

◆ Dobrodružství Dračí Hlídky ◆

AUTOR

EVA "RONNE" LASSLER

KRYSÍ OTÁZKA



Dračí Hlídky

hra na hrdiny

Ilustrace obálky
Jiří Dvorský ◆



OBSAH

1. Pozadí příběhu
2. Aktuální situace
3. Průběh dobrodružství
4. Začínajícím vypravěčům
5. Slovo závěrem

STYL HRY

Tajemno, horor a drama	♥♥□□□
Akce a bojové situace	♥♥♥□□
Vyšetřování a sběr informací	♥♥□□□
Roleplay a komunikace	♥□□□□
Humor a veselé scény	□□□□□
Hádky a hlavolamy	♥♥♥□□

LEGENDA TEXTU

Tučný text označuje důležité informace, a orientační body pro vypravěče.

Kurzíva označuje atmosférický text pro hráče, který jim můžete rovnou přečíst, nebo se jím inspirovat při popisu místa, kam vcházejí.

PŘÍBĚH V KOSTCE

Vesnice Virusfort je zaplavena krysami. Mnoho obyvatel se odstěhovalo, protože poklidný život na takovém místě už dále nebyl možný. Všude je špína, nemoci a hlavně bezmoc. Kdysi se o vesnici staral krysař Vysio Aener, ale ten zmizel, stejně jako dva jeho učedníci Jhaan a Galater. Od té doby vesnici zaplavují krysy.

Poslední, kdo se s krysami pokoušel bojovat, byl mladý učenec a válečník Elred Gilven. Po neúspěšné výpravě se vrátil velmi vážně nemocný. Obecně se ale ve vesnici věří, že Elred má odpovědi na tajemnou „krysí otázku“ – odkud krysy přichází a kdo je za jejich neustálou potřebou plížit se do vesnice odpovědný.

Dobrodružství Krysí otázka pro Dračí Hlídku vytvořila autorka Eva „Ronne“ Lassler.

Herní žánr:	klasické podzemí
Celková herní doba:	3 hodiny
Očekávaná sestava:	3-5 postav (2. úroveň)
Lokace:	vesnice a podzemí
Roční období:	jaro-podzim





1. POZADÍ PŘÍBĚHU

Příběh se odehrává ve vesnici **Virusfort**, která se nachází v Ratarumském kraji. Ratarumský kraj je proslavený především svým uhlím. Uhlí, které se zde nalézá, je známé především svou absolutní čistotou. Jinak se jedná o oblast plnou divoké zvěře, bujné vegetace a rozsáhlých pšeničných polí.

Virusfort byla dříve prosperující vesnice, známá především menším kamenolomem a také úrodnými poli. Před lety zde byla otevřena i nová uhelná štola. Mnozí si slibovali, že zde narazili na velkou žílu a tak se sem stěhovali za práci a vesnice se rychle rozrůstala. Vypadalo to dokonce, že získá i statut města.

VYSIO AENER

Vysio býval ve Virusfortu krysařem. Mladý muž z kouzelnické rodiny zasvětil svůj život práci s krysami. Pomáhal lidem zbavovat se otravných hlodavců a dostával za to dobře zapláceno. Byl to veselý chlapík, příjemně se s ním pracovalo i popíjelo. Lidé ve Virusfortu ho měli rádi, proto mu dali do učení dva mladé chlapce, Jhaana a Galatera. Vysio si své dva nové učně brzy oblíbil, a jelikož sám neměl syny, považoval je za své vlastní.

Jak čas plynul, Jhaan a Galater se zamilovali do dcer kováře Hagreho Glykana. Když se rozhodli požádat kováře o pozeňování, rozhněval se na ně. Nepovažoval práci krysaře za důstojnou a smysluplnou. Od prahu dveří mladé nápadníky vyhnal. Chlapci se však nenechali odbít. Tajně navštěvovali dvě spanilé sestry za zády jejich otce. Tak tomu bylo po několik měsíců.

Bohužel, jednoho dne se Hagre vrátil z hospody dřív a posilněný alkoholem nachytal Jhaana a Galatera v komůrce svých dcer. **Rozzuřil se a mladé hochy ubil k smrti.** Vysio našel jejich těla pohozené v lese další den ráno. Bylo mu jasné, kdo je za smrt mladíků odpovědný. Vyhledal tedy

starostu Malona a **dožadoval se spravedlnosti.** Chtěl, aby Hagre za smrt dvou hochů visel. Malon však, stejně jako mnoho dalších vlivných občanů vesnice, nechtěl riskovat možné problémy s temperamentním kovářem. Rodiny obětí přesvědčil, že je napadla divoká zvěř a Hagremu doporučil, aby co nejrychleji tajně opustil vesnici.

Když se to Vysio dozvěděl, rozzuřil se. Rozhodl se, že vesnice plná zbabělců si zaslouží jen bídu a utrpení. Odebral se do Stínové krypty, neboť věděl, že zde bude mít klid na zosnování svého plánu. Vesničané ji totiž považovali za prokletou a tak se k ní nepřibližovali. **Vysio se zde ponořil do studia temných kouzel a rituálů.** Pojídáním živých krys absorboval jejich esenci a pomalu se začal měnit v hybrida člověka a krysy. Aby však ovládl i moc nemrtvých, podstoupil černý rituál a stal se nekromantem. Překonal tak vlastní smrtelnost a mohl sužovat vesnici krysami navěky.

Zanedlouho se začaly ve Virusfortu objevovat krysy, ničily úrodu na polích, žraly krmivo pro dobytek a jídlo ve spížích. Nemálo vesničanů z toho onemocnělo. Krysy byly časem všudypřítomné. Téměř nic proti nim nepomáhalo, i když se místním podařilo krys na čas zbavit, byly po pár týdnech zpět. Vesnice chřadla. Lidé odcházeli. Posledním hřebíčkem do rakve bylo ukončení těžby v Ruvynském dole. Zprvu silná uhelná žíla se brzy vyčerpala a horníci odešli za prací do bohatějších dolů. Nyní se traduje, že v opoštěném dole dokonce začalo strašit.

A stejně tak jako byl Virusfort dříve vyhledávaným místem cizinců, nových usedlíků a obchodníků, nyní se mu všichni vyhýbali širokým obloukem.

ELRED GILVEN

Elred Gilven je **synem bývalého starosty Virusfortu, Malona.** Jako tříletý byl poslán do kláštera, kde ho mnichové naučili disciplíně. Naučil se také číst a psát. Když mu bylo jedenáct, otec ho poslal do učení k vysloužilému válečníkovi Rhysovi z Kaory. Rhys probudil v Elredovi lásku





pro dobrodružství a záhady. Po dvanácti letech však Rhys umírá na vážná vnitřní zranění. Jeho posledním přáním bylo, aby se Elred postaral o jeho schovanku, Odi.

Před pěti lety se **Elred v doprovodu se svou schovankou Odi vrátil zpátky do Virusfortu.** Zde se seznámil s nově najatým krysařem, Vysiem a stali se z nich velmi dobří přátelé. Když Vysio zmizel a Virusfort začaly zaplavovat hromady krys, rozhodl se Elred učinit hlodavcům přítrž. Postupně začal dávat dohromady střípky krysí otázky. Obcházel kraj, ptal se místních a častokrát navštěvoval i alchymistu Detaliuse. Nakonec ho různé stopy zavedly až ke Stínové kryptě. Elred zjistil, že se jedná o rozsáhlé podzemí, plné hádanek a krys. A to krys nejen obyčejných, ale i obřích nemrtvých hlodavců. Elred tušil, že bez příprav to bude sebevražda, a tak si od alchymisty nechal vyrobit prášek Krysomlat, který skoncuje s nemrtvými krysy. **Postupně Elred pochopil a vyluštil nástrahy krypty a setkal se s Vysiem.** Snažil se jej přesvědčit, aby ve svém konání ustal, avšak marně. Mezi dlouholetými přáteli došlo k boji. Vysio Elreda porazil a když mu mohl zasadit smrtící ránu, zarazil se. Snad v něm zůstala trocha lidskosti a tak nechal polomrtvého Elreda z krypty uprchnout. Elred při cestě domů blouznil, sužovala ho horečka, třes a krysí kousance se mu ošklivě zanítily. Klopýtajíc se snažil zapsat své objevy pro případ, že by nevyvázl živý. Jen tak tak se mu povedlo dostat ze zpět do Virusfortu, kde upadl ve dveřích svého domu do bezvědomí. **Od té doby je upoután na lůžko ve svém domě a Odi o něj pečuje.** A tím zhasla i poslední špetka naděje pro záchranu Virusfortu. Nebo snad ne?

2. AKTUÁLNÍ SITUACE

Před dvěma lety kovář Harge ubil chlapce Jhaana a Galatera, když je načapal jak chodí tajně za jeho dcerami. Na to se krysař Vysio Aener odstěhoval do Stínové krypty.

Po několika měsících začaly Virusfort zaplavovat Vysiem svolávané krysy.

Před rokem se uzavřel Ruvynský důl. Horníci tvrdí, že v něm straší.

Před pěti dny se Elred Given vypravil do Stínové krypty, vrátil se polomrtvý. Nyní je v bezvědomí upoután na lůžko.

Dnes přichází družina do vesnice.

3. PRŮBĚH DOBRODRUŽSTVÍ

KAPITOLA 1

PROKLETÝ KRAJ

VIRUSFORT

Čert ví, kdo vás přivedl právě na tuhle cestu. Ale od té chvíle, co jste překročili jakousi pomyslnou hranici, tak jakoby někdo zatáhl oponu. Temné mraky nad vašimi hlavami visí proklatě nízko, jako kdyby slibovali brzký déšť. Svěží okolní zeleň se proměnila v podivnou hněd', ptačí zpěv nahradilo krákání krkavců a vůně květin zatuchlý pach. V dáli před vámi spatříte vesnici. S vidinou teplé provoněné krčmy zrychlíte do kroku.

Družina dorazí do Virusfortu, větší vesnice pod horami. Momentálně v ní žije jen hrstka obyvatel, ale počet domů v okolí napovídá, že se kdysi jednalo o poměrně velkou vesnici s minimálně pětistovkou obyvatel. Většina obydlí je však prázdná. Zdejší obyvatelé jsou tiší, zdrženliví. Cizinci je sice zajímají, ale jen tolik, aby je pozorovali skrz pootevřené okenice nebo klíčové dírký. Co je ale na Virusfortu nejvíce zářezující? Krysy. Všude, kam se návštěvník podívá. Malá holátka v útrobách základů domů, velké vypasené krysy skrývající se ve stínech. Hloučky hlodavců přebíhají přes cestu a téměř neexistuje místo, kde by krysí bobky nehyzdily vegetaci. Všudypřítomné krysy likvidují okolní úrodu a zeleň, jídlo ve spížích zdobí otisky jejich zoubků. To se promítne i na zdraví vesničanů, a ve vesnici je slyšet pravidelné odkašlávání. Důležitými místy, které by





postavy měly navštívit ve Virusfortu jsou **Krčma „U Stydlivých očí“**, **dům Elreda Gilvena**, **Detaliova alchymistická dílna**, **kovárna Hagre Glykana** a **dům krysaře Vysia Aenera**. Jejich první zastávkou je krčma.

Předlož hráčům přílohu **MAPA VIRUSFORTU**.

KRČMA „U STYDLIVÝCH OČÍ“

Menší a poslední fungující hostinec ve Virusfortu. Vede ho hostinský **Tasar Laniger** a dcera **Efeiren**. Obvykle v hostinci posedává jen pár místních. Družina se zde může najíst i ubytovat. Strava je spíš jednoduchá, skládající se z chlebových placek, vařené zeleniny, zeleninových polévek. K pití se dá objednat pivo, zdejší levná pálenka a víno. Voda je zdarma. Pokoje jsou velmi strohé, krom postele se slaměnou matrací, nočníkem a koutkem s vodou na mytí, zcela nevybavené.

Tasar Laniger

člověk - hostinský



SIL OBR ODO INT CHAR

11(+0) 10(+0) 12(+1) 10(+0) 12(+1)

Zavalitý muž s hustým knírem a dlouhými prošedivělými vlasy v pleteném copu. Zná dobře vesnici i okolí. Moc toho ale nenamluví. Jako správný hostinský je zdvořilý. Nechce žádné problémy. Naději, že se vesnici povede zbavit krys již dávno ztratil. Odpoví na všechny dotazy. Sám ale konverzaci nezačíná.

Co hostinský Tasar ví:

Historie vesnice: Tasar Laniger pamatuje dobu, kdy byl Virusfort krásné místo bez krys. Na dobu, kdy místní vážený krysař Vysio Aener chodíval do jeho pohostinství a veselou povahou bavil spoluobčany. Před dvěma lety však **Vysio a jeho dva uředníci zmizeli** a ani Tasar neví kam. Ve stejnou dobu opustil vesnici i kovář.

Jakmile se začaly krysy množit, odešla i spousta dalších obyvatel. Zpočátku jsme se krys snažili zbavit. Na čas to pomohlo, ale vždy se vrátili a snad ještě ve větším počtu. Teď už vesnice nemá peníze, aby si zaplatila pomoc.

Kovář Hagre Glykan: Hostinský vyličí kováře jako váženého občana, avšak od rány. Pro ostré slovo nechodil daleko a v soukromí věci často řešil násilím. Ve Virusfortu ho respektovali a tak trochu ze strachu přecházeli jeho prohřešky. Měl hodnou ženu a dvě krásné dcery. **Jednoho večera ale bez vysvětlení odešel, i s celou rodinou.**

Krysí otázka: Hostinský se zmíní, že snad **mladý pan Elred**, syn bývalého starosty Malona, by mohl něco o krysí pohromě, které se obecně ve vesnici říká „krysí otázka“, vědět. Snažil se tomu přijít na kloub, ale je teď vážně nemocný. Stará se o něj Odi, jeho služebná. Zkoušela prý všelijaké léky, ale žádný nezabral. Hostinský ji nabádal **at' se zkusí zeptat místního alchymisty na lék**. Podle něj u něj nebyla. Ale sám si není jistý, jestli ten podivín je pořád v té své chatrči nebo jestli odjel z vesnice. Nikdo jej již několik měsíců neviděl. Poslední s kým alchymista prý mluvil byl právě Elred.





Jestliže budou postavy z krysí pohromy podezřívát alchymistu Detaliuse, pak se jej hostinský zastane. Zastává názor, že i když má alchymista o kolečko víc, nikomu by neublížil.

Pokud budou chtít postavy pomoci vesnici, slíbí jim hostinský, že se místní složí na jejich odměnu.

Efeiren Laniger
člověk - služebná

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
9(-1)	11(+0)	10(+0)	10(+0)	16(+3)

Krásná, mladá, tmavovlasá dívka. Efeiren je tichá a plachá.

Efeiren je jedinou dcerou hostinského. Když její matka před půl rokem zemřela na chrlení krve, Efeiren opustila svého snoubence a zůstala s otcem ve Virusfortu, kterému vypomáhá v hospodě.

DŮM ELREDA GILVENA

Jedná se o velký, čtyřpokojový dům. Obývají ho Elred Gilven, mladý učenec, válečník a syn bývalého starosty, a jeho půvabná služebná Odi. **Elred je vážně nemocný**, a tak s družinou bude jednat výhradně jeho služebná Odi. Dům je plný knih, svitků. Poznámek o Elredových cestách a objevech. Při průzkumu domu si postavy hodí ověření hodu na Postřeh (INT) vs. 8. Pokud uspějí najdou na stolku vedle ležícího Elreda **poznámky**: obrázky krysy, hlodavců a uhelného humanoida u kterého je napsáno: „Hornický pozdrav: **Zdař bůh!** Chce být hezký.“ U zvláště divného obrázku napůl krysího muže je nápis: „**Oheň a kovy.**“

Odi neumí číst ani psát. Bývala otrokyní bohatého pána. Toho však zabil válečník Rhys při svých výpravách a Odi tak osvobodil. Odi s Rhysem z vděčnosti zůstala, dokud se jí po jeho smrti neujal Elred, který se u Rhyse učil. Odi se po čase do Elreda zamilovala, ale její společenské postavení jí brání, mu povědět, co k němu cítí.

Odi
člověk - služebná

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
9(-1)	12(+1)	11(+0)	9(-1)	15(+2)

Útlá blondýnka s modrýma očima. Odi nosí vždy šaty s dlouhými rukávy, aby nebyl vidět cejch otrokyně, který má vypálený na pravém rameni.

Co služebná Odi ví:

Historie: Před pěti lety Odi přišla ve společnosti Elreda do Virusfortu. Začala pracovat jako jeho služebná. Pamatuje si, že se Elred seznámil s nově najatým krysařem, Vysiem. **Stali se z nich velmi dobří přátelé.** Velmi ho pak mrzelo, když Vysio beze slova odešel z vesnice.

Krysí otázka: Když Virusfort začaly zaplavovat krysy, rozhodl se Elred učinit jim přítrž. Od té doby byl víc pryč než v domě, a vracel se unavený. Jednou **Odi řekl, že stopy vedou ke Stínové kryptě.** Neví kolikrát ji navštívil, ale před pěti dny se vrátil celý bledý a od krve. Ve dveřích padl k zemi. Od té doby je v horečkách a blouzní. Nic mu nepomáhá, žádné masti ani odvary. Nejbližší kostel je desítky mil, a ona se bojí, že by cestu nepřežil.

Poznámky z Elredova pátrání jsou uloženy na stolku opodál. Odi jim nerozumí ale zmíní se, že Elred měl u sebe nějakou mapu a váček s podivným práškem v den co se vrátil polomrtvý.

Odi družině **předá přílohu MAPA STÍNOVÉ KRYPTY** a prášek **Krysomlat**.

O účincích Krysomlatu ví jen Elred a Detalius. Nicméně jde o prášek který, když se smíchá s vodou a potře se jím ostří zbraně, zraní nemrtvé krysy navíc za 1k6 zranění. Na živé tvory neúčinkuje. Krysomlat účinkuje do konce boje. Pak je potřeba zbraň potříť znovu. Prach v jednom váčku vystačí na 5 použití.



Pokud se postavy zeptají, zda se byla Odi zeptat na **lék u místního alchymisty**, pak jim řekne, že ne. Že podle ní je alchymista blázen, a určitě by namíchal Elredovi jen něco, po čem by se mu ještě víc přitížilo. Odi dokonce alchymistu podezřívá, že může za to, že je Elred nemocný. Že ho otrávil, aby jej nechal na pokoji. A možná může i za všechny ty krysy.

Elred Gilven

nemocný člověk - válečník



SIL OBR ODO INT CHAR
16(+3) 12(+1) 15(+2) 12(+1) 14(+2)

Elred Gilven je pohledný válečník v nejlepších letech. Momentálně je upoután na lůžko, leží v horečkách a blouzní. Elred není schopen komunikace, jen občas ze spánku něco nesrozumitelného zamumlá.

Pokud se družina zeptá na **Elredovo zdraví**, dovolí jim Odi Eldreda prohlédnout. Hráč si může hodit na První pomoc (INT) vs. 7. Uspěje-li, zjistí, že Elred má na těle mnoho zanícených kousanců od krys a některé jsou neobvykle velké, jakoby je způsobil malý pes.

Družina se může **pokusit Elreda sama vyléčit**, avšak běžná léčivá kouzla, nebo lektvary jen na pár směn zacelí jeho kousance, aby se poté znovu objevily stejné jako předtím. Jediné co by mohlo zabrat jsou kouzla a lektvary, které odstraňují otravu. Musí však překonat nebezpečnost jedu 16. Zaručeně jej vyléčí speciální lektvar univerzálního protijedu, který umí připravit místní alchymista Detalius. Potřebuje k tomu však **uhlí z místního dolu**, které je známé pro svou jedinečnou čistotu.

Pokud se družině podaří Elreda vyléčit a zbavit otravy, nabude do jedné směny vědomí. Odi se při pohledu na něj štěstím rozpláče a bude družině

nesmírně vděčná. Elred se družině odmění a vyplatí ji za vyléčení 20 zlatých. **Pokud družina dosud nezískala přílohu MAPA STÍNOVÉ KRYPTY a Krysomlat, tak jim je předá.** Elred se s také podělí o vodítka, které získal. Do krypty však postavy nedoprovodí, je stále příliš slabý.

DETALIOVA ALCHYMISTICKÁ DÍLNA

Leží na samotném okraji města. Menší budova, z části ohořelá. Uvnitř to páchne různými lektvary a alkoholem. Detalius nebude chtít postavy pustit dál. Zmíní - li se družina, že chce pomoci Elredovi nebo vyřešit krysí otázku, svůj názor změní.

Detalius

člověk - alchymista



SIL OBR ODO INT CHAR
8(-2) 16(+3) 15(+2) 14(+2) 9(-1)

Úroveň	6
Životy	42
Pohyblivost	30
Velikost	B
Útok	2+1 (dýka)
Obrana	ZO: 5 / OČ: 6
Dovednosti	Postřeh (6) Vůle (5)
Schopnosti	Nestabilní lektvary
Zkušenosti	150

Seschlý stařík nasáklý alkoholem. Pořád si mumlá pro sebe, celý den popíjí.

Nestabilní lektvary: Místo svého útoku, může Detalius hodit po svém cíli v dosahu 5 sáhů lektvar, který po nárazu exploduje v zelený oblak. Zasažený tvor utrpí 1k10 zranění kyselinou. Okolní tvory v dosahu 1 sáhu zraní za polovinu.





Detalius je jediným alchymistou ve Virusfortu. Téměř vůbec nechodí ven, nesnáší totiž krysy. Lidé ve vesnici jej mají za podivína co **má o kolečko navíc**, ale nikdy jim neuškodil, tak jej nechávají napokoji zalezlého ve svém domku. Sám Detalius společnost lidí nevyhledává. **Celý den tráví nasáklý alkoholem nad svými vynálezy.** Alkohol si sám vyrábí. Společnost mu tvoří jen jeho poník Byfira, sokol Micajah a flaška alkoholu. Pro zásoby jídla posílá svého poníka Byfira. Do postroje mu dá seznam a vyšle ho na cestu do jiné, vzdálené vesnice. Po přibližně pěti dnech se Byfir vždycky vrátí s tím, co Detalius potřebuje.

Co alchymista Detalius ví:

Krysí otázka: Když se Detalius dozví, že existuje někdo, kdo by vesnici zbavil krys, tak ochotně pomůže. Sdělí družině, že experimentoval na podnět Elreda s jejich mrtvými tělčky a podařilo se mu vynalézt **Krysomlat**, prášek proti nemrtvým krysám. Postavám věnuje jeden váček plný prášku (5 použití). Pokud by družina chtěla vyrobit další, bude k jeho výrobě vyžadovat uhlí z Ruvynského dolu. Proč došlo k zamoření Virusfortu krysami netuší, on se zajímá jen o své vynálezy a ven předtím moc nechodil.

Elredovo zdraví: Pokud se družina zmíní, že je Elred vážně nemocný (otrávený), pak se Detalius nabídne, že umí namíchat extra silný univerzální protijed. Jenže k jeho výrobě **potřebuje uhlí z Ruvynského dolu.** To má jedinečné vlastnosti, a namíchaný lektvar pak údajně dokáže neutralizovat i ty nejexotičtější jedy na světě. Uhlí však už v zásobě žádné nemá a postavy se pro něj budou muset vypravit do dolu.

Krysomlat (předmět)

Krysomlat je prášek, který, pokud se rozpustí ve vodě a potře jím ostří zbraně, pak každý **zraní nemrtvé krysy navíc za 1k6 zranění.** Na živé tvory neúčinkuje. Krysomlat účinkuje do konce boje. Pak je potřeba zbraň potříť znovu. Prach v jednom váčku **vystačí na 5 použití.** Detalius dokáže družině vyrobit další váček, donese li mu stříbrňáky a uhlí z Ruvynského dolu.

KOVÁRNA HAGRE GLYKANA

Kovárna Hagre Glykana je léta opuštěná. Krom pár zbraní, vidlí, seker a prasklých štítů, v ní není nic podstatného. Dobrodruhové ji mohou prozkoumat, případně si vzít zbraně této horší kvality. Nikdo ve vesnici jim to nebude mít za zlé.

Předměty které lze získat:

Název	Útočnost	Zranění	Obrana
Nůž	1	1	0
Sekera	3	3	1
Vidle	3	2	1
Kosa	5	0	0

Na jedné stěně kovárny visí dva portréty krásných mladých dívek. Jedná se o kovářovy dcery. Pokud se o nich postavy zmíní ve vesnici, pak většina obyvatel bude vědět o koho se jedná a zmíní se i o tom, že **za děvčaty docházeli Jhaan a Galater - mladí učenci krysaře Vysia.**

DŮM VYSIA AENERA

Opuštěný dům po krysaři Vysiu Aenerovi je malý a stroze zařízený. To málo nábytku, co v něm zbylo, zde zjevně bylo i v době kdy byl dům obývaný. Zajímavá je velká knihovna v hlavním pokoji. Kdysi plné regály však nyní zejí prázdnotou. Těch pár knih, které zde zůstaly nestojí za povšimnutí.

Na velkém dubovém pracovním stole s šuplíky leží mezi smlouvami a děkovnými dopisy za dobře odvedenou práci také několik listů v obalu z krysí kůže. V něm jsou ukryty **kondolenční dopisy pro rodiny chlapců Jhaana a Galatera.** Starosta Malon Gilven v nich vyjadřuje lítost nad nešťastnou smrtí mladých mužů, způsobenou tesáky nebezpečné divoké zvěře. Zajímavější je však na okraji dopsaná, rozpitá **poznámka: LEŽ!**

Při prohledávání krysařovy pracovny si postavy hodí na ověření Postřeh (INT) vs. 10. Pokud uspějí, objeví ve skrytém dně šuplíku ohmataný list básně od klerika Atabura z Ubozu. Báseň vypráví o Stínové kryptě s velkým pokladem.





Úryvek básně klerika
Atabura z Ubozu

Stínová krypta

*V kraji obyčejném
nechal ji zbudovat
ke spánku věčném
chtěl se zde uchovat.*

*Robert se jmenoval
a za života svého
bohaství nastrádal
byl to sen každého.*

*Nechtěl se o něj dělit
a tak na něm leží
věz ty, kdo chceš loupit
nástrahy jej střeží.*

Atabur z Ubozu

KAPITOLA 2

ČERNÉ ZLATO

RUUVYNSKÝ DŮL

Poměrně nový důl, který sloužil k těžbě uhlí, se nachází zhruba dvacet minut cesty od vesnice. Zdejší uhlí bylo vyhlášené absolutní čistotou a skoro **až magickou kvalitou**. Avšak zprvu silná žíla záhy skončila a důl byl opuštěn. Ve vesnici začaly kolovat zvěsti, že jakmile důl opustili horníci, **usídlil se zde tajemný tvor**, který do dolu jen tak někoho nepustí. Nemálo dobrodruhů, kteří se pokusili v opuštěném dole najít ještě nějaké uhlí se již nevrátilo.

Postavy se mohou chtít do dolu vydat kvůli uhlí na výrobu protijedu pro Elreda. Uhlí je třeba také na výrobu krysomlatu.

Důl se skládá z dlouhé široké hlavní šachty, která vede hluboko pod zem. Občas z ní odbíhají krátké vedlejší šachty, které nejvýše po několika desítkách metrů končí. Stěny dolu jsou vyztužené dřevěnými trámy. Na stropě občas visí olejové lampy, jedna z nich bude mít ještě dostatek oleje. U ústí dolu je pohozená kopa zrezivělých krumpáčů. Uhlí mohou postavy najít zhruba po sto metrech. V dole však sídlí Tuktak, který odpočívá v jedné z menších bočních šachet v dole a jakýkoliv větší rámus, či hluk jej přiláká.

Jen co udeříte krumpáčem do skály. Ozvou se z hlubin dolu nepravidelné zvuky „dumdumbuch“. Zvuky pozvolna zesilují „DUMDUM“. Něco se k vám blíží. Napadá vás, že by to mohlo být to strašidlo z Ruuvynského dolu. Z temnoty vystoupí zavalitý tvor, připomínající menšího člověka. Nenosi žádné oblečení, celé tělo i obličej má pokrytý černočernými kameny. Zpod tohoto kamení mu na obličej trčí husté obočí a plnovous. Oči má zasazené velmi hluboko a svítí zlatavým světlem. Ve svých mohutných pažích svírá menší krumpáč.

V rohu hlavní místnosti je na kusy roztříštěná krysařova flétna, kterou Vysio rozbil zlostí, když se dozvěděl o smrti svých učenců. U dveří na háčku je pověšená černá dlouhá kápě





Tuktak

magický tvor



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
14(+2)	10(+0)	15(+2)	5(-3)	6(-3)
Úroveň			4	
Životy			48	
Pohyblivost			30	
Velikost			B	
Útok			5/+4 (krumpáč)	
Obrana			ZO: 7 / OČ: 8	
Dovednosti			postřeh (2) vůle (4) atletika (9)	
Schopnosti			vidění ve tmě hořlavý	
Slabina			ohně	
Zkušenosti			200	

Tuktak je podivným potomkem kouzelnice a permonika. Tato nepravděpodobná láska dala za vznik hybrida, který o něco menší než člověk a jeho tělo je obalené uhlím.

Vidění ve tmě (pasivní)

Tuktak vidí ve tmě jako za dne. Jeho oči však jsou velmi citlivé na denní světlo a tak nevychází ze svého dolu.

Hořlavý (pasivní)

Je-li Tuktak zraněn ohněm, uhlíky na jeho těle vzplanou. Tuktak se bude snažit hořící uhlíky setrást. To potrvá tři kola. Po tuto dobu je Tuktak zraňován každé kolo za 1k6 životů. Hoření jej však rozběsí a on získá po dobu hoření jeden útok za kolo navíc, ale nemůže se bránit.

Tuktak umí mluvit jednoduchými větami, není to nebezpečný tvor. Řeklo by se o něm, že je trochu pomalejší v úsudku. Sídli v Ruvynském dole, kde vyděsil horníky a nikdo tam nechodí. Tuktak se brání krumpáčem. Ale není od podstaty zlý. Musí se jen vědět, jak na něj. **Je třeba ho pozdravit hornickým pozdravem „Zdař bůh“.** A protože si Tuktak připadá ošklivý, **vyptá si nějaký hezký předmět.** Stačí ho obdarovat květinou, co si dá za ucho, věnečkem z pampelišek, hezkým prstýnkem, barevným šátkem, nebo kostěnou šipkou přivázanou na špagátek jako náhrdelník. V tu chvíli si Tuktak začne připadat krásný a neútočí. K dobrodruhům pak bude velice milý, zdvořilý a rád jim s kopáním uhlí pomůže. Pokud ho ale družina začne popichovat a urážet, pustí se do boje.

KAPITOLA 3

KRYSÍ OTÁZKA

STÍNOVÁ KRYPTA

Před vámi se tyčí na malém kopečku osamělá kamenná krypta. Vysoká tráva kolem se hýbe a šustí, a to i přesto, že je naproste bezvětří. Krysy. Desítky jich kolem vás krouží a pozorují vás svýma malýma očima.

Stínová krypta leží přibližně dvacet minut chůze západně od Virusfortu. Údajně si ji před stovkou let nechal vybudovat jeden bohatý stavitel. Pověsti říkají, že v ní leží velký poklad. Krypta je však plná pastí. Jediný, kdo touto kryptou úspěšně prošel, byl Elred. Vrátil se však velmi nemocný a nikomu neřekl, jak kryptou projít. **Jediným vodítkem je mapa** o které však ví jen on sám. Krypta pro místní znamená zlo a obloukem se jí vyhýbají. Vchod je uzavřen zrezivělou železnou mříží s ulomeným zámkem. A tak ji otevřít nebude problém. Do útrob podzemní krypty vedou úzké kamenné schody. Krypta se skládá z několika místností propojených dlouhými úzkými chodbami. Některé dveře jsou magicky uzamčené a lze je otevřít jen provedením konkrétní akce.





Pokud se družina pokusí dveře vyrazet, jde o hod Atletika (SIL) vs. 11. Také je lze vyrazit kouzlem Beranidlo s dodanou banou alespoň 11 bodů. Při každém zdárném i nezdárném pokusu na sebe ale přilákají krysí útok z okolních místností. Dveře jsou okované z masivního dřeva.

Uvnitř krypty jsou na stěnách četně vytesané lidské a zvířecí hlavy s otevřenými ústy a tlamami. Uvnitř těchto tlam jsou drobné otvory, kterými do jednotlivých místností mohou přicházet krysy. Podlaha je pokrytá drobnými krysími kostičkami a krysími bobky. V kryptě to silně páchne a vzduch je těžký. Postavy doprovází všudypřítomný krysí pískot.

MÍSTNOST 1.

Dlouhá obdélníková místnost na jejímž konci se nachází **padací dveře A**. Kousek od dveří je otočné kolo, od kterého vede provaz směrem ke kladce nad dveřmi. Jakmile se dostanou postavy zhruba do poloviny místnosti **začnou z děr ve stěnách vybíhat krysy** a zaútočí na družinu.

DVEŘE A:

Padající dveře se dají **vytáhnout pomocí otočného kola**. Někdo musí vždy držet kolo a ostatní prolézají. Postava může podržet i padací dveře a počkat až všichni prolezou. Musí však překonat ověřovací hod na Atletiku (SIL) vs. 12. Neuspěje-li dveře neudrží a ty spadnou hlasitě na zem, což přivolá další krysí hejno. V místnosti 2 je **druhé kolo, napojené na to v místnosti 1**, tím je možné pomoci kolegům, kteří dveřmi neprošli.

MÍSTNOST 2.

Menší obdélníková místnost, zakončená zavřenými dveřmi. Na postavy zaútočí **dvě obří krysy**, které zde šmejdí.

DVEŘE B:

U dveří je vyhloubená podobizna krysího čumáku. Je třeba **ulovit krysu a přiložit její tlamičku k otvoru**.

Krysí hejno



zvíře

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
3(-4)	16(+3)	10(+0)	1(-5)	3(-4)

Úroveň	1
Životy	16
Pohyblivost	20
Velikost	C
Útok	6/+3 (zuby)
Obrana	ZO: 4 / OČ: 7
Rezistence	Zbraně
Slabina	Plošná zranění
Schopnosti	Nemoc
	Zbabělost
Zkušenosti	100

Krysí hejno je skupinka desítek těchto drobných zvířat. Pokud krysí hejno bojuje vrhne se na svou oběť a celou ji zakryje.

Nemoc (pasivní)

Pokud krysy někoho pokoušou, mají šanci na něj přenést nějakou nákazu. Zasažený tvor musí překonat ověřovací hod ODO vs. 7. Neuspěje-li, je nakažen nějakou běžnou nemocí. Nákaza se projeví zhruba za jeden až dva dny.

Zbabělost (pasivní)

Klesnou-li životy krysího hejna pod 5, pak se hejno rozuteče.





Krysa obří 2x

zvíře



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
11(+0)	16(+3)	12(+1)	1(-5)	3(-4)

Úroveň	1
Životy	6
Pohyblivost	20
Velikost	A
Útok	7/+1 (zuby)
Obrana	ZO: 4 / OČ: 7
Schopnosti	Nemoc
Zkušenosti	80

Krysa obří je vzhledem velmi podobná běžné kryse, jen je velká zhruba jako pes a jsou mnohem více agresivní.

Nemoc (pasivní)

Pokud krysy někoho pokoušou, mají šanci na něj přenést nějakou nákazu. Zasažený tvor musí vždy překonat následující ověřovací hod: ODO vs. 7. Neuspěje-li, je nakažen některou z běžných nemocí. Nákaza se projeví za jeden až dva dny.

MÍSTNOST 4.

Úzká obdélníková místnost. Krysy tu mají brloh. Nachází se zde **1x obří krysa** a **2x krysí hejno**. Pokud postavy brloh prohledají a překonají ověřovací hod na Postřeh (INT) vs. 7, pak najdou různě pohozených **17 zlatých** a **zlatý prsten** s rubínem. Jedná se o **prsten blesku**.

Prsten blesku - předmět

Držitel tohoto prstenu může seslat blesk, který zraní vybraného tvora vzdáleného až 20 sáhů za 2k6 životů. Prsten obsahuje 50 many, a každé seslání stojí 5 many. Manu v prstenu dokáží obnovit někteří alchymisté.

DVEŘE D:

Imaginární mříže, stačí jen projít. Jde jen trik.

MÍSTNOST 5.

Větší obdélníková místnost, páchne to tu více, než v ostatních částech krypty. Na zemi **leží 3 mrtvé krysy obří**. Jejich těla jsou již částečně rozložená, visí z nich cáry kůže a jsou jim vidět kosti. **Když kolem nich postavy projdou, znenadání zaútočí.**

DVEŘE F:

Vedle dveří je otvor pro minci. **Je třeba zaplatit jeden zlatý** jako poplatek za audienci u krysaře.

MÍSTNOST 3.

Prostorná obdélníková místnost, ze které vede několik dveří. Hemží se to tu krysami. Uprostřed místnosti se nachází **2x krysí hejno**.

DVEŘE C:

Obrázky kapek na dveřích. Postava buď musí **potřít dveře krysí krví** nebo jinou tekutinou, třeba slinami.

DVEŘE E:

Postava musí **zakvíkat jako krysa** (roleplay), nebo přinutit zapískat chycenou krysu.





Nemrtvá krysa obří 3x

nemrtvé zvíře

SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
12(+1)	16(+3)	16(+3)	1(-5)	2(-5)
Úroveň			1	
Životy			9	
Pohyblivost			20	
Velikost			A	
Útok			8/+1 (zuby)	
Obrana			ZO: 4 / OČ: 7	
Rezistence			nemagické zbraně	
Slabina			svěcené zranění krysomlat	
Schopnosti			Otrava	
Zkušenosti			120	

Nemrtvá krysa je velká zhruba jako pes. Její rudé oči zlověstně planou i v naprosté tmě.

Otrava (pasivní)

Pokud nemrtvé krysy někoho pokoušou, mají šanci jej otrávit. Zasažený tvor musí překonat ověřovací hod ODO vs. 8. Neuspěje-li, je otráven. Otrávený tvor utrpí každou směnu zranění za 2 životy. Pokud jeho životy účinkem otravy klesnou na nulu, neumírá, ale upadne do bezvědomí. Otravu lze vyléčit překonáním nebezpečnost jedu, která je 16. Otravu také dokáže vyléčit protijed z Ratamurského uhlí.

VÝCHOD

Východ z krypty se nachází v lese na opačné straně kopců. Zvenčí je k nerozeznání od okolí, neboť je zarostlý hustým křovím. Ve dveřích je zasazená pevná mříž, ta se otevírá zatáhnutím za řetěz uvnitř v chodbě. Mechanismus je zrezivělý, a k otevření musí postava překonat hod Atletika (SIL) vs. 8.

MÍSTNOST X.

Středně velká místnost široká 7 a dlouhá 5 sáhů. Zdi jsou popsány neurčitými klikyháky. Jde o nesořodé zápisky a myšlenky krysaře Vysia. Různě po místnosti jsou pohozené knihy obsahující texty o temné magii. V pravém rohu místnosti je masivní dřevěná truhla. Celé místnosti však dominuje **obrovský trůn** složený z kostí. Na trůně sedí zvláštní bytost: napůl člověk, napůl krysa. Bývalý krysař Virusfortu Vysio Aener, Pán krys.

Naskytne se vám pohled na křídově bílého tvora, který vypadá jako kříženec mezi člověkem a obří krysou. Tento tvor sedí na trůnu z drobných kryších kostí. V jeho protáhlém kryším obličejí jsou usazené dvě malé rudé oči. Dříve než se vzpamatujete promluví pisklavým hlasem.

„Budte pozdraveni, váš příchod jsem již očekával. Očekával, ano... ano. Mí kryší služebníci mi o vás pověděli, pověděli mi... Já jsem Vysio Aener, Pán krys... ano Krys.“ Při tom se uchechtl, jako by to byl nějaký vtíp. Po odmlce pokračuje. „Jak jste se jistě dovítbili, já mohu za to, že Virusfort chřadne. A to právem... právem! Chci vám nabídnout dohodu ano? Ano? Vy mě necháte dál trestat ty hlupáky a já vám nabídnu zlato... spousty zlata! Pokud se vám má nabídka nelíbí, je tu ještě druhá možnost.“ Při vyslovení posledního slova vycení své dlouhé špičaté zuby a prohlíží si vás.

Vysio plane nenávisť k vesničanům Virusfortu za to co provedli jeho učňům, za jejich zbabělost a hloupost. Věří, že si trest ještě dostatečně neodpykali. Jeho cílem bylo zbavit se kováře a celého pokolení starosty. Teď však nepřestane, dokud jeho krysy nezničí celý Virusfort.

Vysio vyličí družině detailně svůj příběh a nabídne jí poklady: truhlu s 200 zlatými, pokud jej nechá na pokoji.

Pán krys zjevně ovládá jistou formu temné magie a vypadá velmi nebezpečně. Ve vašich myslích se neubráníte zvážení jeho nabídky.





KAPITOLA 4

ZÁVĚR

Dobrodružství má tři možné konce:

Vysio Aener je mrtev, krysí otázka je vyřešena:

Po smrti Vysia se všechny krysy rozutečou a ukryjí. Moc, která je ovládala zmizela. Již nebudou cíleně vyhledávat Virusfort, ale rozprostrou se po celém kraji a neměl by být problém se jich zbavit nadobro. Avšak peníze, které Vysio nabízel družině se nenávratně promění v krysí bobky.

Pokud se následně družina vydá do vesnice a doloží buď Elredovi nebo hostinskému Tasaroví, kdo byl zodpovědný za krysí pohromu, pak jim vděční obyvatelé vesnice přichystají hostinu na jejich počest a z toho mála, co ještě mají, vyberou odměnu pro družinu. Odměna bude čítat 80 zlatých a družina bude vždy ve vesnici vítána. Pokud se zde budou chtít postavy usadit, nabídnou jim vesničané některý z opuštěných domů.

Virusfort čekají zase lepší časy.

Vysio žije, ale stejně tak Elred:

Pokud postavy přistoupí na Vysiovu nabídku, získají od něj truhlu s 200 zlatými a mohou bezpečně opustit kryptu. Je pak na nich jestli budou vesničanům lhát, že v kryptě nic není. Měli by se však postarat o Elreda, neboť ten tomu nebude chtít věřit. Sám tam Vysia, nebo to co z něj nyní je, potkal a tvrzení družiny zpochybní.

Až Elred nabude síly, znovu se pokusí Vysia přemoci, tentokrát však s pomocí vesničanů.

Vysio žije, Virusfort zničí krysy:

Družina se také může rozhodnout do vesnice nevracet a utratit své jmění jinde. Pokud nevyléčila nemocného Elreda, pak po několika dnech umírá a osud Virusfortu je definitivně zpečetěn.

Virusfort bude chřadnout až se z něj stane opuštěná vesnice, o které budou kolovat strašidelné historky.

Vysio Aener, pán krys

magický tvor



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
16(+3)	18(+4)	17(+3)	12(+1)	12(+1)
Úroveň		5		
Životy		52		
Pohyblivost		40		
Velikost		B		
Útok		7/+4 (zuby) 7/+2 (drápy) 4/+1 (ocas)		
Obrana		ZO: 7 / OČ: 9		
Dovednosti		postřeh (8) vůle (7) atletika (7)		
Schopnosti		vidění ve tmě magické stínění sražení ocasem		
Slabina		oheň, krysomlat, stříbrné zranění		
Zkušenosti		400		

Kříženec mezi člověkem a krysou s křídově bílou kůží. V jeho protáhlém kryším obličejí jsou usazené dvě malé rudé oči.

Vysio dokáže v jednom kole provést všechny 3 útoky. Tj. útok zuby, drápy i ocasem, má li k tomu příležitost.

Magické stínění (pasivní)

Jakékoli neohnivé kouzlo nebo zásah magickou zbraní se od něj neškodně odrazí a zasáhne sesilatele za 1k6 životů.

Sražení ocasem (dlouhá akce)

Vysio provede místo svých útoků dlouhý švih svým kryším ocasem. Pokusí se tak podrazit nohy všem tvorům okolo něj. Tito tvorové si hodí na Reflex (OBR) vs. 7. Neuspějí-li, jsou povaleni a zraněni za 1k6 životů.





4. ZAČÍNÁJÍCÍM VYPRAVĚČŮM

PÁR SLOV PŘEDEM

Samozřejmě, že není vždy možné pokrýt naprosto všechny situace, které nastanou a je zcela v moci každého vypravěče družině pomoci, případně ji posunout správným směrem anebo dobrodružství nechat dopadnout úplně jinak - pokud se nabízí lepší, nebo zajímavější konec. Vždy mysli na to, aby se bavil jak vypravěč, tak i hráči. Záměrem dobrodružství určitě není řídit tvoji hru, jen ti dát inspiraci a příběh, který můžeš aplikovat do vlastních pravidel, nebo jej zcela změnit.

PŘÍPRAVA

Na začátku sezení si sepiš malý bodový seznam toho, kam by hráči v jednotlivých částech tvého vyprávění měli dojít a co by se mělo stát předtím, než toho cíle dosáhnou. Pomůže ti to nepřeskočit nic důležitého ve hře a neztratit přehled. Zároveň takto nebudeš svázaný detailními poznámkami a můžeš se ponořit do improvizace.

IMPROVIZACE

Pokud hrdinové vymyslí možnost, se kterou jsi vůbec nepočítal, neboj se jít s proudem a povolit jim takové řešení, dává-li smysl. Pokud nevíš jak na hráče reagovat, není žádná ostuda to přiznat a vyhlásit krátkou herní pauzu, při které můžeš možnou odbočku příběhu vymyslet.

PŘESÍLENÍ NEPŘÁTEL

Může se stát, že tvá družina narazí na skupinu nepřátel, kteří jsou v dobrodružství popsáni, a hrdinům nebudou přát kostky. V takovém případě hráčům naznač, že situace vypadá zle a jejich postavy zvažují útek. Pokud se ale situace vyhroťí a hrozí, že celá družina padne, pak máš plnou pravomoc upravit nejen sílu nepřátel samotných, ale i celou situaci. Ale nezneužívej tohoto zásahu vyšší moci, nebo zcela pohádkového příjezdu rytíře na bílém koni, který zachrání celou situaci. Hráči tvého vyprávění si mohou připadat méněcenní, zcela zbyteční, nebo hůř, začnou si zvykat na to, že je vždy z problémů zachráníš a hra je velmi brzy přestane bavit. K těmto zásahům by mělo docházet vyjimečně - především při hraní se začátečníky. Pokud už k tomu dojít musí, zaměř se na to, aby vše vypadalo jako šťastná náhoda nebo zcela běžná věc, která se může stát kdykoliv. Ideální řešení je samozřejmě takové, kdy hráči vůbec nepoznají, že jsi něco udělal.

SMRT POSTAV

Takové situaci se pokus vyhnout, pokud k tomu nemáš vážný důvod. Je rozdíl mezi tím, když postava sama vběhne na otevřené prostranství a drze se postaví tělem proti mraku šípů, a mezi nešťastnou náhodou, kterou zapříčiní kostky, nebo špatný odhad začínajícího hráče. Z takové situace se pokus nalézt východisko. Pokud na stole není, popiš smrt citlivě a nechej postavu pronést poslední slova.





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!



© 2022 Eva „Ronne“ Lassler

Ilustrace obálky: Jiří Dvorský

Vnitřní ilustrace: Naty Karásková

Redakce: Václav „Qitko“ Hess

Sazba: Václav „Qitko“ Hess

Korektura: Michal „Pigi“ Holub, Roman „Gotrek“ Konupčík

Proofreading: Martin „Perthorn“ Kostka

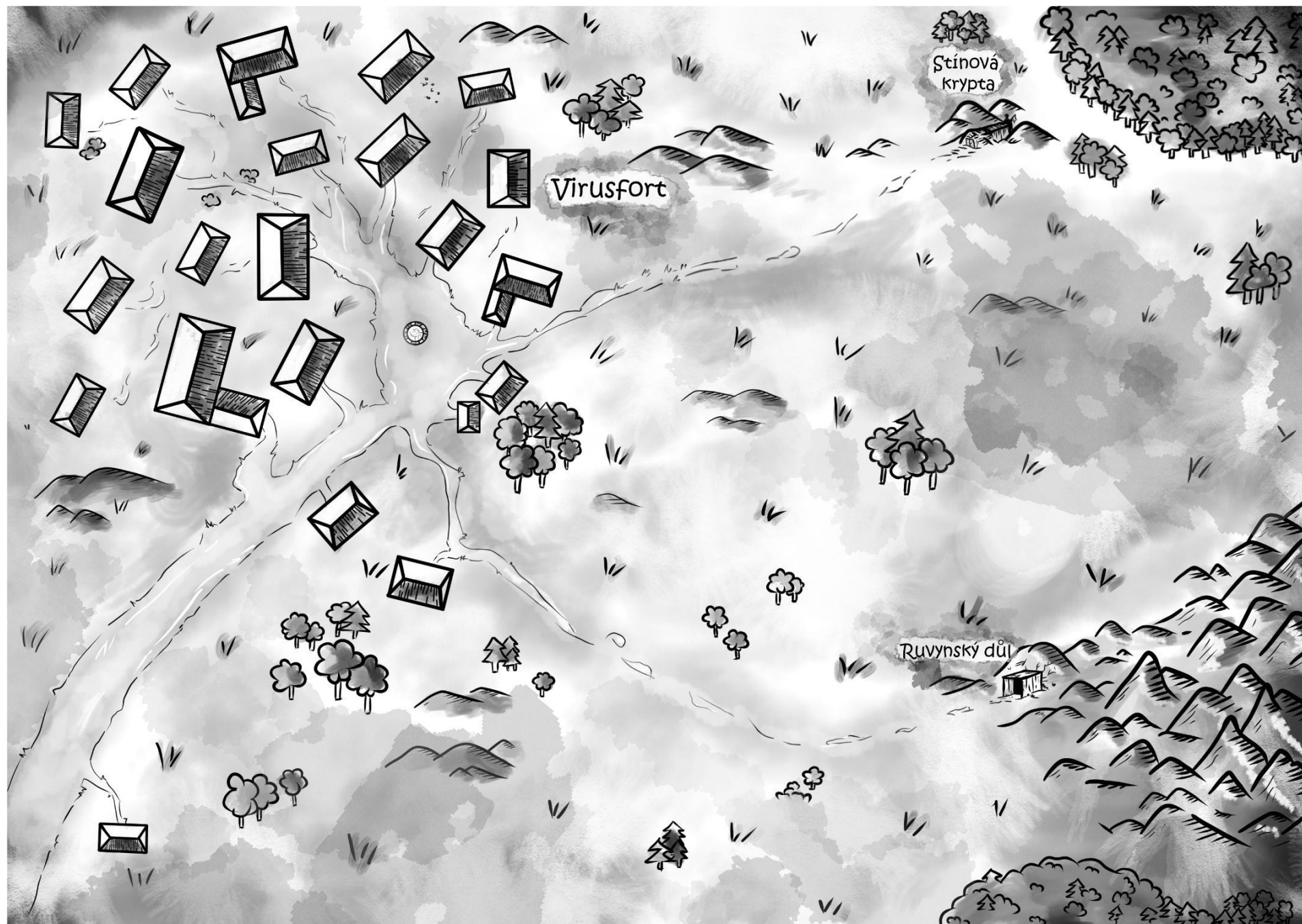
Mapy: Eva „Ronne“ Lassler

Všechna práva vyhrazena

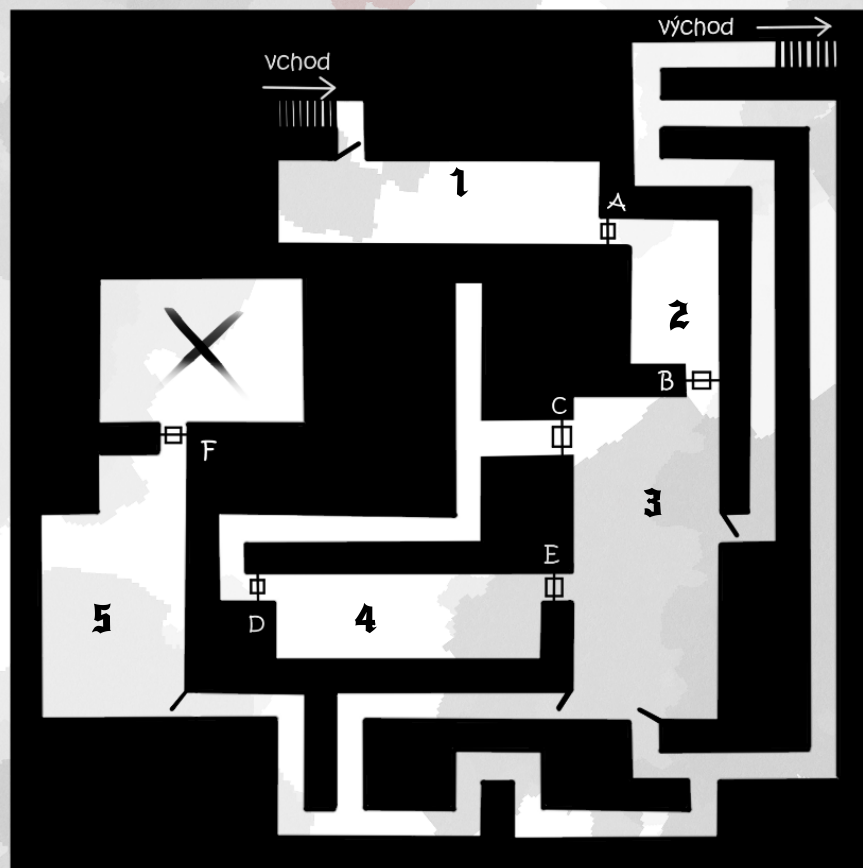
Toto dobrodružství je výhradním autorským dílem výše uvedeného autora. Původní zdroj byl upraven do podoby příručky, která je umístěna k volnému stahování na portálu www.DraciHlidka.cz, a určena hráčům fantasy RPG her. Jde o volně použitelný zdroj za podmínky zachování informací o autorovi a portálu Dračí Hlídka. Není povoleno umisťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či úložištích.



MAPA VIRUSFORTU



MAPA STÍNOVÉ HRYPTY



A. ↑ → [wheel icon] → [rope icon] → [door icon] →

B. [cloud icon] → [cat icon] → [door icon] →

C. [teardrop icon] → [door icon] →

D. [cloud icon] → [musical notes icon] → [door icon] →

E. → [fence icon] →

F. [clock icon] → [door icon] →

Elrod