

Kragarova věž

autor : Ryon

kontakt : ryon@trioptimum.com

Toto dobrodružství bylo vytvářeno jako součást dlouhého tažení pro Dračí Doupě 1.5 až 1.6, které by šlo volně nazvat „naplnění prastarého proroctví“ : jednalo se o znovuoživení jedné dobré bohyně a nalezení kouzelného předmětu (meče) k záchraně světa. Jedná se vlastně o takovou „jeskyni pod širým nebem“. Děj se odehrává se v lese, plném pěšin, mýtin a paloučků, takže kreslení mapy je jako u dobrodružství v podzemí. Je pro postavy zhruba na 5.-6. úrovni, ale po drobných úpravách (posílení/oslabení nestvůr, zvýšení/snížení jejich počtu) je vhodné i pro zkušenější nebo naopak slabší postavy.

Svět, ve kterém jsme hráli, bych označil jako poměrně klasický „dračák“ či klasickou fantasy (elfové, trpaslíci, orkové...), sem tam jsem převzal nové dodatečné nestvůry. Pohybuje se někde mezi Tolkienovou Ardou, Howardovým Conanem a herním světem Das Schwarze Auge (pro některé známější podle her Realms of Arkania a Drakensang), částečně je inspirován též Asterionem.

Dobrodružství jsem se snažil napsat tak, aby je mohl použít jakýkoli Pán jeskyně. I když mají v tomto světě poměrně zásadní vliv bohové, jak je zřejmé z hlavní zápletky, může je jistě snadno použít i PJ, který na božstva důraz neklade (dobré a špatné síly se dají vytvořit všude). Jména a reálie si každý snadno nahradí názvy ze svého světa, pokud bude chtít; pro zjednodušení jsem názvy odlišil - bude psáno ve *hvězdičkách*. V dobrodružství jsou použity tři nové nestvůry, jejich popis viz odstavec Nestvůry.

Texty, určené hráčům, budou psány kurzívou.

Text pro PJ je obyčejný.

Hlavní zápletka :

Postavy mají za úkol získat informace (*znění proroctví*) od mudrce *Kragara* (čaroděj + některé schopnosti alchymisty). Ten žije v ústraní a v začarovaném, nebezpečném lese. Je to jedna ze tří osob, která tyto informace má, a tudíž je pro družinu nezbytné, aby Kragara vyhledala (Vycházel jsem z toho, že každá z těchto 3 CP má odlišné informace, jsou tři verze *znění proroctví*, a když se všechny dají dohromady, teprve to dává smysl a lze se dobrat něčeho, co pomůže dalšímu postupu). Kragar družině informace poskytne, ale (jak to tak obvykle chodí, něco za něco) - až mu pomohou odstranit kletbu, která padla na les kolem jeho sídla (stará pevnost na skále, dále jen „věž“).

Kragar totiž věž obsadil po temném čaroději *Juzudovi*, kterého v souboji nedaleko věže zabil. Tento temný mág však měl s sebou kouzelný kámen, krystal, se kterým měl v plánu mocné kouzlo na vyvolání nemrtvých a ještě před osudným soubojem jej stačil očarovat. Krystal však „nasál“ jedno Kragarovo útočné kouzlo a několik obranných kouzel temného mága - vyvolávací zaklínadlo v kameni tak bylo pokrouceno a pozměněno. Nyní k sobě tento krystal vábí neklidné mrtvé z širokého okolí jako magnet (řekněme okruh cca 20 mil) a probouzí je v nemrtvé - to znamená, že několikahektarový les je docela plný nepříjemných potvor). Očekávaný poklidný život na samotě ve staré věži se Kragarovi změnil v noční můru, když se během několika měsíců okolní les změnil na výstavku zombií a duchů. Samozřejmě začal pátrat po příčině a zkusil les od nemrtvých vyčistit. Když však objevil krystal, zjistil dost zásadní zádrhel : ke krystalu se nemohl přiblížit (ani žádný jiný kouzelník, mág, čaroděj... , ostatní povolání nemají problém) blíže než 10 sáhů. Jako by mu bránila nějaká pružná neviditelná stěna...

Lesu se začalo říkat *Les stínů*. Od této události uplynulo již asi 10 let. Krystal má poměrně velkou sílu, a na nemrtvé vyloženě působí pozitivně. Přímo jej uctívají, rozšířením prastaré podzemní hrobky si pro něj vytvořili malou svatyni, kde kámen leží na podstavci.

Kragar během té doby nenašel způsob, jak kouzlo obejít, vymyslel však, jak krystal zničit a tím kletbu zrušit. Krystal musí být rozbit, aby byla kletba zrušena. Je však odolný vůči obyčejným zbraním. Kragar má připravené válečné kladivo, které je očarované a může krystal zničit. Dá jej samozřejmě družině při zadávání úkolu, nenašel totiž zatím nikoho, kdo by překonal strach a posláním splnil.

Mudrc mnoho let pracoval na kouzle pro kladivo, aby rozdrčení kamene nemělo vedlejší účinky a pouze zrušilo kletbu (postavám se po zničení kamene nic nestane).

Dobrodružství :

Les stínů je jen malá plocha (max. 1x1 míle) v rámci rozsáhlejšího zalesněného území, zvaného *Divoké hory*.

Postavy odněkud znají cestu k Lesu stínů a Kragarově věži. Ví, že se s ním mají setkat, ale o kletbě neví. Mohou znát povídačky, že v Lese stínů straší, ale nakonec by je to nemělo odradit. Informovat postavy o kletbě by měl až Kragar.

Věž uvidí zdaleka, protože je na výrazném kopci, viz mapa a nákres.

Les stínů je těžko prostupný, mezi stromy bují trnité křoviny a jít se dá jen po několika pěšinkách, občas se vyskytne palouček a místa beze stromů. Toto je dále bráno jako „chodby“ a „místnosti“ v klasické jeskyni; místnosti jsou označeny velkými písmeny abecedy A-Z.

přibližná časová osa :

- 1) postavy se nejprve musí dostat do věže za mudrcem
- 2) rozhovor s mudrcem
- 3) znovu cesta do prokletého lesa s posláním zničení krystalu

Úvod do dobrodružství :

Během předchozího dobrodružství by měly postavy od nějaké CP získat úkol „získání informace“. CP, která úkol zadá, družině sdělí místo, kam se má vydat (nutno upravit podle reálií vašeho světa.)

Popis začíná až na místě, na okraji lesa :

*Cesta lesem byla poměrně snadná. Díky radám hraničáře, kterého jste potkali a ptali se na cestu, jste se dokázali dobře zorientovat. Podle popisu jste již blízko Kragarova sídla. A opravdu, za chvíli jste mezi stromy ve vzdálenosti asi 1 míle spatřili vysokou skálu. Na jejím vrcholku se tyčí kamenná pevnost s výraznou věží, přesně jak pravil *zadavatel úkolu*. Skalní stěna je orientována na západ, odhadujete, že je tak 100 sáhů vysoká. Na východ svah klesá mnohem povlovněji. Tudy bude zřejmě cesta snazší...*

Postavy se nejprve musí dostat do věže za mudrcem. Protože skálu obhlédli zdaleka a vědí, kde se věž nachází, orientace by měla být jednoduchá. PJ by měl poskytnout hráčům náčrtek terénu. Postavy však budou muset najít cestu v bludišti pěšinek a paloučků. Po stěně by se dalo vyšplhat, je poměrně členitá, ale les je hustý a družina se nedostane až ke skále, pěšinka vede zhruba ve vzdálenosti 20 sáhů.

Dobrodružství je vhodné začít na palouku **A**.

V Lese stínů můžeš použít i náhodná setkání. Dobrodružství sice vypadá tak, že na každém palouku je přesný počet nemrtvých a to je vše. Výskyt volně se toulajících ghulů a graveirů je však logický a více než pravděpodobný a může skýtat vhodné doplnění hry.

A :

naslouchání : křik ptáků 10%

náhodný postřeh : ---

nestvůry : ---

poklad : ---

„Stezka vás dovedla na palouček asi padesát sáhů od skály. Les pod útesem je velmi hustý, mezi stromy bují trnitá křoviska znemožňující postup dál. Vede odtud úzká pěšinka, vedoucí do mírného kopce na jihovýchod a dále pěšina na západ, odkud jste přišli.

Čím více jste se ke skále blížili, tím byl les kolem tišší. Ptáci postupně přestali zpívat. V lese je řídká mlha, která viditelnost neomezuje, ale náladě ubírá. Přesto podle vyprávění víte, že obávaný Les stínů je teprve před vámi - cestou po pěšině nahoru...“

B :

naslouchání : těžkopádné kročeje zombií 20%

náhodný postřeh : ---

nestvůry : 6 zombie

poklad : ---

„Les začíná být opravdu hustý a děsivý. I když jste se ocitli na paloučku, nezdá se, že by tu bylo více světla. Z paloučku vedou tři cesty - na západ, východ a sever. Cesta na sever směřuje mírně do kopce.

Je tu však něco jiného, co vás upoutá. Ze stínů na okraji se vynořily tiché postavy a belhají se směrem k vám. Je na nich něco toporného a hnusného. Jsou to zombie...“

C :

naslouchání : ---

náhodný postřeh : bahník 5% (resp. 20%)

nestvůry : 2 bahníci

poklad : ---

„*Ocitli jste se na malém paloučku o průměru asi 5 sáhů. Po cestě mezi hustými křovisky je to příjemná změna. Není tu nic, co by vás zaujalo. Roste tady tráva a sem tam ční ze země balvan.*“

Na paloučku je na první pohled 7 balvanů, z toho 2 bahníci (viz Nestvůry). Pokud se postavy přiblíží dostatečně blízko, tak na ně zaútočí. Vzhledem k tomu, že je mýtinka malá, je pravděpodobnost konfliktu vysoká (já nechal hodit družinu k10 a kdo měl nejmíň, čekalo jej první setkání s bahníkem...). Útok (hod na past) přijde automaticky, pokud se nějaká postava vydá balvany v zemi prozkoumávat.

D :

naslouchání : ---

náhodný postřeh : staré mince v trávě 5%

nestvůry : ---

poklad : 20 měďáků, 2 lektvary rudého kříže

„*Tento palouk je široký asi 10 sáhů. Vedou z něj cesty na sever a východ. Uprostřed stojí shnilý pahýl stromu, sem tam čouhá ze země balvan.*“

Po prohledání : *Našli jste kostru humanoida velikosti B. Poblíž leží v trávě stará rezavá sekera a povaluje se tu i několik hodně zašlých měďáků, naleznete však i dva flakónky, které stále obsahují nějaké lektvary.*“

Popisky dryáků jsou zetlelé, obsah musí postavy buď ochutnat, nebo jej určí alchymista; pokud postavy někdy pily tento lektvar, a troufnou si kapku ochutnat, poznají jej. Nebo pokud chceš, aby byly trochu nejisté, můžeš třeba takto : „Vypadá to jako rudý kříž, voní to jako rudý kříž, chutná to jako rudý kříž... ale kdo ví, leželo to tu léta a lektvary jsou všelijaké...“

E :

naslouchání : tichounek kvílení či šeptání, na hranici slyšitelnosti - 2%

náhodný postřeh : ---

nestvůry : ---

poklad : ---

„*Vešli jste opět do otevřeného prostoru. Mýtina je téměř dokonale kruhová, vedou z ní cesty na všechny čtyři světové strany.*“

Tento palouček má zvláštní vlastnost. Způsobuje, že kdo na něj vstoupí (alespoň 1 sáh od stromů, nejsilnější je to ve prostřed), zatočí se mu hlava a neví, kudy přišel a kde jsou světové strany. V lese jsou ještě 2 takové paloučky, tento otáčí na sever (postavám se zatočí hlava a udělá mdlo, a když se poté rozhodnou jít dopředu, půjdou severním směrem). Kouzlo funguje i pokud by se celá družina držela za ruce nebo v chumlu. Jediná možnost, jak se očarování vyhnout, je pohyb podél okraje paloučku, tam nebezpečí zmatení stran nehrozí. Proto když na palouček vkročí postavy, můžeš jim přečíst následující popis :

„*Najednou se cítíte nějak divně, jako by se vám něco mihlo před očima. Zatočila se vám hlava a trochu se potácíte. To nic, takové slabosti si nebudete všimnout, už jste schytali horší rány. Ale když se vydáte dopředu, máte najednou divný pocit : je tohle ta pěšina, kam jste směřovali? Rozhlédnete se, ve snaze připomenout si, odkud jste přišli. Ale moc vám to nepomohlo, všechny východy vypadají stejně a vy si vůbec nejste jistí, kterým jste skutečně na mýtinu vešli...*“

F :

naslouchání : tichounek kvílení či šeptání, na hranici slyšitelnosti - 2%

náhodný postřeh : bahník 5% (resp. 20%)

nestvůry : 3 bahníci

poklad : ---

„*Pěšinka se prosvětluje a ústí na palouk. Je trochu podlouhlý, na šířku má 8 sáhů a na délku 15. Ze strany, kterou jste vstoupili, vedou dvě cesty a na protějším konci taktéž, a každá směřuje na jinou světovou stranu. Mezi lesním pažitkem tu a tam zasvítí bílá kost, ze země čouhá několik balvanů. Jinak tu není nic zajímavého.*“

Je tu celkem 18 balvanů, z toho 3 bahníci.

G :

naslouchání : ---

náhodný postřeh : 100% rezavá věc v trávě

nestvůry : 1 duch - vyjednávání

poklad : rezavé kroužkové brnění (nepoužitelné, rozpadá se), 12 stříbrných a 45 měďáků

„Pěšina ústí na malý palouček, má jen zhruba 5 sáhů v průměru. Kromě cestičky, kterou jste vstoupili, sem nic jiného nevede. U stěny lesa si všimnete podivné rezavé hromádky. Jinak tu není nic zajímavého.“

Nachází se zde kostra neúspěšného dobrodruha. Je navlečená do kroužkové zbroje, všechno vybavení je zetlelé, až na mince.

Mrtvý se kvůli krystalu „probudil“ do formy ducha. Ten se teď potuluje po palouku a rád by se opět vrátil k věčnému spánku. Není nepřátelský, naopak se s postavami začne hned bavit. Ví, proč tady nyní straší, co jej probudilo - zaslechl myšlenky jiných duchů v tomto lese. Jako duch se nemůže příliš vzdálit od svého bývalého těla, ale zároveň jej to nesmírně přitahuje k místu, kde krystal je. Postavám sdělí, že si velmi přeje, aby krystal zničili a ukončili toto trápení. Pokud je postavy jen zabijí, je nanejvýš pravděpodobné, že se znovu „probudí“, takže to vlastně nemá smysl - to může klidně postavám říci, je to logické.

H :

naslouchání : kvílení 30%

náhodný postřeh : ---

nestvůry : 2 sukuby

poklad : 3 zetlelé kostry - lze u nich najít 8 zl. a 35 stříbrňáků

„Nacházíte se na dalším paloučku. Má v průměru asi 10 sáhů. Vycházejí z něj dvě cesty, na západ a na sever. Nachází se tu něco, z čeho vám tuhne krev v žilách. Dvě podivné bytosti se pomalu vznášejí nad zemí a slabým hlasem při tom kvílí. Vypadají trochu jako zombie, ale chybí jim nohy; přesto se pohybují a levitují vzduchem asi 1 sáh nad zemí...“

Jakmile sukuby postavy spatří, okamžitě na ně zaútočí.

I :

naslouchání : kročeje a mumlání ghúlů 10%

náhodný postřeh : ---

nestvůry : 4 ghúlové

poklad : ---

„Vešli jste na palouček o průměru asi 8 sáhů. Vycházejí z něj tři cesty, na západ, východ a na sever. Pohubuje se tu několik šedých vychrtlých postav - ghúlové...“

J :

naslouchání : kvílení 30%

náhodný postřeh : ---

nestvůry : 3 sukuby

poklad : ---

„Nacházíte se na dalším paloučku, který je docela velký - má v průměru asi 20 sáhů. Vycházejí z něj dvě cesty, na západ a východ. Pohubuje se tu něco, z čeho vám tuhne krev v žilách. Podivné bytosti se pomalu vznášejí nad zemí a slabým hlasem při tom kvílí. Vypadají trochu jako zombie, ale chybí jim nohy; přesto se pohybují a levitují vzduchem asi 1 sáh nad zemí...“

K :

naslouchání : tichounké kvílení či šeptání, na hranici slyšitelnosti - 2%

náhodný postřeh : ---

nestvůry : ---

poklad : ---

„Vešli jste opět na palouček. Tento má v průměru asi 7 sáhů a je přibližně kruhový. Vedou odtud pěšiny na sever, jih, západ i východ. Není zde na první pohled nic.“

Tento palouček má opět otáčivý efekt, viz E. Opět stejný popis jako předtím :

„Najednou se cítíte nějak divně, jako by se vám něco mihlo před očima. Zatočila se vám hlava a trochu se potácíte. To nic, takové slabosti si nebudete všimnout, už jste schytali horší rány. Ale když se vydáte dopředu, máte najednou divný pocit : je tohle ta pěšina, kam jste směřovali? Rozhlédnete se, ve snaze připomenout si, odkud jste

přišli. Ale moc vám to nepomohlo, všechny východy vypadají stejně a vy si vůbec nejste jistí, kterým jste skutečně na mýtinu vešli...

L :

naslouchání : ---

náhodný postřeh : ---

nestvůry : ---

poklad : ---

„Pěšinka se prosvětluje a ústí na palouk. Je přibližně kruhový o průměru 7 sáhů. Vedou z něj cestičky na sever, jih a východ. Ze země čouhá několik balvanů.“

Je tu celkem 7 balvanů , tentokrát úplně obyčejných a zcela bezpečných.

M :

naslouchání : kvílení 30%

náhodný postřeh : kostry v trávě 25%

nestvůry : 6 sukub

poklad : 5 zetlelých koster - lze u nich najít 18 zl. a 40 stříbrňáků

„Ocitli jste se na dalším palouku. Má v průměru asi 20 sáhů. Vycházejí z něj tři pěšiny, na jihozápad, jihovýchod a na sever. Ze země vyčuhuje několik obých kamenů a vzduchem se prohánějí odporné kvílející sukuby. Všimly si vás a plachtí vaším směrem, kvílejíce při tom ještě silněji.“

Tento palouček má opět otáčivý efekt, viz E. Během boje se vliv otáčení a zmatení zanedbá (soustředění na protivníky). Po boji však pokřivená orientace opět postavy ovlivní. Opět stejný popis jako předtím:

„Najednou se cítíte nějak divně, jako by se vám něco mihlo před očima. Zatočila se vám hlava a trochu se potácíte. To nic, takové slabosti si nebudete všimnat, už jste schytali horší rány. Ale když se vydáte dopředu, máte najednou divný pocit : je tohle ta pěšina, kam jste směřovali? Rozhlédnete se, ve snaze připomenout si, odkud jste přišli. Ale moc vám to nepomohlo, všechny východy vypadají stejně a vy si vůbec nejste jistí, kterým jste skutečně na mýtinu vešli...“

N :

naslouchání : ---

náhodný postřeh : maskovaná pěšinka 7%

nestvůry : 2 duchové - nepřátelští

poklad : ---

„Vešli jste na podlouhlý palouček o rozměrech asi 5x10 sáhů. Vede na něj pouze ta pěšina, kterou jste z jihu přišli. Ze země vyrůstá několik nízkých obých kamenů“.

Je tu celkem 5 balvanů , úplně obyčejných. Dále jsou zde dvě „tajné chodby“ - zarostlé, maskované pěšinky na východ i západ. Po úspěšném náhodném objevení nebo hledání objektů mohou tyto pěšiny postavy použít jako jiné cesty v tomto lese. Nejsou nijak zakleté, jakmile je jednou družina objeví, už je nemusí znovu hledat.

O :

naslouchání : ---

náhodný postřeh : bahník 5% (resp. 20%)

nestvůry : 1 bahník

poklad : ---

„Ocitli jste se na zhruba kruhovém paloučku. Má v průměru asi 7 sáhů. Vycházejí z něj čtyři pěšiny, na západ, jih, východ a sever. Jinak tu není nic zvláštního.“

Tento palouček má opět otáčivý efekt, viz E. Otáčí na sever. Opět popis jako předtím :

„Najednou se cítíte nějak divně, jako by se vám něco mihlo před očima. Zatočila se vám hlava a trochu se potácíte. To nic, takové slabosti si nebudete všimnat, už jste schytali horší rány. Ale když se vydáte dopředu, máte najednou divný pocit : je tohle ta pěšina, kam jste směřovali? Rozhlédnete se, ve snaze připomenout si, odkud jste přišli. Ale moc vám to nepomohlo, všechny východy vypadají stejně a vy si vůbec nejste jistí, kterým jste skutečně na mýtinu vešli...“

Je tu celkem 6 balvanů, z toho 1 bahník.

P :

naslouchání : ---

náhodný postřeh : bahník 5% (resp. 20%)

nestvůry : 3 bahníci

poklad : ---

„Nacházíte se na dalším paloučku o rozměrech asi 6x12 sáhů. Vycházejí z něj dvě cesty, na sever a na jih. Je tu plno kamenů a balvanů.“

Je tu celkem 6 balvanů, z toho 1 bahník.

Q :

naslouchání : kvílení 30%

náhodný postřeh : ---

nestvůry : 4 sukuby

poklad : ---

„Nacházíte se na dalším paloučku, který je docela velký - má v průměru asi 20 sáhů. Vycházejí z něj dvě cesty, na západ a východ. Pohybuje se tu něco, z čeho vám tuhne krev v žilách. Podivné bytosti se pomalu vznášejí nad zemí a slabým hlasem při tom kvílí. Vypadají trochu jako zombie, ale chybí jim nohy; přesto se pohybují a levitují vzduchem asi 1 sáh nad zemí...“

Kromě sukub zde není nic.

R :

naslouchání : kročeje a huhlání ghúlů a graveirů 10%

náhodný postřeh : ---

nestvůry : 3 graveirové, 5 ghúlů

poklad : truhlička s cennostmi (5 rubínů, 2 diamanty, vše vybroušené) - na zámku je čepelová past Obr - 7 - 1-2/6-10 žt (spustí se při násilném otevírání i při páčení zámku)

„Nacházíte se na dalším přibližně kruhovém paloučku o průměru asi 15 sáhů. Vycházejí z něj dvě cesty, na východ a na jih. Potuluje se tu několik ghúlů, někteří jsou nezvykle velcí.“

Nemrtví se na postavy vrhnou, jakmile je spatří. Mimo to je tu celkem 10 obyčejných balvanů.

Po boji při prohledávání : „Z trávy vykukuje podivná dřevěná vypouklá věc. Při bližším pohledu zjistíte, že je to malá klenotnice zabořená v lesním podrostu. Skříňka je široká asi 20 coulů a stále vypadá bytelně a pevně.“ Postavy mohou skříňku vypáčit nebo rozbít : v obou případech spustí čepelová past. Po násilném vniknutí se kameny mohou rozbít - šance je 50%, hod' za každý kámen.

S :

naslouchání : kročeje a huhlání graveirů 10%

náhodný postřeh : vchod do podzemí 60%

nestvůry : 7 graveirů

poklad : dvě zlaté sošky, á 5 mn

„Vešli jste na širokou mýtinu. Je to ta nejrozlehlejší, jakou jste zatím v tomto lese objevili. Palouk má přibližně čtvercový tvar o straně 30 sáhů a vede z něj mnoho pěšinek na všechny strany (v prvním dojmu neuvádím přesný počet cest, to postavy začnou přepočítávat až později při kreslení mapy, kdy jim to můžeš sdělit - je jich celkem 6, viz náčrtek) . Palouku dominuje nízký pahorek uprostřed. Všimli jste si pohybu. Potuluje se tu několik humanoidních postav, téměř ihned poznáte, že s nimi není něco v pořádku. Jsou to zase nemrtví, vypadají jako ghúlové, ale jsou nějak větší a ne tak hubení, jak to obvykle bývá.“

Předpokládám, že nejprve přijde boj, protože graveirové postavy velmi rychle zaregistrují. Jakmile budou moci postavy prohledávat bezpečně celý palouk, nebo padne úspěšně náhodný postřeh, popis je zde :

„Vaši pozornost přitahuje vyvýšenina uprostřed mýtiny. Je také pokrytá travou, nahoře však vyrůstá nízká pokroucená borovice. Z jedné strany kopečku jste si všimli velkých balvanů. Při bližším pohledu zjistíte, že vysoké kameny slouží jako zárubně úzkého vchodu, vedoucího pod zem...“

„Vchod je poměrně úzký - asi třičtvrtě sáhu. Nahoře na vchodových kamenech jsou položeny malé špinavé zlaté sošky, každá jiná. (nemrtví prostě někde ve svých hrobech našli sošky a přinesli je jako dar ke svému uctívanému krystalu; vzhled sošek je nedůležitý, můžeš třeba použít nějakého humanoida s kopím a ženskou postavu). Velmi hrubé kamenné schody klesají povlovně do podzemí.“

„Stěny jsou z hladce opracovaných kamenů. Směrem vzhůru se zdi sklánějí, aby vytvořily kulatou klenbu.

Následuje popis místností v podzemí - upravené hrobce , kde leží Juzudův krystal.

Vzhledem k původně malým rozměrům hrobky a omezeným schopnostem nemrtvých jako kopáčů je podzemí malé a v rámci zápletky postačující. Věřím však, že v rámci hry to družina ocení - dlouhých cest v lese a pobíjení hromad nemrtvých si jistě užili v Lese stínů již dost.

S 1 :

naslouchání : ---

náhodný postřeh : ---

nestvůry : ---

poklad : ---

„Vešli jste do podlouhlé místnosti. Je prázdná. U stěn jsou trosky pravidelných obdélníkových kamenných předmětů, v minulosti to byly určitě sarkofágy. Jsou roztržkané na malé střepy, jen podle jejich základů odhadnete, že jich tu bylo pět. Z místnosti vede kromě chodby na jihu, kterou jste vešli, ještě další na západ.“

Z těchto sarkofágů povstala část nemrtvých v tomto lese.

S 2 :

naslouchání : kročeje a huhlání graveirů 10%

náhodný postřeh : ---

nestvůry : 6 graveirů

poklad : ---

„Stejně jako v předchozí části hrobky, o zde jsou u stěn trosky sarkofágů. Zde jsou jen tři. Na jihu místnosti je chodba, která vede dál. Ve zbývajícím prostoru místnosti však posedávají a hlídají vaši noví nemrtví známí - graveirové. Je jich tu celkem 6 a chystají se na vás zaútočit...“

S 3 :

naslouchání : ---

náhodný postřeh : kamenný podstavec s krystalem 100%

nestvůry : ---

poklad : Juzudův krystal

„Vešli jste chodbou do podivné místnosti. Stěny jsou na první pohled jiné než podzemí kterým jste prošli. Stěny jsou zde místy kamenné, místy jen hlína - na obojím je vidět jen velmi hrubé opracování. Uprostřed místnosti je nízký hranatý podstavec, slepený z kamenů a bláta. Na něm se ve světle pochodní (lucerny) skví velký rudý kámen. Není zde příjemná atmosféra, ačkoli kámen mírně vydává své vlastní rudé světlo, běhá vám mráz po zádech.

Při bližším pohledu na krystal si všimnete podivných stínů, které se uvnitř míhají šílenou rychlostí. Je to dozajista ta prokletá věc...“

Postavy se mohou kamene dotknout, budou mít nepříjemný pocit, ale jinak jim neublíží (případně můžeš podle úvahy ubrat nějaké stínové životy). Pokud se bude někdo z družiny chtít kamene zmocnit a někde jej zpeněžit, a před Kragarem by chtěla družina jen předstírat, že krystal zničila, nepovede se to - Kragar prostě pozná, jestli byl úkol splněn, či ne. Jednoduše také proto, že nemrtví v lese jsou s jeho existencí svázáni, a rozbitím krystalu se jejich trápení ukončí buď ihned (zombie, kostlivci), nebo ti silnější budou postupně slábnout a během nejdéle 3 dnů se jejich „neživoty“ završí. Změna bude prostě patrná na první pohled.

Jak se předpokládá, postavy krystal rozdrtí kladivem od Kragara. Stačí jeden úder a kámen se rozletí na tisíce střípků. Postavy pocítí okamžitou úlevu - pochmurná atmosféra v místnosti i poté v lese zmizí.

T :

naslouchání : ---

náhodný postřeh : ---

nestvůry : ---

poklad : zrezivělý široký meč

„Ocitli jste se na dalším palouku. Má v průměru asi 8 sáhů. Vycházejí z něj čtyři pěšiny, na západ, jih, východ a sever. Jinak tu není nic zvláštního.“

Tento palouček má opět otáčivý efekt, viz E. Tento otáčí směrem na jih. Jinak tu není nic zajímavého, jen u severní lesní stěny se povaluje rezavý meč. Opět popis :

„Najednou se cítíte nějak divně, jako by se vám něco mihlo před očima. Zatočila se vám hlava a trochu se potácíte. To nic, takové slabosti si nebudete všimnout, už jste schytali horší rány. Ale když se vydáte dopředu, máte najednou divný pocit : je tohle ta pěšina, kam jste směřovali? Rozhlédnete se, ve snaze připomenout si, odkud jste přišli. Ale moc vám to nepomohlo, všechny východy vypadají stejně a vy si vůbec nejste jistí, kterým jste skutečně na mýtinu vešli...“

U :

naslouchání : ---

náhodný postřeh : ---

nestvůry : 1 duch - vyjednávání

poklad :

„Tento palouk je široký asi 10 sáhů. Vede na něj jen cesta z východu, odkud jste přišli. I když je celý tento les pochmurný, tady je to snad ještě horší. Po chvíli si všimnete, že se k vám od lesa pomaličku blíží průsvitná mlžná postava...“

Tento palouk obývá duch přímo čaroděje Juzuda. Byl probuzen postupně až asi za tři měsíce, takže Kragar, který mezitím zjistil, proč se sem stahují nemrtví, kde se krystal nalézá a že se k němu nemůže víc přiblížit, na toto místo již nepřišel a o existenci Juzudova ducha neví. Nemrtví krystal odnesli na větší palouk, kde pro něj „postavili“ zmíněnou svatyni. Je nutno říci, že Juzud je normální duch co se týče pravidel, není nijak extra silný. Jeho nebezpečí spočívá v chytré a lstivé mluvě.

Postav se nejprve vyptá, co zde dělají. Je vysoce pravděpodobné, že za Kragarem již byli, a mohou mu to klidně říci. Pak začne postavy přesvědčovat, aby kámen přinesli jemu a zabili Kragara. Pokusí se jim namluvit, že Kragar je ten špatný, který ho zlikvidoval, aby sám mohl uskutečnit své nekalé plány. Jeho argumenty jsou následující :

- Kragar chtěl obsadit jeho věž, plnou vzácných knih a kouzelných předmětů
- Juzud měl v krystalu jiné kouzlo, žádnou nekromancii, ale po souboji a vstřebaných Kragarových kouzlech se magie kamene pokřivila a začala přivolávat mrtvé
- kámen může zničit pouze on, Juzud, až mu jej přinesou sem (respektive by poradil postavám, jak kámen rozbít, až jej přinesou)
- Kragarovo kouzelné kladivo je nástroj, který má vstřebat energii kamene a z kladiva vytvoří mocnou zbraň

Snaž se být jako PJ přesvědčivý, tyto argumenty, i když jsou lživé, by měly postavy alespoň trochu znejistět.

(jeden fakt je však částečně pravda - Kragar skutečně ocenil cennou sbírku knih ve věži, i když to nebyl jeho důvod k tomu, aby temného mága zabil, jen příjemný vedlejší efekt)

Pokud postavy Juzudově duchu neuvěří a dají mu to hned najevo, zaútočí na ně.

Pokud Juzudovi slíbí, že mu kámen přinesou, samozřejmě si na něj bude chtít počkat. (i kdyby slíbili kámen přinést jen naoko, a pak ho stejně zničili) Kámen by jej totiž nesmírně posílil, s jeho pomocí by :

- a) se mohl odpoutat od svého tlejšího těla a jako duch putovat kamkoli, nebo
- b) mohl by se „zhmotnit“ zpět, i když by pak nebyl úplně živý (řekněme, že by z něj vznikl fekt)
- c) nebo by s pomocí kamene mohl velet nemrtvým, kteří přišli za krystalem do tohoto lesa, vznikla by tak početná a pěkně nebezpečná armáda

(Tyto možnosti nechám na posouzení každému PJ, aby zvolil podle své úvahy)

Možnost, že by postavy uvěřily duchovým lžím, je hratelná, i když bych ji neupřednostňoval - pokračování v zápletce tažení by to ale vůbec nemuselo ovlivnit. Pokud se postavy rozhodnou pro řešení temného mága, přinesou mu kámen a zabijí Kragara, bude Juzud postavám skutečně vděčný a nechá je za odměnu vzít si nějaké artefakty z věže a budou mít volný přístup do knihovny, aby mohli najít chybějící informace o *proroctví*.

Pokud postavy budou chtít jít zkontrolovat Kragara, jestli ve věži nepraktikuje černou magii, nebo se jej půjdou přímo zeptat, nebude nic skrývat (nemá co) a postavám sdělí, aby Juzudovi nevěřili a bude objektivně vyvracet argumenty temného mága. (jak by Juzud jako duch mohl chtít zničit kámen, když jej vlastně přivedl zpět mezi živé ? A proč postavám neporadí hned, jak jej zničit ? Co by Kragar dělal se superočarovaným kladivem ? kdyby chtěl škodit, díky svým znalostem a schopnostem by mohl udělat mnohem větší škody, natož kdyby byl temný mág). Pokud je v družině kouzelník, alchymista nebo i kněz, můžeš postavám sdělit, že žádné podezřelé předměty pro černou magii v Kragarově pracovně jednoduše nejsou (ani nikde jinde - po zeptání je Kragar pustí klidně prohledat celou věž, pokud mu nic nezničí).

Po prohledání palouku : „Našli jste kostru humanoida velikosti B. Není u ní nic zajímavého.“ Jsou to Juzudovy ostatky.

V :

naslouchání : ---

náhodný postřeh : maskovaná pěšinka 7%

nestvůry : ---

poklad : ---

„Vešli jste na kruhový palouček o průměru přibližně 9 sáhů. Ústí na něj pěšina z jihu a z východu. Ze země tu a tam ční oblé balvan“.

Jsou tu celkem 3 balvanů , úplně obyčejné. Dále se tu nachází „tajný“ průchod - zarostlá pěšinka na sever do palouku X. Po úspěšném náhodném objevení nebo hledání objektů mohou tyto pěšiny postavy použít jako jiné cesty v tomto lese. Nejsou nijak zakleté, jakmile je jednou družina objeví, už je nemusí znovu hledat.

W :

naslouchání : těžkopádné kročeje zombií 20%

náhodný postřeh : ---

nestvůry : 5 zombií

poklad : ---

„Ocitli jste se na dalším palouku. Je kruhový a má v průměru asi 12 sáhů. Vycházejí z něj čtyři pěšiny na všechny světové strany. Uprostřed ze země čouhá velký plochý kámen. Jinak tu není nic zvláštního, pokud si odmyslíte strnulé, křečovitě se pohybující postavy s nezdravým vzhledem, které se k vám pomalu blíží...“

Tento palouček má opět otáčivý efekt, viz E. Během boje se vliv otáčení a zmatení zanedbá (soustředění na protivníky). Po boji však pokřivená orientace opět postavy ovlivní. Opět stejný popis jako předtím:

„Najednou se cítíte nějak divně, jako by se vám něco mihlo před očima. Zatočila se vám hlava a trochu se potácíte. To nic, takové slabosti si nebudete všimnout, už jste schytili horší rány. Ale když se vydáte dopředu, máte najednou divný pocit : je tohle ta pěšina, kam jste směřovali? Rozhlédnete se, ve snaze připomenout si, odkud jste přišli. Ale moc vám to nepomohlo, všechny východy vypadají stejně a vy si vůbec nejste jistí, kterým jste skutečně na mýtinu vešli...“

X :

naslouchání : křik ptáků 10%

náhodný postřeh : maskovaná pěšinka 7%

nestvůry : ---

poklad : ---

„Vešli jste na obdélníkový palouček zhruba 10x7 sáhů. Dá se sem přijít pěšinami ze západu a východu. Není zde nic zvláštního k vidění. Cesta na západ se mírně svažuje, ta na východ zas pozvolna stoupá.“

Jsou tu celkem 3 balvanů , úplně obyčejné. Dále se tu nachází „tajný“ průchod - zarostlá pěšinka na sever do palouku X. Po úspěšném náhodném objevení nebo hledání objektů mohou tyto pěšiny postavy použít jako jiné cesty v tomto lese. Nejsou nijak zakleté, jakmile je jednou družina objeví, už je nemusí znovu hledat.

Y :

naslouchání : ---

náhodný postřeh : ---

nestvůry : ---

poklad : ---

„Vešli jste na obdélníkový palouček zhruba 10x5 sáhů. Dá se sem přijít pěšinami ze severu a jihu. Není tu nic, na čem by vaše oko spočinulo se zájmem. Cesta na sever se mírně svažuje, cesta na jih stoupá.“

Z :

naslouchání : křik ptáků 10%

náhodný postřeh : ---

nestvůry : ---

poklad : ---

„Ocitli jste se na rozlehlé mýtině pod skálou s pevností na vrcholu. Je asi 30 sáhů široká a má tvar nepravidelného kruhu. Vedou z něj tři pěšiny : na západ, jihozápad a severovýchod.“

Cesta na jihozápad se po stočení na jih postupně stane neschůdnou. Družina si může proklestít cestu a dostat se tak na ohyb pěšiny blízko palouku A. Z křižovatky blízko A je pěšina neodhalitelná, nápadnost -100%

(Smyslem tohoto je, aby postavy šly spíše z jihu, nejprve došly do pevnosti a až po zadání úkolu se vydaly do bludiště lesních pěšinek vyhledat podzemní svatyni nemrtvých. Samozřejmě pokud dobrodružství začne popisem A, dá se očekávat, že se postavy vydají nahoru po cestičce a nebudou se vracet a prohledávat celý les... Tato cesta je spíše logická chybějící podél skály)

věž - vstup :

„Konečně jste se dostali až k pevnosti. Tvoří ji jediná velká kamenná budova s kruhovou věží. Před branou se pěšina rozšiřuje na malý palouček. Nad branou sedí obludný gargoyle - našťáště jen vytesaný do kamene. Socha je však skvěle řemeslně zpracovaná, vypadá jako živá. Nebo snad živá kdysi byla a zkameněla ? Každopádně máte pocit, jako by si vás prohlížela...“

Brána je odemčena. Postavy mohou klidně vstoupit.

věž - interiér :

Vnitřek pevnosti je na první pohled strohý a neútulný. Vstupní hala je temná, vidíte světlo jediné pochodně až u chodby vedoucí z místnosti. Hala je asi 12 sáhů široká a 8 sáhů dlouhá, strop podpírají 4 čtverhranné sloupy symetricky rozmístěné tak, že dělí místnost na 9 pravidelných segmentů.

Najednou zaslechnete pleskání kožnatých křídel a spatříte, jak se k vám blíží nějaký létající tvor. Vypadá jako čarodějuv d'áblík, jen má navíc ještě křídla. Zastaví se asi 2 sáhy od vás a promluví : „Musíte mi správně zodpovědět 3 otázky, abych vás mohl pustit dál.“

První : Jak se jmenujete ?

Druhá : jaký je váš úkol ?

Třetí : [hádanka] Co je to :

*Každé ráno se objevím, abych ležel u tvých nohou;
celý den tě sleduji, ať běžíš seberycheji.*

(přesto se téměř ztrácím v poledním slunci) - protože je hádanka lehká, můžeš tuto poslední větu vynechat.

Správná odpověď je „stín“.

Pokud postavy odpoví správně (což se předpokládá), démonek odvede družinu za svým pánem do prvního patra.

Cestou si povídá, napůl pro sebe, ale postavy zřetelně rozumí : „Dnešní hádanka byla až příliš lehká... měli štěstí. Jak se tak na ně koukám, tu další, co mám, by určitě neuhodli.“

Pokud na toto postavy zareagují a budou chtít hádanku slyšet, okřídlený d'áblík jim ji řekne. Ať už budou vědět odpověď, nebo ne, je to jedno, je to „mimo soutěž“, jen pro zpestření hry. Hádanka zní :

Ten, kdo to vyrábí, si to nenechává;

ten, kdo si to bere, nezná to (/nepozná to);

ten, kdo to pozná, nechce to;

ten, kdo to shromáždí, musí to zničit.

Správná odpověď na tuto hádanku je „padělané peníze“. Pokud postavy odpoví správně (řekněme během 3 pokusů), pochválí je démonek až přijdou za Kragarem (také to nemá žádnou váhu pro děj dobrodružství).

věž - Kragarovy komnaty :

Vešli jste po schodech do patra a pak hned do prostor, kde má konečně mudrc přebývat. Na první pohled je tu zde útulněji, i když žádný královský přepych, prostě normálně zabydleno. Jste v podlouhlé místnosti, ve které se nachází pouze police s knihami podél stěn, ale sahají od země až ke stropu. Mezi policemi jsou v obou stěnách dveře, a dál z místnosti vede široká chodba. Tou jste vedeni několik sáhů do další místnosti, kde za širokým stolem, pokrytým svitky, sedí starý vousatý muž v podivném hávu. Jeho tmavě modré roucho je pošíité bílými - ne, vlastně stříbrnými - symboly srpků měsíce a čtyřcípých hvězd. Přestože se zejména magickým povoláním mezi vámi derou na jazyk nejprve výrazy jako „laciný“ a „pouťový“, dojem ze starce takový vůbec nemáte. Působí naopak respekt, je naprosto přirozený.

Kragar se na vás dívá celou dobu zkoumavým pohledem. „Buďte pozdraveni, poutníci. Proč jste zde ?“

Postavy by měly sdělit Kragarovi, kdo je poslal a že požadují informaci o *proroctví*.

„Hmmm, takže *zadavatel*,“ praví Kragar. „Dlouho jsem o něm neslyšel. Jsem rád, že je v pořádku, i když to znamená, že mu budu muset splatit starý dluh, a tedy pomoci vám.“

„Staré svazky, ve kterých najdeme, co hledáte, určitě mám. Potřeboval bych však nejprve vaše služby.“

Kragar vysvětlí družině situaci s prokletým lesem a krystalem - viz Hlavní zápletka. Družina obdrží očarované válečné kladivo, kterým jedině mohou zničit očarovaný Juzudův krystal. Jedná se o válečné kladivo

s běžnou charakteristikou podle pravidel, postavy jej mohou používat při boji, pokud chtějí (předpokládá se však, že mají srovnatelné nebo lepší zbraně.

Pokud se budou postavy zdráhat pomoci a budou trvat nejdříve na sdělení hledané informace, Kragar stejně musí informace vyhledat ve své knihovně a zabere mu to minimálně několik hodin...

Závěr dobrodružství :

Postavy se vrátí za Kragarem s dobrou zprávou o zničení kamene. Ten jim poděkuje, sdělí informaci, jak bylo požadováno, a nádavkem může přidat i jakékoli další informace pro vaše další dobrodružství .

Postavy také mohou dostat nějaký artefakt z Kragarova vlastnictví - původně Juzudova sbírka kouzelných předmětů může obsahovat libovolný předmět, svitek či zbraň, které budou vhodné pro úroveň vašich postav.

A to je vše, snad vám dobrodružství přijde vhod anebo vás alespoň inspiruje.

Nestvůry :

Ghúl - viz Dračí doupě, PPZ

Zombie - viz Dračí doupě, PPZ

Sukuba

Toto je nemrtvý, který je napůl duch a napůl zombie. Má hmotné tělo - ošklivé, rozkládající se - ale chybí jí nohy přibližně od poloviny stehen. Tento její „spodní konec“ je rozevlátý, rozmazaný, mizí do ztracena. Sukuba se pohybuje tak, že levituje přibližně 1-2 metry (sáhy) nad zemí. Jejím typickým projevem je kvílení (smutné nebo vzteké - podle situace), podobné hysterickému pláči. Tento zvuk není nijak nebezpečný pro postavy, vytváří však poměrně děsivou atmosféru.

PJ může použít charakteristiku ghúla, tato nestvůra je stejně silná i životaschopná. Co se týče pohyblivosti, je stejná nebo menší - ghúl se pohybuje velmi rychlou chůzí, a sukuba se vznáší (poletuje) poměrně pomalu - zhruba rychlostí chůze.

Graveir

Nemrtvý velmi příbuzný ghúlovi a vzhledem se mu i blíží. Není tak vychrtlý, je vyšší a svalnatější, ale o trochu hloupější.

Životaschopnost a sílu bude mít 1,5x větší a inteligenci 1,5x menší než ghúl obecný, jinak může PJ vycházet z jeho charakteristik

Bahník

Tento tvor vypadá jako úplně obyčejný balvan, velký zhruba 1x1 sáh a půl sáhu vysoký, zarostlý do země. Jsou to však jen mimikry.

Podobnost bahníka a kamene je tak dokonalá, že si postava bahníka ve většině případů s kamenem splete - ber to jako past Int - 11 - pozná/nepozná. Pokud se již postava s bahníky někdy setkala, klesá nebezpečnost pasti na 9. Bahník je nestvůra záludná. Kdo se dostane do jeho blízkosti (méně než 0,5 sáhu) - kámen se náhle zavlní a objeví se tlama s ostrými zuby, která se zakousne do nohou postavy. Postupně si úlovek posouvá a polyká, až jej celý pozře. Postava může na bahníka útočit, protože ruce má volné. Jeho „kůže“ je však poměrně pevná, i když je to tvor slizovitého charakteru. Pokud je bahník zabit, jeho stisk se poněkud uvolní a je možné se vyprostit, ale se ztrátou životů (zásahových bodů).

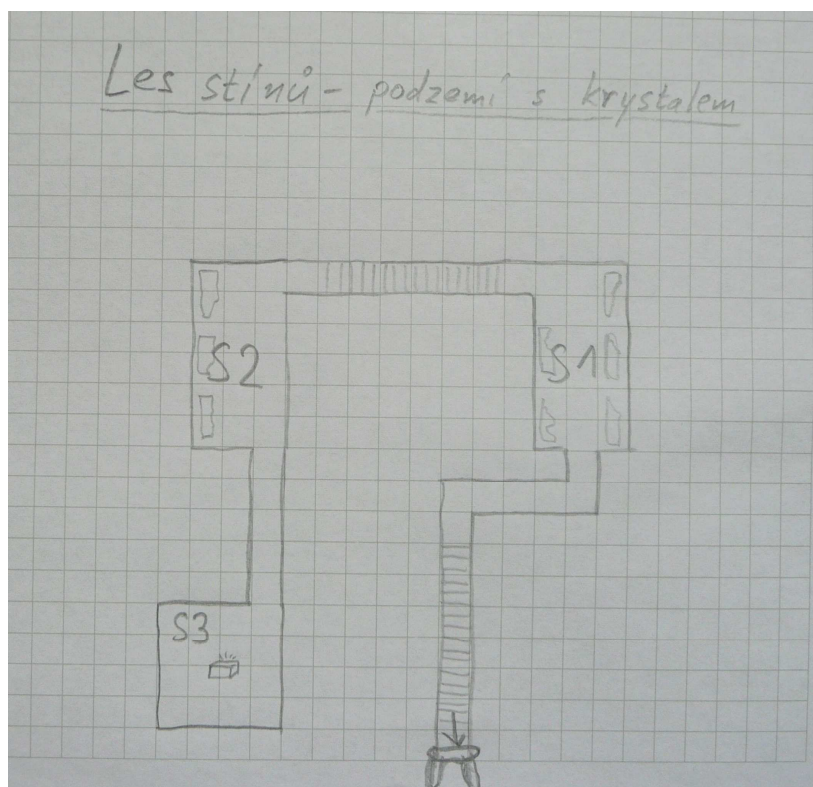
Bahník sice vypadá jako balvan vrstlý do země, může se však pomalu pohybovat (o trochu rychleji než hlemýžď).

Životaschopnost:	3
Útočné číslo:	(+2+5/-2) = 7/-2 kousnutí + zvl
Obranné číslo:	(0+6) = 6 (tvrdá kůže)
Mez vyřazení:	0
Velikost:	A
Bojovnost:	12

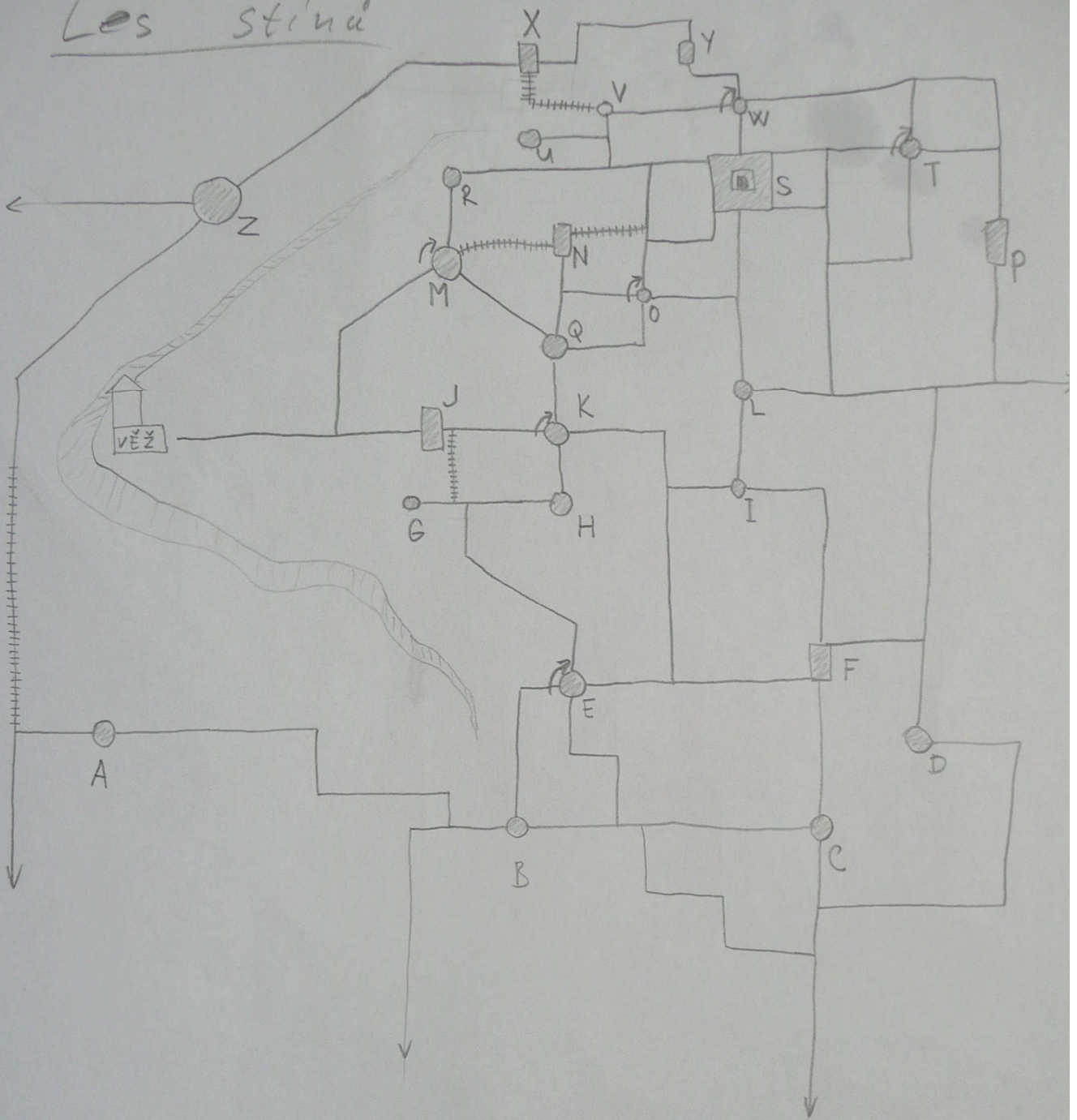
Pohyblivost: 1 /magický tvor
Vytrvalost: 20/magický tvor
Intelligence: 1
Přesvědčení: neutrální
Poklady: 0
Zkušenost: 100

Útok: útok je brán jako past Obr-7- nic/postava je chycena. Počínaje tímto kolem postava ztrácí každé kolo 1k6-2 (1-4) životů. Postava se může pokusit uvolnit ze sevření : past Sil - 12 - vyprostí se/ nevyprostí se. V jednom kole se může postava buď vyprošťovat nebo útočit na bahníka, ale nikoliv současně.

Mapy :



Les stína



- pěšina
- +++++ zarostlá pěšina
- cesta z lesa ven
- ▨ strmá skála
- palouk
- palouk

měřítko : 1 : 10 sáhů cca