domě. Tam dojde k přepadení krysím hejnem a finálnímu souboji s krysodlakem *(vetešníkem)*.





2. Pozadí příběhu

(jen pro PJ!)

Před třemi lety byla družina na výpravě daleko na jihu. Měla za úkol osvobodit ze zajetí mladého šlechtice Patrika de Orsu. Jeho otec, vévoda Gorst de Orso, se účastnil hraničních válek. Jeho nepřátelé tehdy využili zradu služebnictva a nechali mladého chlapce unést. Měl jim posloužit jako rukojmí a pojistka, aby se starý vévoda dále do potyček nezapojoval. Únosci však netušili, že vévoda raději půjde do rizika. Najal dobrodruhy, kteří měli jeho syna získat zpět. Družina svůj úkol překvapivě dobře splnila, ale při útěku na nepřátelském území se dostali do pastí. Právě tehdy se poprvé setkali s hraničářem Nuriem. Ten s těchto krajů pocházel a byl na straně vévody. Pomohl družině uniknout a zachránil postavám život. To byl začátek přátelství, které se pak v dalších letech ještě více rozvinulo.

Nuriel se ukázal být skvělým přítelem a elitním stopařem. Prošel s družinou několik společných dobrodružství. Před rokem a půl však došlo k vážné nehodě. V podzemní jeskyni mu past přerazila nohu. Ani veškerá snaha družiny (*a později i ranhojičů*) už toto zmrzačení nedokázala napravit. Znamenalo to velmi smutný konec hraničářovy dobrodružné kariéry. Družina mu pomohla ve městečku Ruaron koupit dům a dali mu dost peněz do začátku. Nuriel se pak začal věnovat léčení zvířat a občas také koželužnictví. Družina však vyrazila za dalšími úkoly a tak se jejich cesty rozešly. Ještě předtím si však slíbili, že se vždy, pokud to bude jen trochu možné, aspoň jednou za rok navštíví. A v mezidobí zkusí aspoň občas poslat krátkou šifrovanou zprávu o tom, co je nového a co každého z nich potkalo.

Měsíce utíkaly a dohodu se dařilo držet. Nebylo to snadné, ale jednou za čtvrt roku družina vždy našla někoho, kdo putoval směrem k Ruaronu a byl ochoten nějakou zprávu předat (*vždy za to dobře zaplatili a slíbili jednou tolik u Nuriela, když ji převezme*). Hraničář se pak snažil odpovídat a odesílal své zprávy do jedné ze tří hospod u velkých měst, podle toho, kde měla družina namířeno. Samozřejmě se stalo, že některé dopisy nedorazily, ale bylo to jen výjimečně. Staří přátelé se tak stále drželi v kontaktu.

Před půl rokem však došlo v Ruaronu k podivné události. Ve městě byla zabita žena – Traudi Edelhoffová. Ještě toho večera po ní začal její muž a přátelé rodiny pátrat. Ženu nenašli, avšak v nedaleké hospodě se objevily věci, které jí patřily. Měl je u sebe, pod obraz zpitý chlap mizerné pověsti. Byl obviněn z vraždy a uvězněn. Hned dalšího rána ho začali vyslýchat a chtěli vědět, jak ženu zabil a kde je její tělo. Jeho dům byl prohledán, avšak bez úspěchu. Kdosi si však povšiml podivně zaseklé kanálové mříže nedaleko jeho příbytku. Hned pod mříží se pak našli tělo ženy. Bylo hrozným způsobem znetvořeno. Takovým, jakým se na člověku dokáží podepsat jenom hladové krysy.

Ve skutečnosti se vše odehrálo takto: Traudi se vracela krátce po setmění z návštěvy své staré přítelkyně Helgy. V jedné ulici však uslyšela podivné pištění a to ji upoutalo. Šla se opatrně podívat, co ten zvuk vydává a odkud přichází. To ji přivedlo k zapadlému krámku. U něj byla kanálová mříž a pod ní divoce syčely, prskaly a kňučely desítky krys. Všechny se točily v kruhu jako zběsilé a vůbec jí nevšímal. Nikdy nic podobného neviděla. Pak si všimla okna krámku. Bylo zahrnuto těžkým závěsem, avšak v jednom místě jím prosvítalo světlo. Ze zvědavosti nahlédla dovnitř. Nejprve si ničeho nevšimla, ale pak zahlédla, jak se uvnitř cosi škube na zemi. Po chvíli viděla, že muž, který tam ležel, kolem sebe trhá kusy červených šatů. O chvíli později se ozvalo hlasité zavřísknutí a bytost náhle prudce vstala. To, co předtím strhávala, nebyly šaty. Byly to kusy lidské kůže, kterou teď nahradily štetinaté chlupy. Bytost uvnitř, s protáhlou ohyzdnou krysí hlavou, vycítila, že je pozorována. Jejich pohledy se na vteřinu setkaly a žena vyděšeně vykřikla. Dala se na útěk a prchala, jak nejrychleji uměla. Okno za ní se rozrazilo a uslyšela děsivé cupitání ostrých drápů na dlažbě. Už se téměř blížila ke křižovatce s další ulicí, kterou osvětlovala lucerna. Když se ohlédla, zakopla a upadla. V tu chvíli ucítila odpudivý zápach. Pohlédla za sebe a uviděla mohutný stín s rudýma očima. Ochromená hrůzou už se zmohla jen na zoufalé





zachroptění. O pár vteřin později byla ulice tichá jako dřív. Ozvalo se jen tiché zaskřípění kovu, když zaklapla kovová mříž do stok. Po ženě se tak doslova „slehla zem“.

Muž, který ženu zabil, byl místní vetešník. Nikdo mu neřekne jinak než Korim. Je to podivný a nevzhledný chlap, který vypadá starší, než ve skutečnosti je. Korim pocházel z města Elsweyeru, kde ho, ještě jako malé dítě, postihla vážná nehoda. Pokousala ho zuřivá krysa a to byl začátek jeho prokletí. Nikdy sám nepochopil, co to bylo za krysu. Možná nějaká, která žila v kanálech pod Elsweyerskou alchymistickou univerzitou, možná nějaký démon? Kdo ví. Někáký čas po tom zuřivě pátral. Hlavně na začátku, poté, co se poprvé proměnil. V těch dobách však neměl své chování po proměně vůbec pod kontrolou. Stával se někým úplně jiným a páchal hrozné věci. Nejprve zabil nějaká zvířata, a co hůř, nakonec i své rodiče. Spustilo se velké vyšetřování a díky neodbytné snaze jednoho místního klerika nakonec málem přišel o život. Tehdy jeho kůži poznamenala žhavá železa a on unikl upálení na hranici jen díky své následující proměně. Dlouho se toulal v divočině a několikrát změnil svou identitu. Stále se stěhoval a snažil se přežít. Teprve po roce, když vychladla stopa, se usadil na jihu v Ruaronu. Tam si po čase otevřel svůj krámk s veteší. Nakonec se naučil se svým prokletím žít a zdejší město se pro něj stalo požehnáním. Bylo velmi staré, pod ním vedly nekonečné a zanedbané tunely kanálů a sklepů. Místo, které mu mohlo zajistit bezpečí v obou podobách a kde mu bylo konečně dobře. Ve stokách mohl klidně přemítat o svém starém životě a objevovat kouzlo toho nového. Zjistil, že obě části jeho já, jsou už vlastně jedinou. Nezáleželo na tom, zda byl zrovna proměněný nebo ne. V obou podobách dokázal rozumět krysám, a ony ho poslouchaly a následovaly ho. Získal tak neskutečnou moc. Jeho společnice špehovaly na těch správných místech a on věděl o všem ve městě jako první. Pamatoval si však, jaké to bylo, když na něj byla upřena pozornost. Šrámy na těle mu bolestivě připomínaly inkviziční mučírnu. Nikdy proto nezkusil své vědomosti někomu prodat anebo je zpeněžit. Stačilo mu, že ví. Nakonec se smířil sám se sebou a s tím, čím se stal. Dokonce TO začal mít i rád.

V době, kdy došlo ke zmizení ženy, vypukl ve městě poprask. Ruaron není příliš velký a většina lidí se aspoň od vidění zná. Hraničář Nuriel navíc patřil k těm, kteří se s rodinou Edelhoffových přátelili. Když tehdy skončil s dráhou dobrodruha, byli to právě oni, kdo mu pomohli s životem tady. Bylo tedy naprosto přirozené, že se ihned přidal k ostatním a pomáhal pátrat. O dvě hodiny později se rozkřiklo, že vrah byl nalezen a u něj v krvi nasáklém kapesníku našli náušnice, které Traudin muž okamžitě poznal. Toho večera tedy pátrání skončilo.

Další den po poledni však vše začalo znovu. Už se prozradilo, kdo byl oním vrahem. Jistý Mário, zvaný „Flus“. Místní rváč a pobuda, který bydlel v domě po svých rodičích, a bývaly s ním problémy. Večer předtím prý došel do hospody. Tam mohutně popíjel. Choval se vůbec dost divně a nakonec před půlnoci odpadl. Hosté a krčmář u něj našli zakrvácený kapesník a v něm náušnice i s kousky boltečů. Zavolali biřice a bylo vyřešeno.

Mário nebyl žádný svatoušek, ale v tomto výjimečně prsty neměl. Když se krysodlak (vetešník) dosmýkal s mrtvolou ženy do svého hnízda ve stoce a vzrušení z krve pominulo, dostavil se zpět rozum jeho lidského já. Došlo mu, že pátrání nakonec skončí ve stokách a on minimálně na čas přijde o svou drahocennou svatyni. Rozhodl se proto jednat. Nemohl nechat tělo neporučené, protože stopy po jeho drápech dotrhaly ženu strašným způsobem a bylo by poznat, že to nemohlo udělat nic přirozeného. Serval jí náušnice a vzal její kapesník a vydal se tunely do zapadlejší čtvrti. Chvilí vyhlížel, kdo se motá na ulici. Pak uviděl Mária, jak jde do hospody „U Kalicha“. Věděl, že má vyhráno. Bleskově se vrátil domů, opláchl se a dal se do pořádku. Vzal jed, který patřil k méně dostupným věcem v jeho krámu a vyrazil také do hospody. Nebylo příliš těžké Mária pozvat na kořalku a v nestřežené chvíli mu nalít jed to pítí. Po pár minutách, kdy se projevila prvotní otupělost, strčil Máriovi do kapsy kapesník a náušnicemi a odešel. Předtím mu ještě objednal celou lahev (kterou rváč v dalších dvou hodinách téměř celou vypil). Pak už se jen vrátil domů a mrtvolu ženy dosmýkal stokami nedaleko domova, kde Mário bydlel. Tam nechal krysy





ohlodat tělo na kost. Zahladil tak stopy svých drápů. Tedy téměř, na kostech zůstaly. Ale s tím už nic dělat nemohl.

Druhý den, poté, co se Mário probral, začal výslech. Zoufalý chlap nic nechápal a brzy byl podroben tortuře. Ani potom však nepromluvil (neměl co). Garda mezi tím začala pátrat po těle a místní se přidali. Kroky vedly k domu Mária, kde se však nic nenašlo. Pár metrů od něj však bylo lehce nadzvednuté víko od kanálu a tam našli tělo. Když ho vytáhli, zvraceli všichni. Snad až na hraničáře, který byl poblíž a viděl to. Ten si všiml, že zranění na kostech a lebce jsou opravdu podivná. Několik rovnoběžných zářezů vedle sebe. Jako kdyby někdo sekal vidlemi. Bylo to velmi podivné. Něco mu na tom nesesedělo. Rozhodl se proto, že celou věc ještě sám prozkoumá, hned jak se věci uklidní.

Večer, po setmění, se vydal do kanálů na místo, kde se našlo tělo. Našel stopy po jeho vlečení a šel po nich. Podařilo se mu dostat až do hnízda krysodlaka. Ten však už o něm věděl. Krysy ho varovaly, že je ve stokách nevíтанý návštěvník. Společně ho napadli. Záhy byl zabit přesilou těchto malých tvorů a temnou bytostí - krysodlakem. Tak skončil tragický příběh hraničáře Nuriela. Jeho tělo zůstalo okousané v hnízdě – v samém srdci stoky. Krysodlak mu navíc ukousl prst, na kterém Nuriel nosil prsten svého otce.

Než se však hraničář vydal do podzemí, informoval dopisem své přátele o tom, že ve městě došlo k vraždě a že se mu to celé zdá velmi podezřelá. Jeho srdce dobrodruha se po letech znovu rozbušilo chutí po akci a věřil, že tohle by dokázal zvládnout. Žádný boj, jen tomu přijít na kloub a pak to nechat na gardě. V dopise je ujišťoval, že si je vědom toho, jak na tom se svou nohou je, a že bude opatrný. Slíbil také, že hned jak vše vyšetří, předá veškeré informace gardě, aby případ dokončila. (Dopis družinu zastihne krátce po návratu do Kizmaru po splnění posledního úkolu. Postavy nebudou mít dobrý pocit z toho, že se jejich přítel zapojuje sám do něčeho tak nebezpečného. Navíc zrovna nemají jiný úkol, a proto se vydají na cestu do Ruaronu.)

Hraničáře začali sousedé v Ruaronu postrádat o den později. V napjaté atmosféře se po něm podívali i gardisté, aby zjistili, že jeho dům je prázdný. Vetešník sem však pronikl již během minulé noci a sebral věci, které by si člověk jinak vzal na cestu. Následně pak zašel na gardu a řekl, že není třeba hraničáře hledat. Že u něj byl, prodal nějaké věci a nakoupil zásoby jídla a pití. „*Asi se chystal rychle na nějakou cestu, protože prodával dost pod cenou*“. Vyvolal tak podivné podezření, zda s tím hraničář nebyl nějak spojen.

Uvězněný Mário byl obviněn z vraždy a po sérii mučení se k ní nakonec i přiznal. Nebyl schopen říct, čím vraždil ani kde nechal tělo a proč. Vyšetřoval Gorion se však postaral o to, aby nakonec řekl to, co bylo třeba. Mária proto za pět týdnů (až do Ruaronu dorazí pozvaný kat) čeká lámání v kole a nakonec vyvržení vnitřností.

Krysodlak zatím v klidu pokračuje dál, ve svém zaběhnutém životě. Snaží se na sebe neupozorňovat. Tiše doufá, že se celá aféra rychle přežene. Korin (vetešník) nebyl nijak šťastný s toho, že ženu zabil. Byla to nešťastná událost, ale věděl, že by mluvila o tom, co viděla. Při tom pomyšlení cítil spalující bolest na místě, kde ho jako dítě poznamenala žhavá železa. Věděl, že tohle už nikdy! Jeho krysí já bylo mnohem agresivnější, rychlejší a rozhodnější. Pomohlo mu rozhodnout se a on už neměl výčitky. Nebyl šťastný, ale ani netruchlil. Prostě se to stalo. Tak jako se zlé věci staly kdysi jemu. „*Svět není šťastné místo, ale je třeba ho brát takový, jaký je.*“ říkal si.





3. Úvod pro družinu (přečíst)

Zpěnění koně ztěžka oddechovali a jejich kopyta se zvedala k dalším krokům. Bylo vidět, že jsou se silami téměř u konce. Tato věrná zvířata s vámi byla už dlouhé dva roky. Mnohokrát vám zachránila život a nikoho z vás netěšilo, jak moc jste je hnali. Pálivé slunce a vedro trápily je, stejně jako vás. Avšak nebylo jiné cesty. Temné myšlenky vás popoháněly kupředu. Stejně jako divné tušení, že váš dávný přítel je v nebezpečí.

Kolem třetí hodiny odpoledne se krajina kolem začala konečně trochu vlnit. Louky plné barevného kvítí se po chvíli rozestoupily a vy jste se napojili na starou, zaprášenou cestu. O pár minut později jste konečně překonali i kamenný most. Stál tu snad od počátku věků a pnul se přes široký záhyb řeky Aldy. Minuli jste i dřevěný rozcestník, který jste si pamatovali z dřívějška. Tiše hlásal, že cíl vaší cesty, městečko Ruaron, je vzdáleno jen pět mil.

O hodinu později jste dojeli k nízkým hradbám a projeli městskou bránou. Strážé unavené hlídkou si vás změřily znuřeným pohledem a dál si hleděly svého. Za dalších pár minut jste konečně zastavili před dveřmi skromného domku. Na vývěsním štítu byla vyobrazena stažená bobří kůže. Dveře však zůstávaly zamčené a celý dům byl ponořen do hrobového a zlověstného ticha. Zdá se, že něco je špatně.

Váš příběh právě začíná...

4. 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 do Ruaronu spěchala za starým přítelem, který byl kdysi na čas také jejím členem. Vyznamenali se kdysi při záchraně syna vévody Gorsta de Orso. Nuriel jim tehdy hodně pomohl a všichni do jednoho byli nakonec bohatě odměněni – mimo jiné ametystovými prsteny s vyrytými iniciály – nějaký čas se jim říkalo „Walendorská družina“. Před rokem a půl však došlo k nehodě. Hraničář v jedné hrobce utrpěl devastující zranění nohy. Od té doby už nemohl na výpravy s družinou. Společně jste mu proto přispěli na domek právě v Ruaronu. Jako šikovný hraničář se začal věnovat léčení zvířat a také vydělávání kůží, když bylo potřeba. Vás však profese hnala brzy znovu na cesty. Ještě předtím jste si však slíbili, že budete v kontaktu. Aspoň prostřednictvím dopisů a jednou za rok, pokud to bude možné, i na živo. Nuriel vám psal dopisy do Kizmaru, Belterenu nebo Ithieny (podle toho, co jste mu napsali o svém pravděpodobném místě pobytu). Ve všech městech jste měli vybranou krčmu, kde vám mohli být zanechány vzkazy. Vy jste pak psali svému příteli přímo do Ruaronu. Doručování jste vyřešili pomocí slušné odměny za každou odeslanou zprávu a doplacení další takové odměny po doručení vzkazu. Pro mnoho obchodníků, vojáků, či dobrodruhů, kteří se daným směrem vydávali, to byl víc než vítaný přivýdělek.

Před měsícem vám váš přítel napsal o záhadné vraždě jakési ženy (dopis je v informacích na konci této příručky). Shodou náhod jste se vrátili do Kizmaru dva dny před jeho doručením a protože jste neměli žádný urgentní úkol, kterému by bylo potřeba věnovat čas, rozhodli jste se dávného přítele navštívit. Vydali jste se rychle na cestu a ta vás dovedla právě sem. Do města Ruaron, ke dveřím domu elfího hraničáře Nuriela.





Tato část už je tu jen pro tebe a začíná hru:

(jen pro PJ!)

Družina začíná hru v okamžiku, kdy stojí před domem svého starého přítele. Je nutné připomenout, že s sebou mají stále schvácené koně, o které je potřeba se postarat. Tím by postavy asi měly začít. I kdyby chtěly začít prohlídkou Nurielova domu, je dobré je upozornit, že zvířata jsou téměř před zhroutením. Dá se tedy očekávat, že postavy záhy vyrazí k nějaké krčmě (*zřejmě hospoda „U Dědy“*). Tam si zaplatí za ustájení koní a starost o ně. Pak mohou zahájit vyšetřování samotné. Mohou se ptát na informace v hospodě anebo začít hledat přítele v jeho domě (*který má zatlučená okna i dveře a na zámku voskovou pečeť*).

Tento příběh je psán velmi volně a sled událostí při vyšetřování není pevně dán. Co je však důležité, je to, aby se vše povedlo vyšetřit do čtvrtého dne od příjezdu družiny do Ruaronu. Pokud by k tomu nedošlo, dojde v poledne čtvrtého dne k popravě neprávem obviněného Mária. Této zbytečné smrti by proto měla družina zabránit.

Celé vyšetřování a příběh by se jinak daly shrnout do několika bodů:

- Zjištění informací o zmizení přítele (*vyšetřoval vraždu*)
- Zjištění maxima informací o zmizení Traudi Edelhoff a o vraždě samotné
- Cesta do kanálů a objevení těla přítele (*ukousnutý prst*)
- Cesta za vetešníkem k vyřízení účtů a finální boj v kanálech.

5. Časová osa příběhu a shrnutí stop a klíčových postav

Den -30

Cca 21:00

Žena (*Traudi Edelhoffová*) večer odchází z návštěvy přítelkyně Helgy Kalenbachové. V jedné ulici ji upoutají divné zvuky a za oknem vetešnickova domu vidí jeho proměnu. Vetešník a krysodlak v jedné osobě (*Korin*) ženu zabije a odtáhne do hnízda v kanále. O hodinu později si uvědomí riziko pátrání po ní a možnost svého odhalení. Mřížemi kanálů vyhlíží noční tuláky ve městě a spatří místního rváče Mária.

Cca 22:30

Manžel Traudi – Walter Edelhoff – je nervózní a začíná po své ženě pátrat. Když se od její přítelkyně Helgy doví, že odešla a doma stále, prosí o pomoc známé. Mnoho lidí tak chodí po městě, volá její jméno a pátrá po ní také městská garda. Vetešník se mezi tím vrátí k oběti a utrhne jí náušnice (*zabalí je do jejího kapesníku*). Poté se vydá domů pro silný otupující jed.

Cca 23:00

Takto vybaven se vydá do hospody „U Kalicha“ za rváčem Máriem a zve ho na pití. Otupělému Máriovi dá do kapsy zkrvavený kapesník se šperky. Poté řekne hostinskému, že Mário chce další lahev a odchází pryč (*zpět do kanálů*). Později odnáší tělo Traudi stokou k domu rváče Mária. Nechá tělo sežrat (*okousat*) krysami, aby zahladil stopy svých mohutných drápů. Nechá mírně zvednutou kanálovou mříž (*vloží tam malý oblázek*). V krčmě se po ženě ptá jak garda tak pátrači, ale bez výsledku odchází.





Cca hodina po půlnoci

Otupělý a opilý Mário spí / sedí strnule v hospodě a hostinský se ho snaží vyhodit.

Přitom se kdosi umaže od krve z Máriovy kapsy.

V ní je posléze objeven kapesník s náušnicemi zabité ženy.

Je přivolána garda a Mário je okamžitě zadržen.

Den -29

Mário se probírá z otravy, ale na nic si nevzpomíná a nechce mluvit.

Stráže hledají spolu s lidmi po celém městě – mezi nimi i elfí hraničář Nuriel.

Dopoledne je důkladně prohledán Máriův dům, ale bez výsledku.

Nedaleko je však nalezena nedovřená mříž kanálu a tam krysami okousané tělo.

Padá obvinění, že Mário ženu zabil a hodil do kanálu, kde krysy dokonaly dílo zkázy.

Nuriel si při vynášení těla všiml nepřírozeně hlubokých šrámů *(stejně jako gardisté)*.

Na rozdíl od biřiců v nich však vidí cosi zvířecího *(zatím co gardisté trvají na sečné zbrani)*.

Nuriel chce pokračovat ve vyšetřování, ale předtím píše a odesílá dopis přátelům.

Později odpoledne prochází městem a hledá nějaké stopy.

Den -28

Mário je podroben mučení, ale nic neprozrazuje *(vyslýchá ho drsný velitel Gorion)*.

Nuriel se vydává do stok, kde ho pozorují krysy a varují krysodlaka *(vetřelec ve stoce)*.

Krysodlak s krysami hraničáře vlákají do pasti a zabijí – ukousne mu prst a bere prsten.

Později v noci vetešník *(krysodlak)* pronikne sklepem do hraničářova domu.

Balí věci a vše naaranžuje tak, aby to vypadalo, že Nuriel chvatně odjel.

Den -27

Pohřeb Traudi Edelhoff

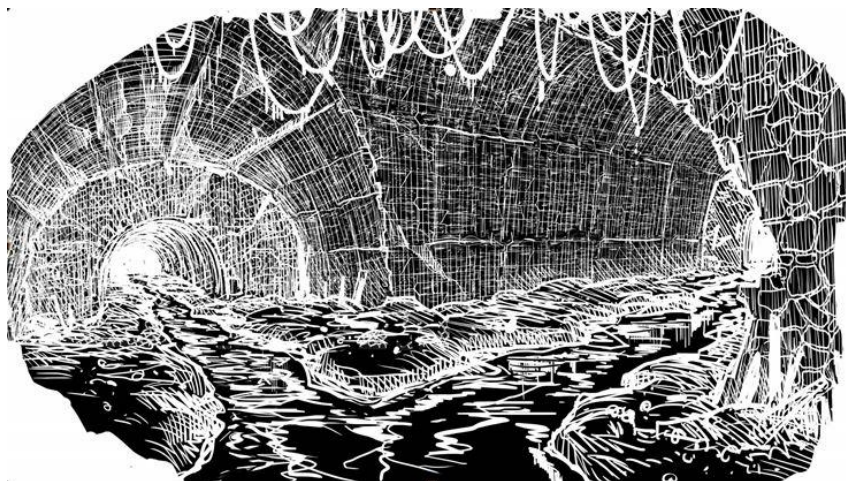
Lidé navštíví hraničáře Nuriela, ten však není doma.

V divoké atmosféře se začíná pátrat i po něm a jsou vyvěšeny jeho podobizny po městě.

Vetešník na gardě hlásí, že u něj Nuriel rychle nakoupil vybavení na cesty, ale víc neví.

Den -13

Družina přebírá vzkaz v Kizmaru a rozhoduje se další den vyrazit za přítelem





Den 0 - Družina dorazí do Kizmaru – možný průběh událostí

- 16:00** - Návštěva krčmy „U Dědy“ a starost o koně.
- Možnost zjistit, že se jejich přítel pohřešuje.
 - Někteří místní také tvrdí, zda náhodou neměl něco společného s vraždou Traudi.
 - Jiní říkají, že to je nesmysl, protože byl přítel rodiny Edelhoffů.
 - Možnost zjistit, že došlo k vraždě a vrah byl chycen (*i když nemluví*) atd.
 - Zmínka o tom, že víc o vraždě vědí jen gardisté a že se prý Mario přiznal.
 - Pokud postavy chtějí mluvit s vyšetřovatelem Gorionem, dostanou možnost asi až ráno.
 - Dům Nuriela je zabeďněný a zapečetěný.

Den +1, +2, +3 – VYŠETŘOVÁNÍ

WALTER EDELHOFF (*manžel zavražděné*)

- Mohou se dovědět, že Nuriel byl rodinný přítel.
- Když se Nuriel usadil v Ruaronu, pomohl Edelhoffovým vyléčit psa.
- Rodina neměla nepřátele.
- Když se Traudi večer nevracela, šel ji Walter hledat k Heidi.
- Tam už nebyla ale doma také ještě ne = kontaktoval Nuriela.
- Spolu se sousedy a gardisty hledali do jedné ráno.
- Pak ho kontaktovali gardisté, aby identifikoval náušnice.
- Druhý den po poledni poprosili gardisté, aby Walter identifikoval nalezené tělo.
- Jeho žena měla na lebce tři silné rýhy (*dle gardy svícen nebo vidle*).
- Nuriel byl u nálezu těla. Později Walterovi řekl, že se mu to celé nezdá .
- Druhý den večer Waltera hledal ale doma už nebyl.
- Traudi byla pohřbena na místním hřbitově.

GORION (*velitel městské gardy*)

- Lze se dovědět, že se po Nurielovi pátrá (*hraničář je podezřelý, ale zatím není obviněn*).
- Jeho dům byl prohledán (*bezvýsledně*) a zapečetěn (*zatlučen*) proti zlodějům.
- Dostali oznámení o tom, že Nuriel asi uprchl – od **vetešníka**.
- Vetešník zmínil, že Nuriel nakoupil sedlo, vaky, jídlo na cestu atd .
- Pokud postavy zmíní přátelství s Nurielem, budou podezřelé (*mnoho otázek*).
- Lze se dovědět něco o vraždě (*ale také dotazy, proč se ptají a co tu chtějí*).
- Lze se dovědět, že se Mário přiznal (*mučili ho, ale nebudou to přímo zmiňovat*).
- Lze se dovědět, že Mário byl chycen v hospodě „U Kalicha“ (*poté, co gardu přivolali místní ochmelkové*).
- Lze se dovědět, že Mario bude popraven .
- Kizmarský kat, soudce i vladyka Ruaronu jsou na cestě a dorazí za tři dny.
- Tělo ženy je pohřbáno na místním hřbitově.
- Vražedná zbraň se nenašla.

HEIDI (*přítelkyně zavražděné*)





- Lze se dovědět, že spolu celé odpoledne vyšívaly a povídaly si.
- Traudi neměla žádné nepřátele a její muž také ne.
- Lze se dovědět, že odešla před devátou a domů to měla deset minut cesty.
- Heidi zmíní, že Traudi odcházela domů kolem hradeb (*je zjevné, že směrem k vetešníkovu domu – rozhodně jiný směr, než kde bylo nalezeno její tělo*).

KORIM (vetešník)

- Lze se dovědět, že hraničář dorazil brzy ráno a chtěl nakoupit zásoby jídla a víno.
- Snaží se tím odvést pozornost družiny od města a stok („*Nuriel prostě odjel.*“).
- Řekne také, že mu tam nechal zlato, aby o tom všem s nikým nemluvil. Ale vetešník se obhájí s tím, že si to nemohl nechat pro sebe, ve světle vraždy.
- Lze si také všimnout prstenu s modrým očkem (*stejný, jako nosila družina*).
- Na dotaz řekne, že mu tam nechal i prsten za zvláštní lektvar (*neviditelnost*).
- Nabídne postavám vybavení všeho druhu - klidně i oleje, odolné lucerny a dokonce skleněné koule s chladným ohněm uvnitř, které hoří i pod vodou. Toto zboží však nabízí pouze tehdy, pokud neví o tom, že postavy chtějí do stok.

KRČMA „U KALICHA“ – zaplivaná putyka

- Lze se dovědět, že v hospodě se mihnuli místní a garda a ptali se, zda někdo neviděl Traudi Edelhoff.
- Toho večera dorazil do krčmy kolem desáté večer Mário.
- Dal si pivo a seděl sám.
- Pak se tu mihnul vetešník Korim a objednal Máriovi láhev kořalky (*když si byl Mário ulevit, dal mu Korim do pití otupující jed*).
- Poté vetešník odešel.
- Kolem půlnoci chtěl hostinský Mária vyhodit, ale ten nejevil zájem se pohnout.
- Se štamgasty se ho rozhodli vyhodit za hospodu na hnůj.
- Kdosi ze štamgastů překvapeně vykřikl, když měl ruku od krve (jak táhl Mária za pas).
- Našli u něj kapesník – v něm náušnice a snad i kousek kůže – ucha.
- Dali si dohromady pátrání gardy a krvavý nález, a zavolali stráž, která Mária zatkla.

KRČMA „KRÁLOVSKÁ ČÍŠE“ – nejdražší hospoda ve městě

- Lze se dovědět o tom, kdo byl zavražděn a že manžel Traudi (Walter) zde byl vítaným hostem. Manželé sem ale nechodili příliš často.
- Walter je bohatý obchodník s látkami (plátno, bavlna atd.) a kořením.
- Nikdo neví o žádných nepřátelích.
- Hospoda slouží spíše jako zdroj stop – Walter ví víc, Gorion ví víc.

NOC

MOŽNÁ EXHUMACE TĚLA TRAUDI EDELHOFF

- Postavy musí najít hrob a neupozornit na sebe světlem.
- Musí bez zbytečného hluku vykopat hrob.
- V hrobě najdou ostatky ženy – na lebce jasné stopy drápů.
- Musí vše dát do původního stavu (*resp. aspoň vzhled hrobu před ránem*).

DŮM NURIELA





- Lze proniknout nejlépe v noci (*po odstranění zatlučených desek z okna*).
- V domě jsou otevřené skříně atd., ale zřejmě nic nezmizelo.
- Uvnitř za skříní je trezor a v něm 300 zl.
- Tato indicie by mohla ujistit postavy, že Nuriel určitě neodjel (*nenechal by je tu*).

DŮM MÁRIA

- Dům trochu zanedbaný ve srovnání s okolními
- Lze proniknout nejlépe v noci (*některá okna už mají desky pryč*)
- Uvnitř není naprosto nic – místní podsvětí už vše dokonale rozkradlo a zmizelo nejprve to, co nebylo přibité, pak i to a nakonec i desky z podlahy („divnolidé“ = *kuduci* – *žijí ve čtvrti nedaleko Máriova domu*).

DEN – POKRAČOVÁNÍ VYŠETŘOVÁNÍ

PREM (správce kanalizace)

- Od něj se postavy mohou dovědět, že ve stokách jsou místa, kde hrozí otrava.
- Také mohou zjistit, že se v kanálech objevují nebezpečné věci (*zelený sliz*).
- Mohou (*pokud vážně přesvědčí*) dostat mapu (velmi stará z dob, kdy byly stoky ještě zcela prostupné, ne jako nyní).
- Prem sám o žádném krysodlakovi nic neví (*ten měl info od krys a ukryl se*).

PRVNÍ CESTA DO KANALIZACE

- Postavy budou bloumat ve stokách.
- Čeká je souboj se zeleným slizem.
- Nakonec zřejmě najdou místo – krysodlakovo doupě a všimnou si mrtvoly.
- Tělo přítele je ohlodané, ale poznají ho podle zranění na noze.
- Na těle jsou vidět stopy tří drápů (*shodné, jako na těle zabitě*).
- Nuriel má ukousnutý prst (*prsten viděli u vetešníka*).

CESTA K VETEŠNÍKOVI PRO VYSVĚTLENÍ / POMSTU

- Postavy dojdou k jeho domu.
- Varovaný vetešník je vzadu ve sklepě a v pravou chvíli udělá hluk.
- Utíká před postavami a vede je do pasti.
- Dojde k přepadení družiny ze zálohy a divokému souboji:
 - topení ve stoce
 - útok krysího hejna
 - proměna v krysodlaka.

Den +4 – (DOPOLEDNE)

10 minut – ZÁCHRANA MÁRIA PŘED POPRAVOU

- Poprava Mária má proběhnout v poledne na hlavním náměstí v Ruaronu.
- Je možné tomu zabránit kdykoliv předtím, nejpozději však „na place“.
- Předpokládané argumenty (*důkazy postav o nevině Mária*) by měly být:
 - stopy drápů na mrtvole Traudi
 - stejné stopy drápů na mrtvole Nuriela (který zemřel PO uvěznění Maria)
 - tělo krysodlaka samotné.





6. 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 tlačít 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 k domu Nuriela. Zjistí, že okna i dveře jsou zatlučené a zámek zalitý voskovou pečeti s insigniemi království a města. Koně jsou však strhané a je proto vhodný čas vydat se najít ubytování a stáj – hospoda „U Dědy“. V krčmě lze zjistit, že dům Nuriela byl zapečetěn proto, že se po něm pátrá. Zmizel druhý den po vraždě. Hostinský může říct, že zemřela žena Waltera Edelhoffa (Traudi), vrah byl zatčen (Mário) a že poprava bude za čtyři dny. Vrah se prý přiznal.

Postavy by tedy měly začít zjišťovat víc. Od gardistů lze zjistit, že byli požádáni o pátrání po zmizelé, aby o tři hodiny později byli nakonec přivoláni do krčmy „U Kalicha“, kde byl Mário a u něj krvavý kapesník a náušnice. Walter Edelhoff poznal, že patří jeho ženě. Mario byl zatčen a po dvou dnech se přiznal (byl mučen, ale o tom se nebudou gardisté chtít bavit). Také mohou říct, že druhý den po vraždě pátrali po oběti. Prohledali dům Mária, ale nic nenašli. Naštěstí si na ulici u jeho domu všimli špatně usazené mříže do kanálu a tam našli její tělo. Mělo na sobě hrozné zranění na lebce (možná od svícnu nebo vidlí), ale zbraň se nenašla (vidlí ve městě je spousta). ***Prošli zběžně ten kanál, ale nenašli vražednou zbraň.*** Tady by stálo za to upoutat pozornost historkou o kanálu a jeho popisem a tím, že ho neprošli příliš důkladně, protože je tam stejně bordel.

Pokud by se postavy chtěly vydat do kanálu, určitě zmiň to, že jim lidé řeknou o Premovi (*správci kanálů*) a také o tom, že dole je to obrovské a bez velkých zásob oleje by tam nikdo rozumný nešel (*nasměrování na vetešníka*).

Waltera Edelhoffa musí družina přesvědčit, proč by měl cizincům vůbec něco říkat. Lze navázat na to, že hledají Nuriela, který byl jejich přítel. Walter měl Nuriela také za přítele a pak bude ochoten postavám říct, že se hraničář vydal pátrat dál, protože se mu celé obvinění Maria nezdálo. Neřekl ale víc. Může postavám popsat, že jeho žena byla odpoledne u přítelkyně Heidi a večer se měla vrátit. Když kolem deváté nebyla doma, šel jí naproti. U Heidi se však dověděl, že už před časem odešla. Vydal se proto domů, ale nenašel ji tam. Poprosil Nuriela a sousedy, zda by se po ní společně s ním nepodívali. Později v noci prosí i gardu a chodí také do hospod atd. – kdekoliv, kde je někdo, kdo ji mohl potkat. Později v noci ho navštíví garda se zakrvácenými náušnicemi a prosí ho o identifikaci, že patřily jeho ženě. Druhý den v poledne je nalezeno tělo jeho ženy a garda žádá, aby identifikoval mrtvou. O dva dny později ji pohřbí a teď jí každý den nosí na hřbitov květiny.

Heidi může postavám říct, že spolu paničky vyšívaly a povídaly si. Večer pak její přítelkyně vyrazila domů (kolem hradb jako vždy – vede to k jejímu bydlišti, kolem domu vetešníka a úplně mimo dům Mária a kde bylo nalezeno její tělo).

V krčmě „U Kalicha“ lze zjistit, že zde večer Mário přišel. Choval se normálně. Dal si pivo a později mu kdosi (mohou si vzpomenout, že vetešník) koupil flašku. Vetešník poté odešel a Mário chvíli popíjel. Poté jen seděl s prázdným výrazem a chvílemi se zdálo, že spí. Rozhodli se ho vyhodit, a když ho táhli, zamazali se od krve. Našli u něj kapesník a zavolali stráž.





Dračí Hlídka

hra na hráiny



U vetešníka Korima mohou postavy nenápadně nakoupit. Pokud budou ukazovat víc peněz nebo jinak zaujmou, otevře zvláštní šuplík s dražšími věcmi. Tam je i Nurielův prsten. Pokud se postavy budou ptát, řekne jim, že u něj Nuriel nakoupil věci na dalekou cestu a nechal u něj prsten i další cennosti, které už ale prodal (mate stopy). Pokud by se postavy ptaly na to, proč kupoval Máriovi pití, řekne, že mu Mário pomohl vyřídit účty s někým, kdo po něm požadoval výpalné (další krycí legenda).

Prem (správce kanálů) může říct postavě o nebezpečí stok. Pokud mu dobře zaplatí, dá jim mapu a varuje je, kam chodit a kam ne. Také zmíní, že v kanálech je hodně krys, ale ty se bojí ohně. Může navíc poskytnout mapu.

S výše uvedenými indiciemi už by nemusel být problém dostat postavy do podzemí, kde je může čekat nějaký souboj se zeleným slizem. Nakonec najdou i hnízdo krysodlaka a v něm tělo jejich přítele (s ukousnutým prstem). V takovém případě je asi čeká útok krysího hejna (které dalo vědět krysodlakovi, že je družina v kanále) a krysodlaka samotného. Ten nebude chtít riskovat, že se roznese zpráva o nálezu Nuriela, které nese stejné zranění (šrámy), jako zabitá Traudi.

Následuje velký souboj, kde je důležité zabít krysodlaka (vetešníka). Pokud se to povede, zbytek krys se rozuteče. Pokud ne, krysy útočí po desítkách a jsou vražedně nebezpečné.

Po zabití krysodlaka dojde k jeho částečné proměně zpět na člověka a lze rozeznat, že šlo o vetešníka Korima. Na druhou stranu, zůstanou mu drápy, ocas a na části těla i myší kožich. Jasný důkaz, že byl něčím zrudným. Drápy na jeho ruku přesně zapadají do ran na těle Nuriela i na lebce Traudi. Stačí přivolat gardu a případ je uzavřen.

Třetího dne (den před popravou) do města přijíždí soudce, kat, vladyka města (přijeli z Kizmaru) a čeled'. Mário bude propuštěn a musí odejít z města. Postavy budou bohatě odměněny a místo popravy bude ve městě oslava. Soudce pak požádá postavy o soukromý hovor a nabídne jim nový úkol.

Vše se samozřejmě může odehrát i úplně jinak. Například pokud postavy krysodlaka zajmou nebo zraní, bude ve finále popraven on.





7. Cizí postavy (NPC) a nestvůry

Traudi Edelhoff – oběť krysolaka (člověk)

- asi 160 cm vysoká
- věk zhruba 40 let
- plavé vlasy a krásné náušnice (*boltece byly utržené, poté co jí je krysolak vzal*)

Nuriel – přítel družiny (elf - hrančář)

- asi 180 cm vysoký
- věk zhruba 30 let

ROLE: *hledal oběť a byl zabit v kanále, byl mu ukraden prsten*

Walter Edelhoff – manžel oběti (člověk)

- asi 180 cm vysoká
- věk zhruba 45 let
- zrzavé vlasy a zelené oči

ROLE: *Ví o tom, že Nuriel měl svou hypotézu, ví že jeho žena byla u Heidi a že víc ví garda*

Gorion – Velitel gardy (člověk)

- asi 180 cm vysoký
- věk zhruba 50 let

ROLE: *oznámit družině, že vrah je dopaden a bude poprava (4 dny) + info o vraždě*

Prem – čistič kanálů (hobit)

- asi 140 cm vysoký
- věk zhruba 60 let

ROLE: *zná kanály a nebezpečí v nich, ví že družina potřebuje mnoho oleje a má mapu*

Korim – vetešník (člověk)

- asi 170 cm vysoký
- věk zhruba 50 let

ROLE: *krysolak sám, u sebe má prsten, který vzal Nurielovi (poví o Nurielových nákupech a v nouzi – pokud se postavy budou ptát – řekne že Mária zná od vidění a že ho najal na zmlácení chlapa, který vetešníka vydíral – od té doby byl klid a proto Máriovi koupil lahev).*

Mário - odsouzený (člověk)

- asi 190 cm vysoký, svalnatý, zjizvená tvář od rvaček – na sobě stopy mučení
- věk zhruba 40 let

ROLE: *obviněný z vraždy, kterého je třeba zachránit. Pokud by se k němu postavy zázrakem dostaly, nebude chtít mluvit – bude opakovat, že už všechno řekl. Hypnóza a podobně však mohou postavám pomoci a mohou zjistit, že Mário přišel do hospody, dal si pivo, pak si odskočil na malou, následně s ním mluvil vetešník Korim a koupil mu lahev. Pak už si pamatuje jen to, že je ve vězení*

Felix - hrobník (barbar)

- asi 180 cm vysoký
- věk zhruba 60 let

ROLE: *hlídá hřbitov, kde je pohřbena oběť*





Do příběhu lze zaplést ještě několik vedlejších postav, které mohou postavy dle potřeby posunout:

Samuel – chlapec – čeledín (člověk)

- věk asi 12 let

ROLE: *stará se v krčmě „U Dědy“ o koně a může být první záchytný bod pro postavy*

Benjamin - žebrák (člověk)

- věk asi 40-60 let

- Nemá boty, má jen bederní roušku a ze všeho nejvíc připomíná seschlou švestku. Je osmahlý a scvrklý od slunce a větru

ROLE: *Stačí pár mincí nebo jídlo (případně cokoliv jiného) a může postavám povědět něco, co viděl nebo slyšel. Sám by neměl mít moc vědomostí, ale „Víš, kdo by mohl vědět“. Pokud ho postavy uplatí zlatáky, bude jim rád a ochotně sloužit a dělat spojku (jeho vzdálený bratranec je kanálník Prem)*

Jolanda - vědma (kudúk)

- věk asi 30 let

- Na hlavě pestrý šátek, trochu vykotlané zuby a jásavě zbarvené šaty. Velké náušnice (kruhové) a ověšená cetkami

ROLE: *Pokud by byla tvá družina příliš bohatá anebo drzá, není nic lepšího než na ní poslat cikánskou věštkyni, která na ně narazí v ulicích poblíž Máriova domu. Ráda naslibuje hory dolů (budoucnost, minulost anebo i kouzla), jen když postavy pořádně podojí o peníze.*

Další užitečná jména:

Selig, Derek, Manfred Lebersdorf, Fido, Kranz, Edwin, Roulan, Bren, Alaziel
Vanga, Jülie, Maegan, Berenice de Vald, Morgana, Olwen, Papiya, Corin

Krysodlak

Životy : 67

ÚČ : 5 (drápy), 4 (zuby)

OČ : 5

Krysodlak je velmi rychlý a umí navíc dobře plavat. Nepůsobí na něj žádná psychická kouzla, telepatie ani iluze. Stříbro mu působí dvojnásobné zranění. Krysodlak dokáže myšlenkami ovládat krysí hejno a každá z krys je s ním v telepatickém spojení.

Krysa

Životy : 4

ÚČ : 3 (drápy), 2 (zuby)

OČ : 2

Krasy útočí zásadně v hejnu. Jsou ovládány krysodlakem a pokud zemře, vyplašeně se rozutečou. Svému pánovi zajišťují informace o pohybu vetřelců v podzemí. Útočí na povel v místech, ze kterých není úniku. Krasy jsou vynikající plavci. Lze je zbrzdit ohněm a zapáleným olejem.





8. Popis lokací

Ruaron

- Menší město cca dva týdny cesty koňmo na severozápad od velkého královského města Kizmar.
- Má nevysoké hradby a klasické domy (*kámen a dřev*).
- Dříve bylo důležité svou polohou a těžbou dřeva. Dnes už však o svou důležitost přišlo. Pozůstatkem „zlatých časů“ je velká kanalizace pod městem a sklepy spojené s domy. Většina majitelů ani neví, že jsou nějak propojeny.
- Ve městě je hospoda „U Kalicha“ (*tam došlo k události s Máriem*) a pak krčmy „Královská číše“ (*lepší hospoda, kde znají Waltera Edelhoffa*) a krčma „U dědy“ (*průměrná putyka*), kde se asi usídlí postavy – nabízí totiž i stáje a starost o koně a není tak drahá, jako „Královská číše“).

Městský hřbitov

- Je překvapivě součástí vnitřního města. Za hradbami je pak ještě další, kde se však pohřbívají chudšasové a neznámí.
- Kolem hřbitova jde kamenná zídka (*asi 2 metry*).
- Na hřbitově bydlí i hrobník Felix – světlo a hluk ho mohou upozornit na problémy.

Kanalizace

- Místní stoky jsou velmi staré, ale vybudovány trpaslíky = stále stojí.
- Občas se ucpávají a proto je tu Prem, aby je pročistil.
- Kanál využívá nedaleké řeky, odkud jedno rameno „proplachuje“ stoky a odvádí je za město.
- V kanálech jsou místa, která jsou příliš zanesena a není v silách Prema je vyčistit – drží se tam jedovatý vzduch – poblíž těchto míst je zelený sliz.
- V kanálech je retenční nádrž vystavěná pro zpomalení přívalů vody při silných deštích. Vyhovuje krysodlakovi svou velikostí a prostorem – jeho doupě. Prem tam nechodí. Možná proto, že je to velký prostor, který se neucpává (může se o ní zmínit).

Vězení

- Vězení je součástí malé pevnůstky, která je zapuštěna do hradeb.
- Ve městě funguje asi třicet gardistů, kteří zde slouží a také hlídají vězně.
- K vězni určité postavy nebudou chtít pustit (leď že vymyslí naprosto netradiční řešení).
- K vězni smí povolit přístup pouze velitel gardy Gorion.

Dům hraničářebNuriela

- Uvnitř jsou otevřené skříně – dům byl prohledán, ale ne důkladně ala „šťára“, pouze hledání pohřešovaného hraničáře – zda se mu něco nestalo (přeci jen je podezřelý, nikoli obviněný).
- Za skříní je malý trezor (*zamčený*) a v něm váčky (300 zl) = je zjevné, že kdyby chtěl vážně odjet pryč, určitě by si je vzal s sebou.

Dům Mária

- Uvnitř už VŮBEC NIC není
- Prošel prohledáním gardou a několika vloupačkami v následujících dnech od místní chudiny (říká se jim „divnolidé“ – ve skutečnosti kudúci. Těm patří jedna čtvrť – slum – nedaleko Máriova domu).





9. Užitečné tipy

Zahájení příběhu

Celý příběh lze samozřejmě začít i úplně jinou formou. Lze prostě nechat družinu přicestovat a vyslechnout v hospodě povídačky o vraždě, která se tu stala. Kdosi může zmínit i Nuriela a zda v tom neměl prsty. Pak by zřejmě zuřivě vybuchl jeden z mužů, který do té doby pil u baru (manžel zavražděné a Nurielův přítel). Křičel by, aby dotyčný držel hubu a mohlo by dojít i k šarvátce. Bude určitě vykřikovat něco o tom, že Nuriel byl rovný chlap a nenechá ho urážet a jeho žena už si zaslouží klid.

Toto by mělo stačit k upoutání pozornosti postav a k zahájení vyšetřování událostí (*vyptávání se a pátrání*). O prstenu Nuriela se pak lze zmínit v tom smyslu, že mu ho manželé dali, když jim krátce po svém příchodu zachránil život při požáru domu. Postavám by popsal i vzhled Nuriela (včetně toho, že napadal na jednu nohu – zranění na cestách – kdysi byl dobrodruh atd.). Scénářů, jak příběh začít, je neomezeně.

Exhumace těla Traudi

Pokud by se postavy rozhodly zjistit víc o povaze zranění zabitě ženy, nezbylo by jim nic jiného, než exhumovat její tělo. K tomu jim však ROZHODNĚ nedá nikdo souhlas. Musely by se o to pokusit v noci. Pokud by dělaly opravdu hloupé věci, dá se očekávat i setkání s hrobníkem, případně to, že hrobník přivolá gardisty a družina bude záhy potrestána (*zabavení majetku, pranýř na jeden den a vyhnání z města*).

Putování ve stokách

Kanalizace pod městem jsou velmi staré a prakticky neudržované. Občas se o ně stará muž jménem Prem. Ten ví, kudy se vydat a kudy raději nechodit. Pokud k němu postavy budou dostatečně zdvořilé, je možné, že jim poskytne mapu a dá užitečné tipy. Určitě by však měly být postavy varovány, že stoky jsou nebezpečné místo (*bahenní plyn*) a navíc, že jsou tak spleť, že tam lze strávit hodiny. Chce to opravdu obrovské zásoby oleje do luceren a podobně (*nasměrování na nákup k vetešníkov*).

Případ vraždy samotné

Garda má podezření, že Traudi byla zabita vidlemi nebo nějakým svícem, případně něčím podobným (*tři rovoběžné rány*). Vražedný nástroj se však nikde nenašel. Ve městě je navíc tolik vidlí a podobně, že je nereálné zjistit, zda to některé z nich byly. Stačilo by je zanořit někde do hnoje a stopa je ztracena. Snažili se zjistit informace od Mária (*i mučením*), ale logicky neuspěli (*protože za nic nemohl*).

Krysodlak

Na krysodlaka nefungují žádná psychická kouzla ani iluze a stejně tak telepatie a čtení myšlenek.

Získávání informací

Platí hlavní pravidlo, které funguje všude – prakticky každý je úplatný. Někdo službou, někdo penězi, a někdo hromadou peněz. Je to možnost, kterou postavy mají. Vždy ale také platí, že příliš nízký úplatek může způsobit spíš problémy. Je dobré, aby postavy znaly hodnotu peněz, a s kým zhruba jednají.

Případ je zamotaný a proto je dobré, abys postavám na mapě značil klíčová místa (*aby se mohli dovítit, kudy šla zavražděná (dům vetešníka), a že ke kanálu, kde bylo tělo nalezeno, je to jiným směrem*). Pokud máš v družině navíc méně zkušené hráče, neboj se jim trochu pomoci prostřednictvím žebráka Benjamina (*pokud si ho budou hýčkat*). ☺





10. 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 uložkách.



11. Mapy

Pro potřeby příběhu je dobré mít mapu města Ruaron

- Tu zde nalezneš v provizorní verzi ve dvou variantách
 - Jedna varianta je pro hráče (*bez zakreslení důležitých míst*)
 - Druhá varianta je pro PJe s vyznačením klíčových lokací

Mapa Ruaronu se objeví v nové verzi tohoto příběhu v pozměněné podobě koncem února 2018.

Legenda :

- 1) Dům Nuriela (*elfího hraničáře a přítele družiny*)
- 2) Dům Norberta Edelhoffa (*manžela zavražděné a bohatého obchodníka*)
- 3) Dům a krámek Korima (*vetešníka a krysodlaka*)
- 4) Dům Helgy (*kamarádky zavražděné Traudi*)
- 5) Dům Mária (*uvězněného a obviněného z vraždy*)
- 6) Dům Prema (*správce kanálů*)
- 7) Hospoda „U Dědy“
- 8) Hospoda „Královská číše“
- 9) Hospoda „U Kalicha“
- 10) Pevnost a vězení (*zde sídlí Gorion*)
- 11) Hřbitov (*zde žije hrobník Felix a je pohřbena Traudi Edelhoff*)
- 12) Čtvrť „divnolidi“ (*v místním slumu žijí kudući, kteří postavy rádi oberou*)
- 13) Kostel (*pokud by snad postavy chtěly svěcenou vodu a podobně*)
- 14) Starý hřbitov (*za hradbami se pohřbívají cizinci a nemajetní*)

Dále se ti může hodit mapa podzemí. Opět zde najdeš jen provizorní mapku. Finální se zde objeví v další verzi příběhu koncem února 2018.

Pro tvé potřeby je důležité jen to, že se někde ve stokách táhne dlouhá chodba. Ta se později otevírá do velké místnosti s kamennými pilíři vystupujícími z bahna. Jsou zde také dvě kamenné „trubky“, pod kterými je zachycené tělo Nuriela. Z místnosti pak vede další dlouhá chodba. Obě chodby dávají dost prostoru, aby krysy a krysodlak uzavřely družinu do pastí.

