



Dračí Hlidka

hra na hrdiny

DOBRODRUŽSTVÍ NABÍDKA PRO VELVYSLANCE

AUTOR PŘÍBĚHU
JAN "DART" STAŠ
ILUSTRACE OBÁLKY
ONDŘEJ HRDINA



Dračí Hlídka

hra na hrdiny



Žánr a náročnost

Turnajové dobrodružství bylo vytvořeno pro turnaj OstraCon 2019 v Dračím Doupěti 1.6. Dobrodružství bylo zpracováno pro svět Edor, ve kterém se také odehrává. Celé dobrodružství je tvořeno několika příběhy, jejichž autory jsou PJ Jan "Dart" Staš a kolektiv PJ'z OstraCon 2019, kteří příběhy vytvořili a otestovali. Velký dík patří i našim edorským hrdinům, kteří dobrodružství testovali a následně v turnaji herně pomáhali jako CP.

Herní žánr: Akční špionáž - pátrání po obchodních nabídkách zneprátených rodů.

Obtížnost: Příběh je navržen pro družinu hráčů 3. - 5. úrovní. Turnajové dobrodružství bylo rozděleno do čtyř dvouhodinových herních bloků.

Celková herní doba	8 hodin
Očekávaná sestava	5-8 postav (3. - 5. úroveň)
Lokace	město, podzemí
Roční období	léto - podzim

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. Předpokládaný průběh dobrodružství
6. První nabídka - Obchodník Vejral
7. Druhá nabídka - kapitán stráží
8. Třetí nabídka – Zástupce velekněze
9. Finálová část dobrodružství
10. Cizí postavy (NPC) a nestvůry
11. Slovo závěrem
12. Mapy, přílohy

1. Příběh v kostce

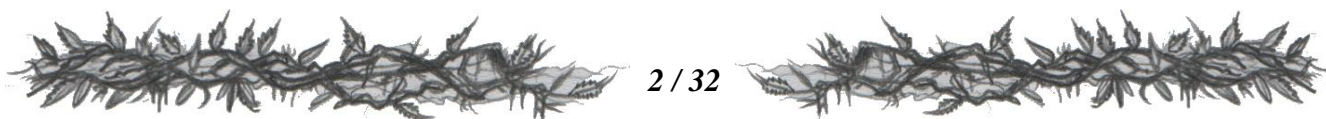
Úkolem dobrodruhů je v prvních třech herních blocích vypátrat co nejvíce konkurenčních obchodních nabídek. Pro tyto účely jsou připraveny tři příběhy, jejichž pořadí hraní je pro hráče volitelné. Ve čtvrtém bloku hráči plní poslední úkol, který spočívá v nepozorovaném vloupání se do podzemní senátní budovy a vyměnění obchodní nabídky.

Prostředí

Příběh se odehrává mezi zdmi města Edoras. Ve městě je spousta obchodníků, gladiátorů a vojsk. Celé město vítá královského velvyslance, který do města po létech zavítal. Připravují se oslavy v podobě gladiátorských her, náboženských obřadů a otevírají se lázně široké veřejnosti. Město je doslova naplněno cizinci a lidmi z venkova, kteří se zde snaží prodat nejrůznější výrobky.

Popis města

Město se rozprostírá na dvou přilehlých kopcích, které jsou propojeny jeho hlavní dominantou, vysokým mostem nesoucí název Amon Barad. Klenba mostu dosahuje výšky, která při pohledu na něj bere návštěvníkům dech. Most překonává údolí mezi dvěma kopci ve výšce padesáti metrů, mezi kterým protéká řeka jménem "Qennui". Stává se však pravidlem, že většina jeho skvostné architektury původních obyvatel elfů zůstává skryta v mracích. Do města skrze hradby přitékají dvě řeky se jmény Qen a Nui, které vytváří soutok ve střední části samotného města a tvoří tak jednotný říční tok Qennui.





2. Pozadí dobrodružství (*proč k němu vlastně došlo*)

Město ovládají čtyři mocné obchodní cechy (rodiny), které udávají směr místnímu městskému koloritu. Každá s těchto rodin má své sídlo ve své čtvrti, což město nepřímou rozdělovalo do čtyř čtvrtí nesoucí název po vládnoucí rodině. Jelikož je město královské a tudíž spadá do [království Edor](#), má i svůj senát. Ten sídlí na jednom z vrcholů kopců ve své vysoké věžovité zasedací síni. Městský senát zde pravidelně zasedá a přerozděluje finance města pro jeho blahobyt. Dnes je již senát tvořen převážně zástupci představených místních rodin a královským velvyslancem. Ostatní místa v senátu už delší dobou zejí prázdnotou. Tento stav je způsoben neklidem, který se nedávno objevil ve městě. Místní otroci barbarské rasy povstali a zajali dva ze senátorů. Jejich nečekaný úspěch rozpoutal ve městě občanské nepokoje. Otroci barbarské rasy a bývalí žoldnéři, kteří zde byli umístěni na těžkou práci daleko od svých domovů, povstali. Požadovali svoji svobodu a volný odchod z města. Jelikož měli za rukojmí dva ze senátorů, bylo jim umožněno odejít na sever mimo městské hradby, aby tam našli svou vysněnou volnost.

Stalo se však něco co nikdo nezamýšlel. [Barbaři](#) se usadili v podhůří severu a začali plenit vše v okolí, aby nashromáždili dostatek zásob pro jejich nově vznikající společnost. Po velmi krátké době se barbaři začali objevovat blíž a blíž městu, aby zde šířili chaos a utrpení místním vesničanům. Bohužel tomuto řádění neunikli ani severní Edorasské statky, které byly zdrojem nemalých příjmů a obilí pro samotné město. Zasedl tedy senát, aby rokoval. Když zasedání bylo u konce, byl zvolen nový generál "Doll-dor", který povede vojsko vstříc nepříteli. Vojsko, které Edoras proti barbarům vyšle, bude čítat přes 8000 hlav a bude tedy nutné zabezpečit jeho zásobování. Tento úkol bude senátem v čele velvyslance krále svěřen tomu obchodnímu cechu (rodině), která nabídne cenově nejvýhodnější nabídku.

Ta nabídka, která bude vyhodnocena jako nejlevnější, bude vybrána a vítěz obdrží přednostní právo na dopravu zásob armádě, což sebou nese nemalé zisky a další křeslo v senátu.

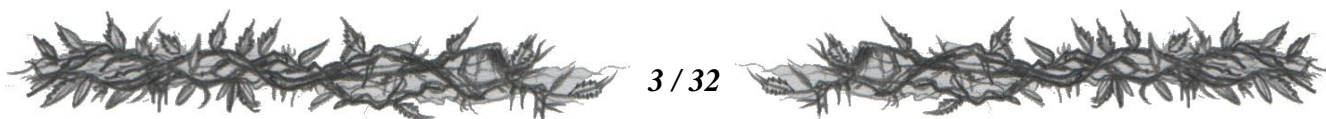
3. Úvod pro družinu (*přečíst*)

Prolog:

Edoras, zářivé město, které údajně každý správný dobrodruh musí navštívit a každá legenda a profláklý hrdina už navštívil. Město tolika vůní a chutí, že každý tu najde svůj oblíbený krámek. Sladké, slané, kyselé i pálivé jako samo peklo, každý gurmán si tu najde to své. Stejně tak bohaté paničky korzující se svými služebnými po místních trzích hledaje tu nejlepší látku pro svou večerní róbu či šperk, který by napověděl perspektivnímu šlechtici, že právě ony jsou ty pravé. A pro nás nenáročné krásné ženské v domech s červeným zvonečkem u zadních dveří, jedna noc lásky na dosah, jen pár zlatáků mít...

4. Aktuální situace a úvod do hry

Družina přichází do města, aby se zúčastnila začínajících oslav k příležitosti návštěvy velvyslance krále. Takovýchto možností, jak si snadno přivydělat není mnoho a tak není divu, že město zaplavují nejrůznější návštěvníci. Městské ulice jsou přeplněny přihlížejícími lidmi, kteří zvědavě sledují průvody gladiátorů a divokých šelem mířící do městské arény, kde zanedlouho budou oslavy oficiálně zahájeny místními senátory a bude zde přivítán samotný královský velvyslanec.



Válečníci se mohou přihlásit do přímého souboje v aréně, ostatní mohou zkusit štěstí při vsázení na vítěze jednotlivých klání. K příležitosti oslav, jsou vstupy do arény, veřejných lázní a jiných veřejných institucí zadarmo. Družina se nejspíše porozhlédne po městě, pokusí se ubytovat po dobu oslav a pak by měla stejně jako ostatní příchozí navštívit arénu a popřípadě i ostatní požitky, které město nabízí. Jakmile se družina zapojí do proudu oslav, například soubojem či vsázením v aréně nebo jen vstupem do lázní či sháňkou po vybavení, bude jim nabídnut černý obchod. To znamená, že příslušný obchodník či výběrčí sázek, nabídne družině možnost ovlivnit zápas za pomoci kouzelného lektvaru apod. a také za příslušný peníz může nabídnout zajímavé kousky vybavení, které není běžně na trhu k sehnání. Pakliže družina svolí k obchodu, nebo naopak nebude mít dostatečný obnos ke koupi předmětů, nabídne jí obchodník práci pro jednu z mocných vládnoucích rodin ve městě, Dwarských. Jakmile přijme družina práci, bude nasměrována do Dwarské čtvrti do domu jednoho z obchodníků Frederika Dwara, který se jich ujme a zadá úkoly popsány níže. Pořadí úkolů je pro družinu volitelné, avšak přesnější zadání zvoleného úkolu bude učiněno až po konečném rozhodnutí výběru družinou. Tři úkoly spočívají ve třech utajovaných nabídkách konkurenčních rodin. Ceny uvedeny v jednotlivých nabídkách rozhodnou o exklusivním dodavateli pro následující válku s barbary. Výběr nejvýhodnější nabídky se má konat v následujících třech dnech. Zapečetěné nabídky budou uloženy do místní pokladnice, kde vyčkají až do zasedání senátu a králova velvyslance.

Ta nabídka, která odhalí nejnižší cenu, bude vybrána jako nejvhodnější a přinese nemalý zisk dané rodině. Proto je zapotřebí zjistit všechny ostatní nabídky, aby mohla být stanovena vítězná cena. Ke konci setkání Frederik Dwar řekne: *"Vážení, vykonání těchto úkolů je počátkem naší budoucí spolupráce, která může vést až k přijetí do rodiny, což sebou nese velmi luxusní život s výhodami, o kterém může obyčejný měšťan jen snít. Berme tento úkol jako takovou malou zkoušku, která všechny utvrdí v našich zájmech. A abyste neřekli, že jsou to jen planá slova, tady je 50 zlatých do začátku. O další odměně si můžeme promluvit až po dokončení jednotlivých úkolů. A ještě jedna malá drobnost, pokud Vás chytí, nikdy jsme se neviděli!"*

5. Předpokládaný průběh událostí

Další kapitoly popisují nejpravděpodobnější řešení. Ale i vybočení z něj a řešení výzvy jiným způsobem by mělo být hráčům umožněno při zachování konzistence města a chování cizích postav.

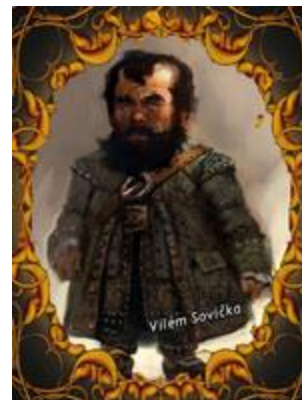
6. První nabídka - Obchodník Vejral

Úkol: Družina se snaží zjistit, kdo je skutečným jménem Vejral a nalézt jej, aby od něj zjistila cifru jedné z nabídek.

**Pozn.: K tomuto úkolu je nejlépe informováno CP šotek Efinie s Effesu.*

Zadání pro hráče: *Jednu nabídku má na starost "Vejral", takhle je alespoň znám v rodině Survinských, která nabídku skrze něj podá. Ví se, že to je hobit, úspěšný obchodník s alkoholem a látkami, ale víc nám není známo. Dále se vyptávat z naší strany bylo už pro náš plán nebezpečné, takže zbytek bude na Vás...*

Obchodník Vejral je ústřední postavou tohoto příběhu. Protože je zběhlý v obchodě s jídlem, alkoholem, látkami a zbraněmi, navíc již několik desetiletí úspěšně pracuje pro rodinu, byl vybrán, aby vyčíslil nabídku pro zásobování armády. V rodině je pouze znám pod přezdívkou Vejral (*je to kvůli svojí předstírané vadě krátkozrakosti*), Jeho pomocnice je zlodějka na vyšší úrovni, která mu pomáhá v obchodu, ale hlavně mu dělá tělesnou stráž.





Nalézt Vejrala, není snadné, ale i přesto je tu několik nabízených možností. Jedna možnost je pátrání po hobitech, kteří žijí ve městě ve společenství jen na jednom místě, a to jsou hobití nory (*hobití čtvrť*) na úpatí kopce senátu a břehu řeky Qennui. Tato cesta dobrodruhy zavede k rodičům Sovičkovým či pekárně. Další nabízenou možností družiny je poptat se v senátu na kopci u úředníka, spravující seznamy obchodů a kupců ve městě (*bude probráno níže*).

6.1. Hobití čtvrť

Rodiče Vejrala by měla být jedna z cest, k nalezení Vejrala. V Hobití čtvrti Vejrala neznají, ale když bude družina slušná nebo obzvláště drsná (zastrašeni...) měl by jim, kterýkoliv hobit naznačit, že Vejrala neznají, ale Vejr je sova a Sovičkovi bydlí dole v ulici.

Rodiče Sovičkovi - Andrey a Vilemína - jsou již staří, senilní, když se k nim družina dostane, budou je vítat, různě jim podstrojovat jak se na hobity patří, takoví důchodci, co jsou rádi, že mají v životě změnu. O svém synovi budou povídat bez okolků, jednou měsíčně je pravidelně navštěvuje. Kdyby se družina ptala, byl u nich minulý týden. Jen si mezi řečí postěžují, že je již dospělý a pořád je neobdařil vnoučaty a že ta žena, se kterou chodí, asi nebude dobrá partie pro něj, že z ní mají špatný pocit. Jejich hobití nora se nachází v hobití čtvrti pod kopcem. Mají nové závěsy, přehozy přes křesla. Pokud se poptají na synovu krátkozrakost, nebudou vůbec vědět, o čem mluví, syn je v pořádku. Kde má obchod, nevědí, nasměrují družinu do pekárny. Přezdívku „Vejral“ neznají. Pro ně je syn Vilémek. Pokud bude družina slušná nebo v ní bude válečník s glejtem z arény, může mu starý Andrey nalít „něco ostřejšího“ z vlastních zásob. Domácí brandy, a postěžuje si, že zásoby mu dochází, protože syn změnil zboží v obchodě. *Když hobit ale zajde do skladu, kde má mít láhve zjistí, že mu jeho oblíbená chybí. Požádá družinu o pomoc najít zloděje (vedlejší úkol 2.2. Zmizelá láhev).*

Vilém Sovička alias Vejr - hobit, úspěšný obchodník, vyrůstal v hobití čtvrti, kde jeho rodiče ještě stále žijí, a kde se vyučil obchodu u *starého Ječmene*. Po vyučení začínal s malou pekárnou v hobití čtvrti, která tam stojí doteď, ale již mu nepatří. Poprvé se tam nachomýtl k výnosnějšímu obchodu, kde v pytlích s moukou pomáhal provážet různý kontraband přes městské brány. Protože je na hobita zvědavý začal zkoušet přidávat do těsta různé koření a brzy byla jeho pekárna známá v širokém okolí i za hranicí hobití čtvrti. V té době výnosně prodává pekárnu a začíná se věnovat dovozu a prodeji koření. Přestěhoval se do "větší čtvrti" (*mezi lidi*), kde si zařídil krámeček střední velikosti. Začal předstírat, že je krátkozraký a pořídil si pomocnici, která ho všude doprovázela. Požadoval po dodavatelích písemné potvrzení cen, pak zaplatil o trochu méně s tím, že to špatně přečetl a jeho pomocnice ještě není dobrá v počtech. Po pár letech, kdy měl již jeho krámeček slušné renomé, rozšířil obchod o dovoz alkoholu a začal experimentovat s přimícháváním koření do alkoholu. Nevzdal se ani v provázení kontrabandů přes brány, kde, hlídkám dává slevy na své výrobky i dovoz, a proto projíždí jeho vozy skoro bez zastavení. V poslední době, ale začal být alkohol horké zboží, proto reorganizoval obchod a začal prodávat látky.

Starý Ječmen - hobit, už nežije, ale doteď se o něm tradují báchorky, že kdyby to šlo, prodával by i vzduch a sluneční světlo, měl krámeček se vším v hobití čtvrti, krámeček je již zavřený (*pro doplnění nehraje v příběhu roli*).





6.2. Zmizelá láhev

V době návštěvy družiny zmizela archivní láhev s pálenkou. Na podlaze budou znatelné moučné stopy, které Andrey okomentuje slovy: "**Zase ty myši!**" Při bližším zkoumání stopy povedou do chodbičky k pootevřenému okénku. Tam zmizí. Další stopa je za domem, kde je hromádka mouky. Další hromádky či cestičky by měli družinu navést k Bergenově domu ve vedlejší čtvrti, který je označen barbarskou značkou a je neobydlený. Ale z komína stoupá tenký proužek kouře. Dům bude zamčen a zapečetěn, pokud se družina dostane dovnitř, bude všude cítit vanilka a uslyší šramot z kuchyně. U pece naleznou přiopilé nadšené skřítky, jak pečou buchty s mágem. Skřítci se k ničemu nepřiznají, naopak budou po družině požadovat pomoc s mícháním a pečením. Budou také nabízet obchod, 2 zlaťáky za buchtu, za vyšší úplatu (20 zl.) se vzdají i nedopité láhve. Pokud na ně družina zaútočí, rozutečou se a zmizí. V kuchyni se nachází: půl pytle mouky s malou dírkou, skořápky vajec, zbytek másla, tvarohu, vanilka a na stole bude stát poloprázdná láhev. A potřeby na pečení. Při větším povyku, který se při napadení budou snažit prchající skřítci vyvolat, přijde na kontrolu městská hlídka.

Odměna za splněný úkol: Andrey jim dá láhev dwarské pálenky - 5 dávek, každá léčí 1k6 životů a vanilku pro pekaře.

Návštěva pekárny: Bude-li se družina ptát na Vejrala, opět nikdo nebude nic vědět. Ale pokud se zeptají na Viléma Sovičku, čeledín je nesměřují za nadřízeným a ten jim za dodávku vanilky, která se ztratila, či úplatu (15 zl.) poví, v které ulici má Sovička krámk.

6.3. Senátní úředník

Tady je pořád velká fronta, pokud ji družina vystojí, setká se v zavřené kanceláři s nerudným úředníkem. Pokud dobře zaplatí, či jinak úředníka přesvědčí, podívá se do archivu, kde najde licence na obchod s alkoholem a látkami. Protože tahle kombinace není ve městě moc zastoupena, budou tam jen 4 obchodníci s touto kombinací zboží a adresy jejich prodejen. Nejsou tam zapsány rasy. První je **Horn Jezdec**, má mít obchod zavřený je na něm barbarská značka, pokud se budou vyptávat okolí, byl zatčen, usvědčen a popraven za pomoc barbarům. Druhý je hobit, **Jakub Zelenka**, jeho obchod je oprýskaný starý, zboží má staré, ale dostačující. Třetí je úspěšný obchodník, člověk **Sirnel Survinský**, vlastní krámk i hostinec, je to sukničkář a pokud bude v družině ženská postava, určitě po ní vyjede. Také družině nabídne spolupráci za peněžní odměnu. A čtvrtý je **Vilém Sovička**. (Za úplatu je možno jim dát seznam všech jmen, obchody by měli být v různých částech města).

6.4. Sirnel Survinský

Pokud družina obchází seznam míst, brzy se objeví i u Sirmela Survinského. Ten bude tvrdit, že „Vejrala“ nezná a družinu požádá o pomoc při obchodních sporech s obchodem Jakuba Zelenky, který je mu trnem v oku. Sirnel družině řekne, že obchod má špatnou pověst (*to už Sirnel zařídil*), ale hobit to nechce zabalit. Bude na družině, jak se s tím vypořádá a přinutí Zelenku obchod levně prodat. Mohou ho přesvědčit po dobrém nebo po zlém. Jako odměnu nabídne za práci 100 zlatých.

Jakub Zelenka: Lehce přihlouplý ale velice obratný mladý hobit, který drží rodinný podnik z posledních sil. Nemá hotovost, ve zboží má všechn svůj majetek, ale obchody poslední dobou vážnou. Chtěl obchod prodat konkurenci (Sirnelovi), ale ta s vysokou cenou 2000 zlatých nesouhlasí. *V obchodě je zboží v celkové ceně 800 zlatých.*

Nabízená řešení: Kouzlo pod rizikem odhalení, přesvědčení hloupého hobita, že cena, kterou nastavil je neúměrně vysoká (Sirnel bude ochoten koupit obchod za cenu zboží, ale za budovu nedá ani zlaťák), zničení obchodu, zboží, smrt hobita... Řešení je otevřené, násilné řešení by mělo mít dopad - souboj s magickou stráží, se strážemi, vyšetřování...

Odměna: Sirnel zaplatí družině 100 zl. a přidá dobrou radu k pátrání.





6.5. U Viléma Sovičky

Sovička (Vejral) vlastní slušný krámeček ve čtvrti střední vrstvy obyvatel, kde jsou delší ulice vzájemně propojených domů. Jeho krámeček má dvě patra a sklep. V přízemí má obchod a kuchyni, v patře dvě světnice a pracovnu, ve sklepe kontraband a únikovou cestu. Na štítě je vidět nový nápis: Sovička V. - Látky, potřeby pro švadleny a jiné. V krámku je nade dveřmi zvoneček upozorňující na nově přichozí, police plné látek, vlny různého druhu a barev, v policích za pultem má jehly všech velikostí (kupuje je na zakázku od klenotníka) a různé barvy nití. V krámku bývá touhle dobou od rána do večera a pomocnice je tam s ním. Krámeček je taktéž vybaven 4 x šipkovou pastí, těch je možné si všimnout: Postřeh(INT) vs 14, nebo jim alespoň uskočit: Reflex(OBR) vs 10, pokud hráč neuskočí, pak je na něj veden střelný útok 5+k6 za každou past, v jejíž dráze stojí. Pasti jsou zaměřeny před pult, spoušť má Sovička pod pultem a krámeček je také vybaven propadlem, které je za pultem a slouží Sovičkovi jako úniková cesta do sklepa, ze kterého vede cesta do ulice za domem.

Návštěva obchodu: Bude-li se družina vyptávat na Vejrala nenápadně, zeptá se je na heslo, v domnění, že přicházejí s informacemi od jeho nařízených. Pokud se bude družina vyptávat přímo, řekne jim, že nikoho takového nezná. Nemělo by dojít k souboji, však pokud dojde, hobit využije všech pastí a tajných vchodů a zmizí. Zlodějka bude bojovat pomocí zlodějských schopností (*Lupič 10. úrovně*), pokud zjistí, že je v úzkých, uteče tajnými dveřmi, propadlem nebo vyskočí oknem a zmizí v davu taktéž. Bude následovat rychlá reakce stráží.

Při pozorování lze zjistit (*na úvaze PJ*), že večer Vejral, sedává v pracovně za zavřenými okenicemi a usilovně pracuje za pomoci trpasličího počítačidla. Pergamen s nabídkou je skryt v truhle, ve které je nastražená šipková past s otrávenou šipkou. V této truhle jsou pod váčky s penězi a různými cennými drobnostmi uschovány dokumenty o černém obchodu. Bezpečně lze truhlu otevřít při silném zatlačení skrytého nýtu v jejím pravém dolním okraji kování – nýt funguje jako tlačítko, jež truhlici otevře z boku. Všimnutí si nýtu je hod: Postřeh(INT) vs 14, jeho zatlačení pak Atletika(SÍL) vs 12. Truhlici lze opět uzavřít tak aby nebylo poznat, že byla otevřena. V truhlici je schován ještě nezapečetěný *pergamen s částkou Nabídky*.

7. Druhá nabídka - kapitán stráží

Úkol: Je třeba získat jednu ze tří nabídek nepřátelských rodin. Tuto má na starost kapitán stráží. Vysoce postavený a zkušený velitel jednotek. Velmi dobrý šermíř, který se zabývá výcvikem a v případě konfliktu je schopný vést do boje větší oddíl. (*Z tohoto popisu by měly postavy pochopit, že se jedná o pokročilou postavu, který nebude jednoduchá oběť - nemusí dostat všechny indicie najednou, záleží na vyptávání - rozhodně to ale nebude tajemství, jedná se o poměrně známou osobu*).

*Pozn.: K tomuto úkolu je nejlépe informováno CP druidka Corriden Lesní.



Zadání pro hráče: *Jednu z nabídek má na starost kapitán stráží. Je to vysoce postavený muž, který se ve městě krom jiného zabývá výcvikem vojsk. Patří k rodině Vanderskšských a bydlí na samotné hranici této čtvrti. Takže hodně zdaru ve vašem pátrání...*

Detaily:

Kapitán nosí svitek s nabídkou u sebe po celý den. Uložen je ve skryté kapse pod ozdobným hrudním plátem. Tato kapsa poskytuje ochranu proti vybírání kapes. Pokud se pokusí kapitána o svitek obrát zloděj, jde o hod: Vybírání kapes(OBR) vs 19. Pokud se zloděj předem o skryté kapse dozví, získává k hodu +5, pořád je to ale skrytá kapsa.





Kapitán samotný je šermíř na 8 úrovni. Nosí plátovou zbroj, Plamenný meč bastard a Železný štít. Také zná město jako své vlastní boty a většinu času se pohybuje v blízkosti svých stráží. Má u sebe i léčivý lektvar (Elixír sedmibýlí) a magický svitek (Antimagická bariéra s vloženými 10 body many), který zlomí v případě, že bude napaden a bude mít čas zareagovat.

Denní cyklus:

Kapitán si potrpí na pravidelný režim. Vstává brzo, začíná doma krátkou rozcvičkou a snídání. Následuje přesun do kasáren. Zde celé dopoledne probíhá výcvik s vojáky, případně schůze s důstojníky. Na oběd vyráží na místní tržiště, které je v této době velmi nacpané, ale dá se tam pořídit dobré jídlo. Lidé ho znají a mají ho rádi, protože zahání zlodějčky a utrácí peníze. Stráví zde minimálně hodinu jídlem a klábosením. Poté se vrací do kasáren na odpolední výcvik, nebo hlídku, na kterou si potrpí i když ji nemusí dělat. Stále se tak drží v oblíbě mezi svými strážemi, protože s nimi dělá i nevděčné práce. Večer se pak vrací domů, kde si čte. Každý čtvrtek hraje s důstojníky karty o peníze. Každý druhý den pak večer navštěvuje lázně. Chodí spát poměrně brzy, aby měl sílu na další den.

Získání svitku s nabídkou:

Jedná se o velmi zásadového muže, který si potrpí na pořádek. Je spolehlivý a loajální k rodině, které složil slib. Nemá ženu ani děti, takže ho od služby neodvolávají jiné závazky. Proto byl také vybrán jako strážce svitku. Nepůjde ho zavraždit ani uplatit. Také se dokáže velmi dobře ubránit. Přesto mu vůdce rodiny přidělil ochranku navíc, o které neví ani on sám. Jedná se o dvojici zlodějů, kteří ho na střídačku hlídají z povzdálí a to kdykoliv, když opustí kasárna. Střídají se pokaždé v 8 hodin. V 8 ráno přichází kapitán do práce a v 8 večer se vrací ke svému domu. Přestože se jedná o postavy na 3. úrovni, jsou perfektně obeznámeni s městem a není jednoduché si jich vůbec všimnout. Pokud budou útočit ze zálohy, zvládnou napáchat velkou škodu. Možnosti jak se pokusit svitku zmocnit jsou popsány níže.

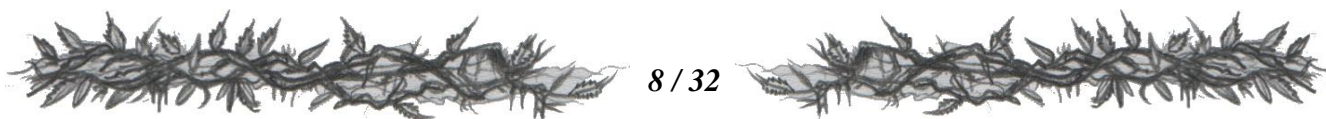
7.1.Noční přepadení v domě

Jedná se o dvoupatrový dům s plotem. Ložnice je ve druhém patře. Kapitán si na noc odkládá zbroj na stojan a svitek zůstává ve skryté kapse. Pokud se postavy pokusí o přepadení, musí překonat:

- a) Psa, který hlídá - lze zastřelit, otrávit, zdrogovat, ukecat/uplatit – Přivolej zvíře, pamlsek.
- b) Zloděje, který hlídá dům z přilehlé střechy - pokud se postavy pokusí vloupat a nezbaví se ho předem, je schopný během 2-3 kol zburcovat přilehlé strážce a část sítě, což znamená rychlý konec, navíc střelba ze zálohy také není příjemná záležitost.
- c) V domě samotném je kromě kapitána i jeho komorník - jedná se o vysloužilého vojáka 5. úrovně, který má lehké spaní a pokud se probudí a není rychle zpacifikován, vyhlásí poplach pomocí kovového gongu v obývacím pokoji. Nepovedené vykradení se dá přežít, postavy mohou utéci, ale další pokus o získání svitku bude sakra komplikovaný.

7.2.Přepadení po cestě do kasáren / na trh / z trhu / do lázní

Všechny tyto cesty jsou frekventované ulice. Není na nich nouze o běžné občany, hlídky, povozy i drobné stánky či žebráky. Ozbrojený konflikt rychle přiláká další strážce a vyvolá poplach. Pro okradení zase příliš prázdné. Postavy se mohou pokusit o kontakt, ale mělo by to být s velkými komplikacemi.



7.3. Přepadení v kasárnách

Ať už ráno nebo v podvečer, je toto sebevražedná mise. Vždy je na místě několik desítek strážných a pár důstojníků. Pokud se postavy pokusí o přepadení zde a nemají nějaký geniální nápad a plán hodný Jamese Bonda, měly by zemřít nebo skončit ve vězení.

7.4. Krádež na trhu

Nejlepší místo, kde může zloděj zkusit vybírání kapes. Davy a tlačence usnadní přiblížení ke kapitánovi a sníží šanci na odhalení. Přesto by měly postavy vědět, kde je přesně svitek uložen. Pokud bude zloděj vybírat kapsy bez znalosti tajné skrýše, pořád bude jeho naděje mizivá. *(Kapitánova zbroj je ozdobná a dělaná na zakázku, o kapse by se postavy mohly dozvědět například u výrobce. Další možnost je zahlédnout svitek když si ho kapitán bude kontrolovat - třeba oknem po ránu nebo večer atd. - sledování by se v tomto případě mělo odměnit, zbrklost trestat.)*

7.5. Krádež v lázních

Další místo, které je vhodné pro krádež. Kapitán si odkládá zbroj do své skříň. Ta je však v rámci společných šaten a i když je zamčená, dá se silou vytrhnout. Nejspíše to vyvolá poplach, ale pokud postava vezme svitek dostatečně rychle, neprijde se na ni. Pokud ovšem nezná přesnou pozici tajné kapsy, nemusí to stihnout včas.

Do lázní se ovšem nedostane každý. Nejedná se o městské lázně pro obyčejné lidi, ale o VIP lázně nedaleko od arény. Vstup je omezen pro zasloužilé bojovníky - tedy důstojníky a gladiátory. Postava, která vyhrála v aréně a bude mít glejt, bude vpuštěna s úctou. Pokud se postava účastnila a bude se schopná u vstupu vyhazovačům prokázat - nějak se připomene, roleplay, past charisma, atd., vpustí ji za drobný úplatek dovnitř. Pokud se postava nezvládne připomenout, nebo nebojovala v aréně, může vyprovokovat vyhazovače k pěstnímu souboji. Pokud postava vyhazovače porazí v pěstním souboji, vyhazovač ji vpustí s respektem. Poslední možností je velký úplatek - vždy ale vpustí jen bojové povolání. Vyhazovači jsou barbari válečníci na 4. úrovni.



Lázně samotné jsou perfektním místem k odpočinku. Pokud si postavy odpočinou alespoň hodinu, vyléčí si zde 1k6 životů. O léčivém prameni lázní ví i CP Corriden Lesní, která se po městě pohybuje a využívá pramen i pro léčení vojáků v místním lazaretu.

7.6. Přepadení po cestě domů

Cestu domů kapitán absolvuje bočními uličkami. Trasa je vždy stejná z cca 90% a dá se tak nastražit past. Pokud ovšem postavy nezjistí přítomnost lupiče a nezneškodní ho předem, hrozí jim přepadení ze zálohy. V horším případě pak bude nastražená past na ně.

Kapitán bude bojovat do posledního dechu a postavy nebude šetřit. Pokud bude mít možnost, použije svitek proti kouzlům a vypije léčivý lektvar.

Shrnutí

Pokud se postavy do krádeže nebo přepadení vrhnou bez příprav, nepovede se jim. Hrozí jim odhalení, vězení i smrt. Před jakoukoliv akcí by měly vědět o zloději i tajné kapse. Krádež na trhu se dá provést, i pokud o zloději neví a přepadení bez znalosti tajné kapsy - je na úvaze P.J. Každopádně nějaké sledování by tam mělo být. Za normálních okolností se zvyšuje riziko, že je zloději odhalí, už když budou kapitána sledovat. Zloději postavy neodhalí do doby, než začnou jednat. Dříve je odhalí pouze v případě, že budou vyloženě hlasití, neohrabaní nebo za sebou budou nechávat spoušť.



8. Třetí nabídka – Zástupce velekněze

Úkol: Cílem hráčů je v tomto případě získat nabídku z mysli jednoho ze zástupců velekněze. Zadavateli se sice povedlo zjistit, že výše nabídky je známá zástupci velekněze, v celé věci je ovšem háček. Zástupci velekněze jsou tři a není jisté, který z nich byl skutečně přítomen. Jedná se o otce Patrika, otce Dominika a otce Brona.

Další komplikací je, že se chystá velký náboženský obřad, který by měl být velkou oslavou při příjezdu velvyslance. Zástupci velekněze tak (alespoň oficiálně) vůbec neopouštějí chrámový prostor a pohybují se pouze v kostele a přilehlých prostorách, které jsou z důvodu nacvičování obřadů oploceny a uzavřeny.

Pozn.: K tomuto úkolu je nejlépe informováno CP mnich a chodec Bergen.

Zadání pro hráče:

Jednu z nabídek má na starost zástupce velekněze. Velekněz byl povolán ke královskému velvyslanci, aby mu dělal společnost při oslavách, a tak povinnosti velekněze připadly jeho třem zástupcům. Ti se pilně připravují na velkou mši k příležitosti příjezdu velvyslance krále, a proto se do zahájení chrám veřejnosti uzavřel. Zástupci velekněze vůbec neopouštějí chrámový prostor a pohybují se pouze v chrámu a přilehlých prostorách. Nebude snadné se k nim dostat a vypátrat, který z nich je z rodiny Gudwinských a má tu nabídku...

Získávání informací

Postavy se mohou pokusit navázat kontakt přímo s jedním ze zástupců během některé bohoslužby. Je to ale zcela nevhodné místo k jakékoliv konverzaci, neboť je obecně přítomno příliš mnoho lidí. Krátce po bohoslužbě odcházejí kněží do zázemí, a pokud je postavy zkusí konfrontovat po obřadu, budou odbyty a kněz se velmi rychle omluví a odejde.

Pokud se postavy pokusí získávat informace po městě, dozví se, že zázemí je nepřístupné pro jakékoliv návštěvy z důvodu přípravy velkého rituálu. Dozví se také obecné informace o všech třech zástupcích velekněze. Zástupci se starají o přípravu rituálu, jeho nacvičování a chod chrámu, velekněz je totiž nepřítomen - stará se o velvyslance během jeho návštěvy.

Budou-li se vyptávat lidí mající něco s chrámem společného, zjistí, že se dovnitř dostanou poslové s dokumenty s patričnou pečetí (cech poslů). Také se mohou dozvědět, že na rituál přicestovali kněží z okolí a zázemí je přeplněné. Dále jim bude řečeno, že v zázemí chybí pomocné síly. V závislosti na tom, koho se zeptají, mohou postavy zjistit, že chybí - kuchaři, písaři, pradelny, pokojské a uklízeči. Za tyto informace postavy nemusí zaplatit nic, nebo mohou utratit pár až pár desítek zlatek. Záleží na spěchu, roleplay hraní, používání schopností postav a koho se ptají.

Pokud postavy budou poptávat informace u temnějších žvlů (sítě, černý trh, pobudové atd.), mohou dostat varování (někdo se to může dozvědět) a také váhavé doporučení na jakéhosi podivína - věštce, černokněžníka, mága či služebníka temnoty, který do města přicestoval a pobývá pod ochranou jedné z rodin, protože prokázal svou užitečnost. Za tuto informaci ale postavy musí zaplatit. Budou navíc upozorněny, že kontakt je drahý a nebezpečný.





8.1. Přístup do chrámových prostor

Pokud se postavy budou ucházet o práci kuchtíka, pradleny nebo o jakékoliv jiné místo, většinou je někdo odkáže na vrchního kuchaře, vrchní služebnou a tak dále. Už zde se musí snažit vypadat nenápadně. Pokud přijdou jako skupina ostřílených dobrodruhů, vzbudí podezření a nebudou je chtít zaměstnat - lze zvrátit výjimečným roleplay hraním nebo schopnostmi zloděje. Pokud získají doporučení, mohou se rovněž dozvědět o ostatních pozicích. Celkově tak může být naverbováno až 8 postav na různé pozice.

Na schválení však budou posláni za hlavním správcem. Zde je čeká další podezřívavá prohlídka. Postavy, které bojovaly v aréně, jsou znevýhodněny. Jako výše postavený občan si je může vybavit. Pokud vzbudí podezření, může zaměstnat jenom část (špatné pro postavy, bude hrát jen pár lidí), bude třeba dobrého roleplay hraní, nebo velkých úplatků. Desítky zlatých na hráče - mělo by jít opravdu o velký výdaj.

Poté budou postavy zaměstnány v zázemí a mohou zjišťovat informace o jednotlivých kněžích. Zde se mohou dozvědět bližší informace. Postavy se samozřejmě musí vyptávat rozumně, nesmí vzbuzovat příliš velkou pozornost a nesmí se příliš flákat - ve všech případech je někdo může nahlásit kněžské stráži - může dojít k pokárání, výslechu, nebo i boji.

Postavy se samozřejmě mohou pokusit do chrámových prostor dostat i přes plot. Nemělo by to být až tak těžké. Postavy by měly kontrolovat obcházení hlídek, mít lano, nějaké pasti na obratnost a tak dále. Pokud uspějí, dostanou se dovnitř. Nebudou-li ale mít roucha věřících, musí je ihned ukrást uvnitř, nebo budou rychle odhaleni. Roucha se dají také pořídit na trhu a snadno přešít, aby vypadaly jako chrámová. I přesto ale hrozí, že si jich všimne někdo, kdo pojme podezření, že tam nepatří.

Pozn.: S pomocí plnění úkolu může i CP Bergen. (Sehnat roucha, přimluvit se apod.)

8.2. Návštěva nekromanta

V kterékoliv fázi se postavy mohou rozhodnout navštívit nekromanta. Je schopen jim poskytnout informace, jak se dostat do chrámu. Je schopný přímo zařídit jejich najmutí mezi služebnictvo. Také je schopen prodat informace o kněžích až z druhého okruhu. To vše ovšem za brutální ceny. Zaměstnání postav v zázemí by mělo stát cca polovinu počátečních financí na postavu (před útratami za vybavení). Postavy se tak mohou dostat do zázemí rychle, ale draze.

V poslední fázi hry jim také může nabídnout jedinečný svitek - Zvrácený svitek Mluv s mrtvými, který donutí mrtvého odpovědět jednou pravdivě po otázce formulované - přikazují ti promluvit pravdu: "otázka." Tento svitek prodá za 500 zl. Pokud budou postavy s nekromantem jednat, na konci úkolu tuto informaci samozřejmě prodá rodině Gudwinských, a ta se dozví, že její nabídka byla prozrazena. Napadení nekromanta se nedoporučuje. *(Jedná se o postavu kouzelníka 10. úrovně.)*





8.3. Okruhy informací

V jednotlivých pasážích hraní se postavy mohou dovědět některé druhy informací:

Obecné informace o kněžích:

- Patrik - Nejdéle sloužící a nejmocnější zástupce velekněze u rodiny. Je spolehlivý, nemá žádné slabosti a poctivě se věnuje zadané práci a to jak v náboženství, tak pro rodinu.
- Bron - Středně dlouho na pozici zástupce velekněze (7-8 let). Patří sice k rodině, ale spíše se stará o modlení než jiné věci. Příliš se neplete do života mimo klášter. Nemá vysoké ambice, ale byl vybrán pro své schopnosti.
- Dominik - Blízký příbuzný hlavy rodiny. Nejkratší dobu (cca rok) na pozici zástupce velekněze. Zlí jazykové tvrdí, že je to kvůli příbuzenství. Rád se chlubí svou pozicí.

Bližší informace o kněžích:

- Patrik - Nejdéle sloužící a nejmocnější zástupce velekněze u rodiny Gudwinských. Je spolehlivý, nemá žádné slabosti a poctivě se věnuje zadané práci a to jak v náboženství, tak pro rodinu. **Říká se, že se ve volném čase věnuje i něčemu dalšímu v chudinské čtvrti.**

Informace pro PJ: *Má nabídku k dispozici. Nedá se uplatit, jediné vydírat nemocnou sestrou. Nebo zabít a vyslechnout.*

- Bron - Středně dlouho na pozici zástupce velekněze (několik let 7-8). Patří sice k rodině, ale spíše se stará o modlení, než jiné věci. Příliš se neplete do života mimo klášter. Nemá vysoké ambice, ale byl vybrán pro své schopnosti. **Nemá se rád s otcem Dominikem.**

Informace pro PJ: *Nemá o nabídce páru, ale ví, že ji nakonec dostal Patrik, protože Dominik kecal. Dá se z něj vylákat, pokud někdo získá sympatie - znalosti náboženství, pokora, zájem o kostel, roleplay, vyptávání.*

- Dominik - Blízký příbuzný hlavy rodiny Gudwinských. Nejkratší dobu (cca rok) na pozici zástupce velekněze. Zlí jazykové tvrdí, že je to kvůli příbuzenství. Rád se chlubí svou pozicí. Někteří říkají, že holduje alkoholu, hazardu a navštěvuje nevěstinec. Nedávno se chlubil, že mu v rodině svěřili velký úkol.

Informace pro PJ: *Měl znát nabídku jako laskavost, ale chlubil se a za trest neví nic. Přesto se stále chová důležitě, aby neztratil tvář*

8.4. Další stopy

- Postavy se mohou pokusit prohledat komnaty jednotlivých kněží. Patrikova komnata je strohá, nábožensky založená. Slamník, malý oltárek, stůl, kalamář a několik knih. Po důkladném prohledání mohou postavy narazit na ručně kreslenou podobiznu ženy založenou v knize. Pozorný hráč může zaznamenat podobnost se zástupcem. Bronova komnata je podobně strohá. Navíc ale obsahuje knihy pojednávající o kacířství, svitky, které rozebírají trestání hříšníků. Dominikova komnata obsahuje kromě oltáře, slamníku a knihovny navíc zrcadlo, šminky, barvu na vlasy, několikrát honosná roucha a schovaný alkohol. Po prohledání koše lze také nalézt několik roztrhaných svitků s dopisem pro bratrance. Pokud je postavy složí, bude znění zhruba takové: **"Vážený bratranče, hrozně jsi mě zklamal. Přestože mi bylo slíbeno, že budu přítomen oné důležité události, nakonec jsi to nechal někomu jinému. Jsem zarmoucen touto nespravedlností ..."** dále už je dopis nečitelný.



- b) Postavy mohou sledovat Dominika do nevěstince, kde se během hazardních her opije a je možné z něj vylákat informace o tom, kdo byl skutečně přítomen nabídce. Lze jej také možné nenápadně unést do pokoje a vyhrožovat mu násilím. I v tomto případě velmi rychle prozradí Patrika.
- c) Postavy mohou sledovat Patrika při cestě do chudinské čtvrti, kde zjistí, že pečuje o nemocnou ženu. Po většinu dne se o ni stará služebná. Služebná po nátlaku přizná, že se jedná o Patrikovu nemocnou sestru. Vyhrožování násilím na sestře je způsob, jak přinutit Patrika ke spolupráci.
- d) Postavy mohou být svědky nacvičování rituálu na slavnost. Tak, jak se kněží střídají na bohoslužbách, tak se střídají i u nácvičování rituálu během dne. Mohou tak přihlížet konfliktu mezi Dominikem a Patrikem, kdy se budou vzájemně obviňovat. Dominik bude obviňovat Patrika, že mu přebral další poštu. Patrik bude obviňovat Dominika, že není spolehlivý a neumí držet jazyk za zuby.

8.5. Závěrečná akce

Postavy by se měly pokusit vydírat pomocí informací Patrika a Dominika. Pokud se někdo spřátelí s Bronem, mohou jít na jistotu. Dominik může být vydírán tím, že se něco stane jeho nemocné sestře, kterou chodí navštěvovat. Patrik poté svým postavením a tím, že navštěvuje nevěstince, holduje alkoholu a hazardu.

Oba je lze také přepadnout po cestě do chudinské čtvrti. Pokud padnou v boji, lze je vyslýchat zvráceným svitkem. Dominika lze mučit, řekne vše. Patrika mučení nezlomí.

Poznámka: Během tohoto úkolu by měli být zdůrazňovány dračí ctnosti!!! (viz příloha 1)

9. Finálová část dobrodružství

Po tom, co jste pro rodinu provedli několik choulostivých úkolů, točících se kolem královské zakázky, jde souboj mezi rodinami do finále. Váš kontakt v rodině vás seznámí s tím, že všechny nabídky byly zapečetěny a předány do senátu, až do vyhlášení výsledků zakázky v přítomnosti královského vyslance. Něco však nehraje...

Na základě informací, které hráči pro rodinu Dwarů zajistili, je jasné, že rodina zakázku nevyhraje. Její nabídka je totiž o několik tisíc zlatých vyšší než nabídka soupeřů. Proto je třeba provést poslední operaci, ze všech nejnebezpečnější.

Zadání úkolu pro hráče:

"Chci po vás, abyste bez zbytečného rozruchu, inkognito, vyměnili v pokladně naší nabídku za tuto upravenou. Je třeba se dostat do senátní pokladny, vyměnit pergameny, a potichu zmizet. Do senátní pokladny se nedostanete přímo, hemží se to tam strážemi, agenty ostatních rodin, senátorů a vyslance. Nejlepší bude jít potichu, městskou kanalizací. Přes stoky přejdete do zamčených trpasličích tunelů, které ústí do chodeb pod senátem. Tudy se jistě dostanete do pokladny. Pokud by vás chytili městské senátní strážce nebo královská garda, popřeme jakoukoliv spojitost s vámi. Když se vám však tato misi podaří splnit, rádi vás přivítáme v našem klanu, se všemi výhodami, které z toho plynou."



Městské stoky a podzemí pod Senátem - informace

- a) Pod městem je starodávná elfí pokladna, kterou za dob Staré říše postavili trpasličí runokopci.
- b) Do pokladnice je magicky kontrolovaný přístup ze Senátu, ovládaný pokladníkem (expert čaroděj) a jeho věrnými agenty.
- c) Pokus o infiltrování skrze Senát by nemusel být marný, ale každý zájemce o práci v Senátu je lustrovaný / kontrolovaný skrz síť sicců ovládanou Senátory. *Do užší organizace v rámci této sítě nemají přístup agenti rodiny, každý pokus o průnik do pokladny přes síť, nebo přes Senát, je daleko za možnostmi postav a velmi pravděpodobně vyústí v konfrontaci s pokročilými (12.-14. Úroveň). Agenty Senátu (válečníci, siccové, čarodějové).*
- d) Do areálu senátu existuje přístup i ze stok: dveře do trpasličího komplexu jsou v podzemí městského kanalizačního systému.
- e) O těchto dveřích ví kontakt postav v rodině, která zaměstnává postavy. Kontakt však neví přesně, jak se přes dveře dostat.

Poznámka: Podzemí je koncipováno jako uzavřená jeskyně, tak, aby družině nebylo třeba příliš napovědět (s výjimkou tří dračích oltářů ve scéně 7).

Pro podzemí existuje mapa ve třech verzích, a to podle toho, jak moc se družina soustředí na získávání informací:

- a) Mapa s obrysy kanalizačního systému. Tuto družině umí poskytnout rodinný kontakt.
- b) Mapa s částečnou legendou - dostanou se k ní v případě, pokud družina přijde s alespoň dvěma nápady na získávání informací o podzemí.
- c) Kompletní mapa s úplnou legendou - je zastrčená hluboko v městském archivu: může poradit některé z CP, nebo význačná postava, které družina pomohla v předchozí části hry.

Další informace:

- d) Do podzemního komplexu se před pár lety snažila vloupat tříčlenná banda zlodějů, ale nikdo o nich pak neslyšel.
- e) Trpasličí, kteří postavili komplex, byli paranoidní, a právem. Elfové, kteří v té době obývali město, jim za těžkou práci nezaplatili. Je proto možné, že runokopci podzemí zakleli.

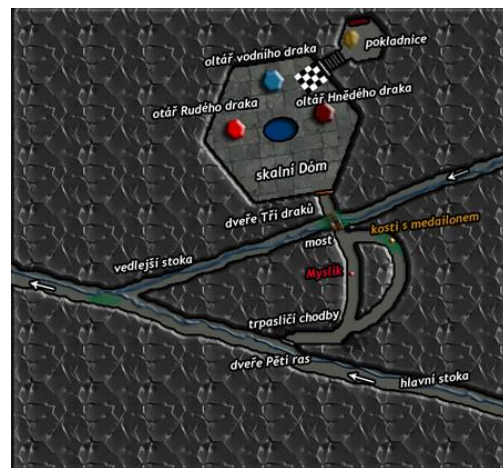
Poznámka: V podzemí postavy potřebují řešit základní věci jako v jeskyni. tj. světlo, počítání času, pořadí, ve kterém kráčí.

9.1. Scéna 1 - Městská stoka

V této scéně PJ navodí atmosféru pochodu smradlavým špinavým podzemím. Družina má možnost jít přímo za cílem, ale bylo by fajn chtít od hráčů vyjádřit se, jak se jejich postavy cítí v takovém podnětném prostředí.

Vstup do městské stoky je od řeky, kde jsou velké špinavé porezivělé železné mříže. Spodní část mříží je zanesená špínou a odpadem, tekutý odpad přepadává přes zanesenou část. Mříže se dají částečně otevřít pomocí klíče od čističů městské stoky, který družině umí obstarat jeden z kontaktů (u rodiny / od sovičky / z chrámu atd.)

Hlavní stoka za mříží je velký tunel kruhového průřezu s průměrem 2.5 sáhu. Spodní část je zanesena tuhým odpadem. Při bližším zkoumání lze zjistit, co všechno se do kanalizace dostane. Kanalizace je zavedena jen do starého města - Senátu, okolních aristokratických sídel a administrativních budov. Po straně tunelu je chodník, široký akorát na to, aby tudy prošla jedna postava. *(Pokud budou chtít jít postavy vedle sebe, jedna z nich se bude brodit splašky a usazeninami.)* Kanalizační tunel samotný je vyspádovaný, tak aby tok odpadků šel vždy směrem k řece. Usazeniny se jednou za čas čistí, ale už několik let se k této práci nikdo nedostal. V tunelu je ohromný smrad. Zatuchlé výkaly, hnijící odpadky, prostě správná používaná stoka. S postupem hlouběji do kanalizace od hlavního východu je usazenin o něco méně, ale smrad je čerstvější.



Náhodné setkání:

Pokud se postavy budou zdržovat prohledáváním hlavního bloku usazenin u vchodových mřížích, může je tam vyhmátnout (hod 1k10):

- 1-2: městská stráž na pochůzce,
- 3-4: banda zlodějíčků, kteří se chystají na pročesání čerstvého odpadu,
- 5-9: žádné náhodné setkání,
- 0: jedné z postav, které prohledávají odpad se na ruku přísaje a zachytí Zelený sliz.

Příchod k trpasličím chodbám je vcelku jednoduchý, ke dveřím Pěti Ras se dostane družina přímo z kanálu ve stoce.

9.2. Scéna 2 - Dveře Pěti Ras

Příloha: Dveře Pěti Ras (obrázek). Toto je místo, kde PJ nechá družinu řešit logickou hádanku s přihlédnutím na čas, zdroje a prostředí.

Popis dveří:

Starodávné kamenné masivní trpasličí dveře jsou kruhové, jakoby uzavíraly vedlejší chodbu do stoky. I přes svůj věk nevykazují známky poškození, ani v takovém toxickém prostředí. Jsou posety elfím písmem a obecnými runami a uprostřed dveří je pět starodávných zámků. Dveře lze vyrazit: Atletika(SÍL) vs 14, při úspěchu hráč dveře vyrazí a je zraněn za 1k6 životů, při neúspěchu se mu vyražení nepodaří a je zraněn za 2k6 životů, ale v momentě jakéhokoliv (i úspěšného) pokusu se spustí past (popis níže).





Vzhledem k velikosti dveří se jich mohou pokusit vyrazit maximálně dvě postavy velikosti A - B, nebo jeden obr (C). Pokud vyrazejí dvě postavy, slabší přidá k hodů proti pasti maximálně +1. V případě zranění jsou zraněné obě postavy stejně (1k6 / 2k6 každá postava). Po násilném otevření dveří se aktivuje bezpečnostní mechanismus a dveře se samovolně začnou zavírat zpět. Během dvou kol se uzavrou do původního stavu.

Nápisy a symboly na dveřích:

Na obrázku (příloha 4) jsou zjednodušené, zde jsou v plném znění. V horní polovině dveří jsou dva trpasličí černé půlměsíce (trpaslík pozná znamení Runokopů, nebezpečí). Pod půlměsícemi je v elfských runách nápis: "**Otvor Všecky, Alebo Žiadny**". Elf by něco takového nenapsal, z dialektu je jasné, že dveře vyrobili trpasličí. Uprostřed dveří je pět zámků, se zdobnými nápisy v elfštině. Zleva doprava jsou to:

První zámek: Nápis nad zámkem: "Trpaslík" a pod zámkem "**Jsem Druhý či Čtvrtý**"

Druhý zámek: Nápis nad zámkem: "Goblin" a pod zámkem "Jsem První nebo Čtvrtý nebo Pátý". Ještě níže je nápis oškrábání v obecní řeči: "**Goblinům nevěř!**"

Třetí zámek: Nápis nad zámkem: "Obr" a pod zámkem "Jsem Šestý". Pod tímto je další nápis v obecní řeči: "**Obři neuměj počítat**"

Čtvrtý zámek: Nápis nad zámkem: "Člověk" a pod zámkem: "**jsem Třetí**"

Poslední, pátý zámek: Nápis nad zámkem: "Elf" a pod zámkem: "**jsem První**"

Na základě nápovědy na dveřích je třeba odemknout 5 zámků. Zámky jsou staré, a samotné mechanismy nejsou složité na odemykání. Hod: Mechanika(OBR) nebo Otevírání zámků(OBR) vs 7. Zloděj má při hodu výhodu +5 na odemknutí mechanismu. Problém dveří je v tom, že je třeba je odemknout ve správném pořadí.

Správné pořadí zámku:

První třeba odemknout pátý zámek v pořadí - elf

Druhý na odemknutí je druhý zámek - goblin

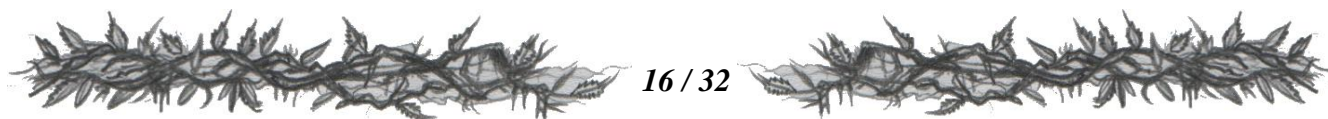
Třetí v pořadí na odemknutí je čtvrtý zámek - člověk

Čtvrtý na odemknutí je první zámek v řadě - trpaslík

A nakonec je třeba odemknout prostřední zámek - obr

Pokud bude chtít družina změnit pořadí zámků, po chvíli čekání (1 směna) bude ode dveří slyšet hlasité "**KLIK KLIK KLIK!**" a všechny dosud odemčené zámky se samy zamknou - resetují. Jako PJ nech zámky "resetovat", (*jakmile se družina začne děle dohadovat na postupu*). Stále nech družinu počítat čas a světlo, které mají s sebou. Na dveřích je past v případě, že se odemknou všechny zámky v nesprávném pořadí, do okolí dveří se z drobných trysek uvolní jedovatý plyn.

Po 1 kole od vypuštění plynu: past: Výdrž(ODO) vs 8, při úspěchu je hráč zraněn za 1k6 životů, při neúspěchu za 4k6 životů, rozsah 10 sáhů od dveří. Plyn po dvou směnách vyprchá, vyvětrá se v smrad stoky. V pasti je dostatek plynu na několik (10+) dávek.





Poznámky:

- Past se nespustí, pokud nejsou odemknuté všechny zámky.
- Pokud postavy odemykají více zámků současně, je to nesprávné pořadí. Po odemknutí všech se spustí past.
- Past se spustí i tehdy, jestliže postavy chtějí vyrazit dveře.
- Dveře jsou kamenné a masivní a rozsekat je krumpáči by trvalo několik hodin. Po chvíli bušení zbraněmi do dveří se k tomu spustí past.

9.3.Scéna 3 - Trpasličí chodby

Důležité: PJ by měl od momentu, kdy družina vstoupí do trpasličí chodby, chtít, aby hráči komunikovali přes své postavy a omezit dohadování se mimo postavy na minimum.

Popis: Trpasličí chodby působí zcela jinak než městská stoka. Je tu o něco čerstvější vzduch, podlaha i stěny jsou zarovnané. Šířka chodby je rovný jeden sáh, ale výška chodby je jen 1.6 sáhů. Barbaři a obři musí kráčet sníženě. Chodba stále stoupá, mírně, ale přece. Na stěnách jsou vytesány ochranné trpasličí runy.

Postřeh: hod: Postřeh(INT) vs 9: runy jsou vytesány v pravidelných intervalech.

Chodba po několika desítkách sáhů zatáčí doleva a větví se.

9.4.Scéna 4 - Myslík Chodbový

Při tomto setkání jde o to, aby PJ dal družině prostor na Roleplayingové interakce mezi postavami a doufejme v nebojový výsledek.

Nestvůra "Myslík Chodbový" je speciální druh neviděných, který trpasličí runokopové využívají k hlídání chodeb a zaklínají ho do run na stěnách chodby. V této chodbě, v obou větvích, jsou v pravidelných intervalech vytesané runy ochrany a zmatení. Říká se, že Myslík je trpaslík, pohřben někde v chodbě, který po smrti dostal za úkol hlídat tuto chodbu. Myslík je běžně neviditelný, nehmotný, lze cíleně zničit jen tak, že se zničí všechny runy, které ho vážou na místo. (V těchto chodbách je jich přes 50). Je ho možné spatřit jako víchřivý stín (v hodnotě 70 bodů many), jeví se jako nezřetelný trpasličí stín (velikost A).



Myslík se živí emocemi postav, které vyvolává následovně:

- Promluvit k jedné, nebo více postavám hlasem jiné postavy, ale tak, že ho neslyší postava, jejíž hlasem Myslík právě říká. Takto se v družině snaží vyvolat rozkol a svár, rozhádal postavy a poštvat je proti sobě.



- V případě, že družina bude hrát velmi "mechanicky", a nebude se snažit o vyřešení problému přes komunikaci postav, tj bude řešit toto setkání rozpravou hráčů, nebude Myslík velkou překážkou. *PJ by takové řešení měl vzít v úvahu při hodnocení Roleplaying družiny.*
- V dlouhé chodbě vpravo jsou v ohybu chodby kosti a zbytky vybavení tří drobných postav. Mrtvolky jsou staré, maso a vybavení je už zetlelé, zůstaly tu kosti, a zrezivělé brnění a zbraně. A několik (4k6 + 10) zlatých mincí v rozpadlých měšcích.

Dvě z mrtvol drží v rukou jeden zlatý medailon se symbolem tří draků: Rudého, Vodního a Hnědého. Zjevně se o medailon pohádali a navzájem se pozabíjeli, jejich rezavé zbraně jsou zaseknuté v lebce jedné a hrudním koši druhé postavy. *PJ: tento medailon slouží jako klíč k odemčení dveří Tří draků*

9.5.Scéna 5 - Most nad Puklinou

Družina postupem v trpasličí chodbě zjistí, že část chodby přemostuje 2 sahá širokou skalní puklinu. Můstek, který překlenul puklinu, je zhroutený. Snad věkem a vlhkem? Družina se potřebuje dostat na druhou stranu. Ve spod pukliny, zhruba 15 sáhů pod úroveň chodby, je jedna z vedlejších větví stoky. Stěny pukliny jsou pokryté slizem a velmi těžko (nevýhoda -5 k hodům na šplhání) se po nich bude šplhat. Lano s kotvičkou, čepele dýk / nožů ve spárách, kouzla a lektvary, nebo jiné řešení mohou pomoci ve šplhu (*postih se může zmírnit nebo zrušit, v závislosti na nápaditosti hráčů*). Puklina se dá přeskočit: past: Atletika(SÍL) vs 12. Pokud postava začne padat do vedlejší stoky háže si na past: Akrobacie(OBR) vs 12 na zachycení se na slizké stěně. Pokud přesto spadne, bude ji to stát 3k6 životů. Díky své velikosti mají obři postih -2, protože tunel je příliš nízký. Postavy se mohou také rozběhnout, tím získají bonus v hodů na skok v hodnotě desetiny jejich Pohyblivosti. Družina si může pomoci i lanem, pokud je alespoň jedna z postav už na druhé straně. *Nápaditost a logiku PJ podpořte, hloupost a zbrkllost postavy přivede na dno pukliny.*

9.6.Scéna 6 - Dveře Tří Draků

Chodba před dveřmi je zčernalá, jakoby spálená. Je tu špína, humanoidní kosti a ohořelé zbytky. Dveře jsou kamenné, opracováním a tvarem podobné předchozím Dveřím Pěti Ras. Jsou zdobené reliéfem tří draků: **rudého, hnědého, a vodního**. Hlavy draků na reliéfu jsou nasměrovány do středu dveří, kde je malá kruhová prohlubeň, průměru 20 coulů a 5 coulů hluboká. Na dveřích je nápis v elfských runách: *"Pojmenuj Ctnosti a vejdi"*. Pro vstup do dveří je třeba do jejich středu přiložit dračí medailon z předchozí chodby a pojmenovat tři ctnosti draků na něm v libovolném pořadí.

Hnědý drak - odvaha

Rudý drak - víra

Vodní drak - čest

Draci a jejich ctnosti jsou jmenované v přílohách. PJ by měl trvat na tom, aby medailon přikládala a ctnosti vyslovila jedna konkrétní postava. I tyto dveře mají past, která se spustí, jestliže družina pojmenuje nesprávně ctnosti a přiloží dračí medailon, nebo jestli družina se záměrem vstoupit pojmenuje ctnosti, ale nepřiloží dračí medailon.



Past se nespustí, jestliže družina nahlas uvažuje nad ctností, ale nepřednáší je s úmyslem vstoupit do dveří. Pokud si družina nezapamatovala či nezapsala ctnosti z části dobrodružství "Zástupce velekněze", mohou se pokusit vzpomenout si na ně skrze místní historii a náboženství: hod na Historii(INT) či Teologii(INT) vs 12. V případě že se na ctnosti nerozpomene nikdo z družiny je možné dát klerikovi či kouzelníkovi vodítko zpět k chrámu, kde tato náboženská učení zaznívají.

PAST: Namísto plynu od předchozích dveří, trysky z tlam draků vychrlí oheň.

Parametry pasti:

Pro postavu, která přikládá medailon na dveře:

Akrobacie(OBR) vs 9, při úspěchu je postava zraněna za 2k6 životů, při neúspěchu za 5k6 životů.

Pro ostatní (proud ohně obsáhne celou chodbu až po hranu vedlejší stroky):

Akrobacie(OBR) vs 6, při úspěchu postava plamenům unikne, při neúspěchu zranění za 2k6 životů.

9.7.Scéna 7 - Dračí Dóm

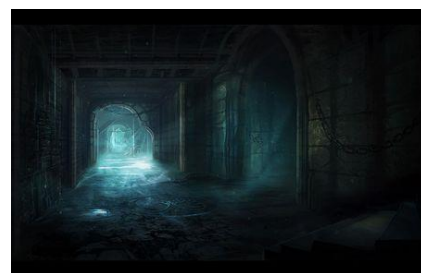
Za Dveřmi Tří draků je velká místnost. A ne ledajaká, ale Skalní dóm vyhloubený trpaslíky. Pokud družina nemá světlo, bude se jim zdát obrovská. Ačkoliv má-li družina s sebou světlo, bude se strop místnosti ztrácet ve tmě. Sál je zhruba šestiúhelníkový s průměrem 20 sáhů. Její stěny se směrem vzhůru přibližují, nad středem spojují a vytvářejí tak Skalní dóm. V místnosti je cítit proudění vzduchu z malých průduchů vysoko na stěnách. Průduchy jsou však lomené tak, aby přes ně nepřicházelo světlo. Uprostřed místnosti jsou tři Dračí Oltáře, vzdálené od sebe cca 5 sáhů. Uprostřed místnosti v prohlubni je mělké jezírko (pouze coul vody), do kterého odkapávají kapky vody ze středu stropu každých pár sekund. Na místě naproti Dračího oltáře tam, kde by byl čtvrtý oltář, je trpasličí kamenná mozaika. Dračí Oltáře jsou kamenné a stejně jako zbytek jeskyně jsou vyrobeny trpaslíky. Na podstavcích, vysokých zhruba sáh, jsou stylizované sochy draků, a to na každém oltáři jedna.

Ve směru ode dveří vlevo je jako první oltář rudého draka. Na podstavci je v elfích runách vyryté "*Jsem tvým srdcem. Beze mně necítíš* "

Naproti dveřím je oltář vodního draka. Na podstavci je v elfích runách vyryté "*Jsem tvou zbraní. Beze mně nemáš směr.* "

Jako poslední je oltář hnědého draka. Na podstavci je v elfích runách vyryté "*Jsem tvou zbrojí. Beze mně utečeš.* "

Zdá se, že obětiny dračím božstvům byly provedeny celkem nedávno, na předních stranách oltářů všech jsou zaschlé stopy po tmavé tekutině.



Dračí Hlidka

hra na hráiny

Pro PJ: Tato tmavá obětní tekutina je lidská krev, a slouží k znesvěcení dračího oltáře. Hráči mohou tekutinu prozkoumat: hod: Znalost přírody(INT) vs 10, Alchymista má k hodů výhodu +5.

Znesvěcením oltářů je ovlivněno dračí mládě, které je jedním ze senátorů chované v pod dómem, u pokladny. Na vstup do pokladny družina potřebuje aktivovat dračí oltáře, Dračí oltář se aktivuje vyslovením ctnosti draka, ke kterému patří. Oltáře jsou však pošpiněné, a protože kult draků nepraktikuje krvavé oběti, ctnost bude mít na božství zamýšlený účinek, pokud se oltář očistí. Na očistění (ne na aktivaci) oltáře potřebuje družina smýt / odstranit stopy krve. Čistou tekutinou, mokrým hadrem, kyselinou apod; a přes Roleplaying se upřímně pomodlit k dračímu božstvu, které zastupuje oltář. Pro Rudého draka by měl proslov obsahovat Viru, pro Vodního Čest, a pro Hnědého Odvahu. Družina se detaily o kultu draků může dozvědět v předchozím příběhu v klášteře. (Nabídka 3)

Po aktivaci Dračích oltářů nastává **Meta-herní**, chvíle (meta-herní: hráči a PJ se baví o hře, mimo postavy a prostředí, ale stále se hraje.) U každého oltáře dračích božstev se PJ hráčů (ne postav) zeptá, jak vyřešili úlohy ve městě.

Rudý drak a Víra je spojen s úkolem v klášteře. (Nabídka 3)

Vodní drak a Čest je spojen s úkolem u obchodníka sovička. (Nabídka 1)

Hnědý drak a Odvaha je spojen s úkolem u kapitána stráží. (Nabídka 2)

Jak tyto úkoly hráči vyřešili? Dala by se některá úloha řešit lépe? Svědomitěji? S větší pokorou? Čestněji?

- Jakmile družina bude trvat na silovém, bezcharakterního a ctižádostivém řešení, získává pro daný oltář a roli "mínus".
- Pokud družina řešila úkol svědomitě, čestně (v rámci možností), nebo své drobné překročení zákona upřímně lituje, získává pro daný oltář a roli "plus"
- Pokud družina úkol nestihla / neřešila, při dobrém RP a modlitbě k dračímu bohu získá "plus", jinak nezíská žádné znamení.



Jakkoliv dopadne vyhodnocení, po třetí modlitbě a zhodnocení poslední úlohy se v Dračím dómu spustí mechanismus, který trpasličí mozaiku na podlaze změní na schodiště klesající směrem k pokladně.



Vyhodnocení aktivace Dračích oltářů:

sečteme plusy a minusy za jednotlivé oltáře (jeden plus zruší jedno mínus):

+++ až ++: malý fialový drak v dolní pokladně je dračími božstvy zmámený, a bude nějakou dobu (3-6 směn) družině nápomocný, resp. nebude jim překážet v přechodu místností.

+, 0, nebo -: mladý fialový drak v dolní pokladně spí. Je uspán modlitbami k dračím bohům, a je možné ho normálně probudit (dračí hody na postřeh při každém větším hluku)

- až ---: postavy slyší ze spodní místnosti následující, hlubokým sykavým hlasem: "**už tady na vás čekám, pojd'te ke mně, je čas na sssvačinu!**" Probuzený drak se je pokouší zmámit Past: Vůle(CHA) vs 5, při neúspěchu je postava zmámená a pod vlivem draka - viz popis draka, níže)

9.8.Scéna 8 - Dračí Doupe

V místnosti pod Dómem, která je o něco menší než dóm, je drak. Je to nedospělý fialový drak (velkost C, délka 5 sáhů + 2 sáhy ocas, vzdálenost 10 sáhů), který je osvobozený a vychovávaný jedním ze senátorů pokladníkem Edorasu (mágem, expertní postava, zákonný zlo).

Jednání Draka:

Jestliže je drak nápomocný postavám (viz Vyhodnocení Dračích Oltářů výše), je dočasně (3 směny) pod kontrolou Dračích Bohů. Pod dobu tohoto času nebude bránit v průchodu místností a bude postavy oslovovat "Hrdinové". Následně začíná být drak podezřívavý, ale když jej družina nebude chtít podrazit, nechá ji odejít z pokladnice směrem ke stokám. Pokud je drak uspaný pomocí Dračích bohů, za každou postavu, která prochází okolo něj, si drak hodí na Postřeh(INT), hráči mohou pro nenápadnost použít svou dovednost Přežití v přírodě(OBR), zloději mohou místo toho využít dovednost Tichý pohyb(OBR). Pokud má postava na sobě kovové brnění má k hodů nevýhodu -5.

Pokud drak přehodí hod některé z postav, znamená to, že se drak probudí a bude podezřívavý - začne vyjednávat. Jakmile bude družina jednat agresivně, bez milosti ji spálí.

Dojde -li na boj s drakem, bude jednat takto:

- Pokud má již někoho zmámeného, bude ho používat jako živý štít, nebo mu přikáže, aby zaútočil na jiné postavy.
- Jestliže měl drak čas se předtím nadechnout, plivne ohnivý dech tak, aby zasáhl co nejvíce protivníků.
- Pokud drak použil svůj ohnivý dech, nemůže už v tomto kole útočit jinými svými útoky.
- Bude se snažit přesunout do Dračího dómu, aby měl více místa na manévrování.
- Umí se pohybovat a útočit v pohybu na postavy tlamou a ocasem (ne pařáty).
- Bude se snažit vymanévrovat družinu tak, aby ho její členové neobklíčili, a použije svůj dech.



Dračí Hlídka

hra na hrádky



Mladý Fialový Drak

Životy: 128

Mana: 30

Atributy: SIL: 21+5, OBR: 19+4,
ODO: 27+8, INT: 12+0, CHA: 20+4

Iniciativa: 9+k6

(může zaútočit třemi útoky v jednom kole a to na tři různé cíle).

ÚČ: +5 + 4/+2 = 9/+2 (pařáty)

+5 + 6/-1 = 11/-1 (ocas)

+5 + 9/+2 = 14/+2 (tlama)

Dračí dech: zranění = aktuální počet životů draka, možno použít nejdříve ve 4. kole souboje

OČ: +4 + 8 = 12 (dračí kůže)

Pohyblivost: 30/drak - zem, 40/drak vzduch

Postřeh: 3+0+k10

Přesvědčení: zmatené zlo, ale chování podle výsledku střetnutí.

Dech: 2x denně, dosah 30 sáhů (tvar a podoba dechu: fialová žíravá mlha, v úhlu výseku 90°)

Drak ovládá kouzla:

- Teleport *Portus dracea* cena: 4 many, dosah: 60 sáhů, vyvolání: 1 kolo, obtížnost 6.

- Přines *Dragnipur* (dračí kouzlo) cena: 10 many, dosah: dohled, rozsah: 1 postava, vyvolání: 1 kolo. Obtížnost 8 - Drak se soustředí na jednu z postav do velikosti C, a teleportuje si jí přímo před sebe.

- Další volitelná kouzla ze PPZ (ne však ohnivá, ani psychická)

Drak ovládá **Zmámení:** jakmile poprvé promluví **na postavy**, postavy čelí pasti Vůle(CHA) vs 5. Při zmámení postava stojí na místě a poslouchá pokyny draka.

Pokud drak postavy vidí, může jim nařídit, aby se mu podívali do očí: past INT vs 8, při neúspěchu podlehly zmámení podobné hypnóze, které trvá ještě celé 3 směny po tom, co se postava ocitne mimo dosah dračího hlasu. Drak neumí zmámit postavy během boje, ale během vyjednávání se o to pokusí.

Z Dračího doupěte vede krátká trpasličí chodba na konci s kamennými otočnými dveřmi do pokladny.





9.9.Scéna 9 - Senátní pokladnice

Postavy jsou konečně v pokladně. Z podzemní místnosti pokladny vedou dvoje hrubé kamenné dveře: jedněmi, tajnými, postavy přišly, a další, veřejné, vedou do podzemí městského senátu. V pokladně jsou řady zamčených rakví, jeden pracovní stůl s kronikou / Rejstřík pokladů. Kronika je zajištěna jednoduchým zámek který lze s trochou štěstí odemknout, nebo odstranit švihem meče či sekery - tím se ale kniha poškodí. Otevírání zámků(OBR) vs 6 či Atletika(SIL) vs 7.

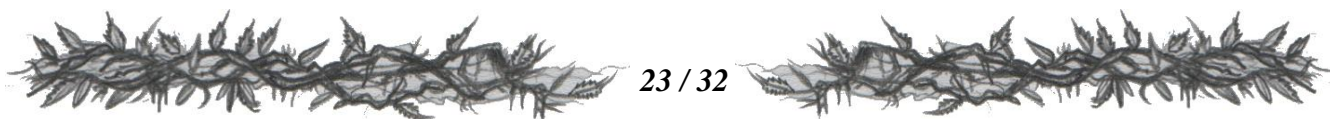
Dokumenty s nabídkami jsou uloženy v malé zamčené truhlici na jedné z polic. Truhlici lze odemknout, nebo zámek rozbít. Otevírání zámků(OBR) vs 7, Atletika(SIL) vs 8. Pokud postavy rozbijí zámek silou, aktivuje se varovný křišťál uvnitř truhly. V truhlici je kromě tří svitků s pečetěmi Rodin i křišťál, který se v případě násilného otevření truhly aktivuje, a uvědomí senátora pokladníka.

Pokud je den, zjeví se senátor v pokladně během 2-3 směn. V noci pošle vyšetřit situaci svého poskoka, zloděje na pokročilé (11.) úrovni. V každém případě si s sebou senátor, i zloděj, seberou senátové strážce. Pokud se postavy budou velmi dlouho (4 a více směn) zdržovat v pokladně, nebo se ji budou snažit nadmíru vyloupit, případně budou dělat velký hluk, tak je docela možné, že jejich vyhmátne senátová hlídka, nebo samotný senátor pokladník.

9.10. Scéna 10 - Závěr příběhu

Pokud se postavám podaří přežít, a vyměnit nabídku své rodiny s již odevzdaným svitkem v pokladně, dá se říci, že "**úspěšně**" splnily úkol pro účel turnaje.

To, zda a jak budou odměněni rodinou, pro kterou pracovali, je už další příběh.



Epilog - aneb co bylo po Ostraconu 2019

Na Edoras se pomalu snášel soumrak a obyvatelé města si konečně mohli po náročných oslavách dopřát trochu odpočinku. Na obzoru se rýsuje konflikt s barbary a královská armáda se brzy vydá na pochod. Město ale v ulicích pod rouškou oslav zažilo bitvu, o které většina měšťanů neměla ani tušení. Velvyslanec si užíval pohledu na souboje v aréně uspořádané na jeho počest.



V chrámové oblasti se zatím kněží připravovali na velký rituál a slavnost. Vládnoucí rodiny potají zápolily o získání kontraktu na dodávku zbraní pro královskou armádu. V některých oblastech toto skryté soupeření přerostlo i do otevřených potyček. Oslavující obyvatelé Edorasu sice netušili, co se děje, ale stali se mimovolnými svědky tohoto konfliktu. V průběhu slavností se tak nesly zprávy o přepadech v ulicích, psech vyhozených z okna, přepadeních strážnic či obřích zombiích. Mnohé z těchto zpráv byly vyvráceny, některé potvrzeny, zveličeny a přibarveny o další informace. Očekávalo, že kontrakt pro armádu snadno získá rodina Gudwinských, která drží městská práva pro obchod se zbraněmi. O to větším překvapením bylo, že toto privilegium a výnosný obchod připadl rodině Dwarů. Mezi lidmi se začalo povídat, že v tom měl prsty cech uzenářů, který nebývale posílil svou pozici v městské hierarchii. Tyto ošklivé pomluvy ovšem velmi rychle ustaly, když se ukázalo, že má cech silné zastoupení v chrámu dračího náboženství. Nikdo už si potom nedovolil poukázat na fakt, že cech uzenářů dodává štědré zásilky i do chrámové oblasti. Zlí jazykové také tvrdili, že se jedná o spiknutí hobitů a na tyto podlé tvory je třeba si dávat pořádný pozor. O tyto nebezpečné rasové pomluvy se však striktně a nekompromisně postaral kapitán stráží Quido, který si po stížnostech ze strany hobitů a přepadení stánku ubohého kupce Sovičky nemohl dovolit žádné nepokoje. A tak se zdálo, že se běh města vrátil do starých kolejí. Je tomu ale skutečně tak? Jaký osud čeká Edoras a jeho obyvatelé? A co povstání barbarů? Jisté je jen jedno - příběh zdaleka nekončí...





10. Cizí postavy a NPC

Politiku ve městě Edorasu řídí čtyři nejmocnější rodiny:

- Dwarové – *zadavatel úkolů*
- Survinští – *nabídka první „Vejrál“*
- Vanderští – *nabídka druhá „kapitán stráží“*
- Gudwinští – *nabídka třetí „zástupce velekněze“*

Jedná se o velmi vlivné rodiny s místem v senátu, které řídí místní ekonomiku města a každá z nich tvoří tzv. síť svých lidí, vrahů, špehů, zlodějíčků i obchodníků, kteří ve městě žijí. Každá z rodin má ve městě i svou čtvrť, kde má své sídlo a skoro neomezenou moc. Jelikož si rodiny často konkurují, vzniká mezi nimi rivalita, která sem tam od času vyústí v potyčku či jiné mafiánské praktiky.

Pak jsou zde i CP neboli Cizí postavy. Jsou to reálně hrané a ve městě roky žijící postavy, jenž pracují či vedou nejeden spor z minulosti s některými z rodin. Tyto CP v příběhu vystupují jen okrajově. Všechny se znají, jelikož v minulosti tvořili družinu dobrodruhů. Dnes již žijí ve městě, kde mají svou práci a dům.

Corridan Cesminska, elf Druid, 14. Úroveň – Tato mladá elfka žije v severní části města, kde se věnuje vedení městského lazaretu, který je v současné době, kdy jsou souboje v aréně na denním pořádku, velmi využíván. Každý zraněný válečník projde pod jejíma rukama. Ona sama může být informačně nápomocna v úkolu „kapitán stráží“, například ví, že kapitán chodí pravidelně do lázní. Záleží na PJ.

Bergen, barbar Chodec, 16. Úroveň – Barbar ve středních letech, který skrývá svou identitu jako svatý muž v jednom ze zdejších chrámů. Začal se skrývat, když došlo k povstání a barbari ve městě se stali štvanou zvěří. Může být nápomocen v úkolu „zástupce velekněze“, například ví informace o zástupcích a možnostech dostat se do chrámové oblasti. Záleží na PJ.

Efinie z Efessu, šotek lupič, 15. Úroveň – Malá postavička, však její velikost ji propůjčuje nemalé zlodějské schopnosti. Žije v pařezu v zahradách ve středu města. Lze na ní narazit v aréně, v hospodě, prostě všude, kde se dá něco ukrást. Pokud se s družinou setká, může ji poradit ohledně obchodů, zboží a informací ohledně úkolu „obchodník Vejrál“. Identitu Vejrála nezná, ale může varovat či poradit kde ho hledat.



11. Slovo závěrem

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

www.DraciHlidka.cz

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



© 2019 Jan "Dart" Staš

Korektury: Martin "Perthorn" Kostka

Ilustrace obálky: Ondřej Hrdina

Mapy: Jan "Dart" Staš a kolektiv PJ'z OstraCon 2019

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.



12. Mapy, přílohy

Příloha 1:

Náboženství, které se dle věřících v dávných časech vyskytovalo na celém světě. V pozdější době bylo zatlačeno na severo-západ, kde se stalo jedno ze základních náboženství Edorských knížectví. (kontinent Edoria)

Tito bohové se vyskytují v Edorských knížectvích a koloniích. Za čas, co Edor zanikl se rozšířilo do mnoha se draci uctívají dodnes. Původem byli bohové vidění zřídka a říkalo se, že se objevují až v případě, kdy hodina "H". Nejvyšší z řádu, většinou králové a velcí či kouzelníci, byli obdarováni velkou mocí a vědomostmi, kterými měli vést své království k síle a Fonorských zemích bylo toto náboženství povolené, dobách konfliktů byly chrámy těchto bohů často vypalovány. Podle legend žijí tito bohové na neznámém který lze navštívit jen na příkaz tzv. "převozníka".

věřících však netuší, jak jejich bohové žijí a jaký je jejich prvotní cíl. Pravda je taková, že se lze mezi ně dostat, pokud bytost prokáže dostatek důvtipu a všech ctností, jež jsou v jejich kodexu. I draci se však vyvíjí dle věků a nezůstávají beze změn. A proto prvotní draci byli povětšinou osrstění a časem pak již bezsrstí. Je nutné také zdůraznit, že draci mezi sebe pouštějí tzv. Drakolidi. Tyto bytosti vznikly tak, že přijali tajný Dračí řád a uvolili se dodržovat jeho kodex. Za to získali možnost přeměny v dračí podobu, která je dle jejich patrona a charakteru. Avšak jak mezi draky tak mezi věřícími řádu jsou jak ti tzv. "dobří", tak i ti tzv. "špatní". Jedni se snaží udržovat řád světa bez šrámů a zahlazují šrámy těch druhých. Ti druhí pak tyto šrámy vytvářejí, za účelem vyšších cílů. Každý drak pak představuje jako patron jistou ctnost. Dračí bůh je pak jakýsi nejstarší moudrý drak svého druhu. Všichni draci jeho druhu pak spadají pod něj, avšak je nutné zdůraznit, že jen ti moudří a povětšinou jen částečně. Dále pak všichni draci spadají pod Zlatého draka, který je jejich nesvrchovanějším vládcem. I tento vládce má pak několik tzv. "synů", kteří mají za úkol řídit jeho vládnutí.



bývalých měst, kde velmi nastává válečníci

moci. Ve avšak v

ostrově, Většina



Drak a jeho ctnost:

1. Bílý drak - trpělivost
2. Žlutý drak - úcta a pokora
3. Modrý drak - pomoc slabším
4. Hnědý drak - odvaha
5. Rudý drak - víra
6. Zelený drak - učenlivost
7. Vodní drak - čest
8. Černý drak - moudrost a důvtip
9. Duhový drak - spravedlnost
10. Ledový drak - milosrdenství
11. Ohnivý drak - síla

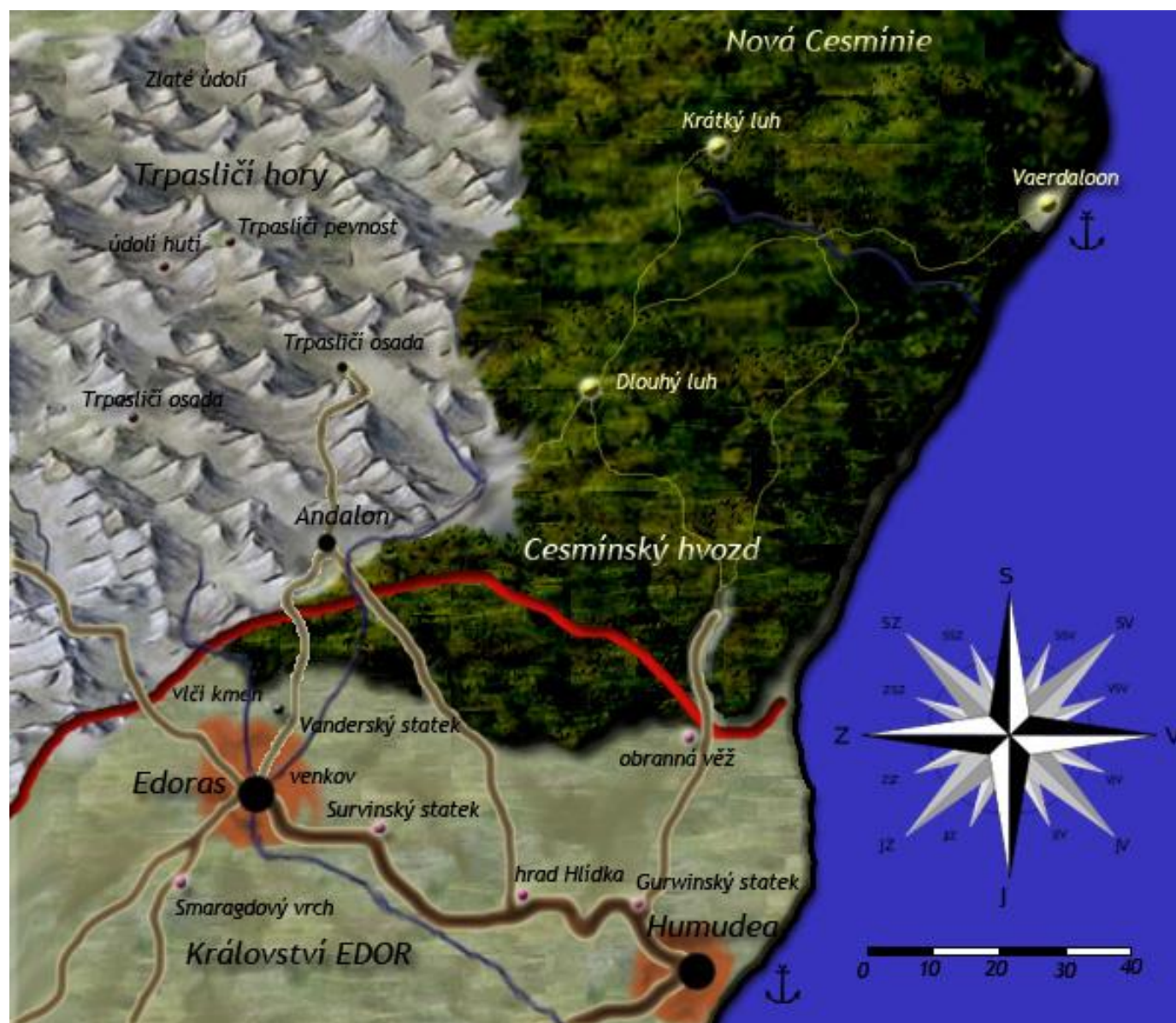
Příloha 2 – Mapy:

Mapa království Edor



Tato mapa zobrazuje celkové království Edor a jeho všechny knížectví. Toto dobrodružství se odehrává v jeho severní části ve městě Edoras.

Mapa Severní oblasti- okolí města

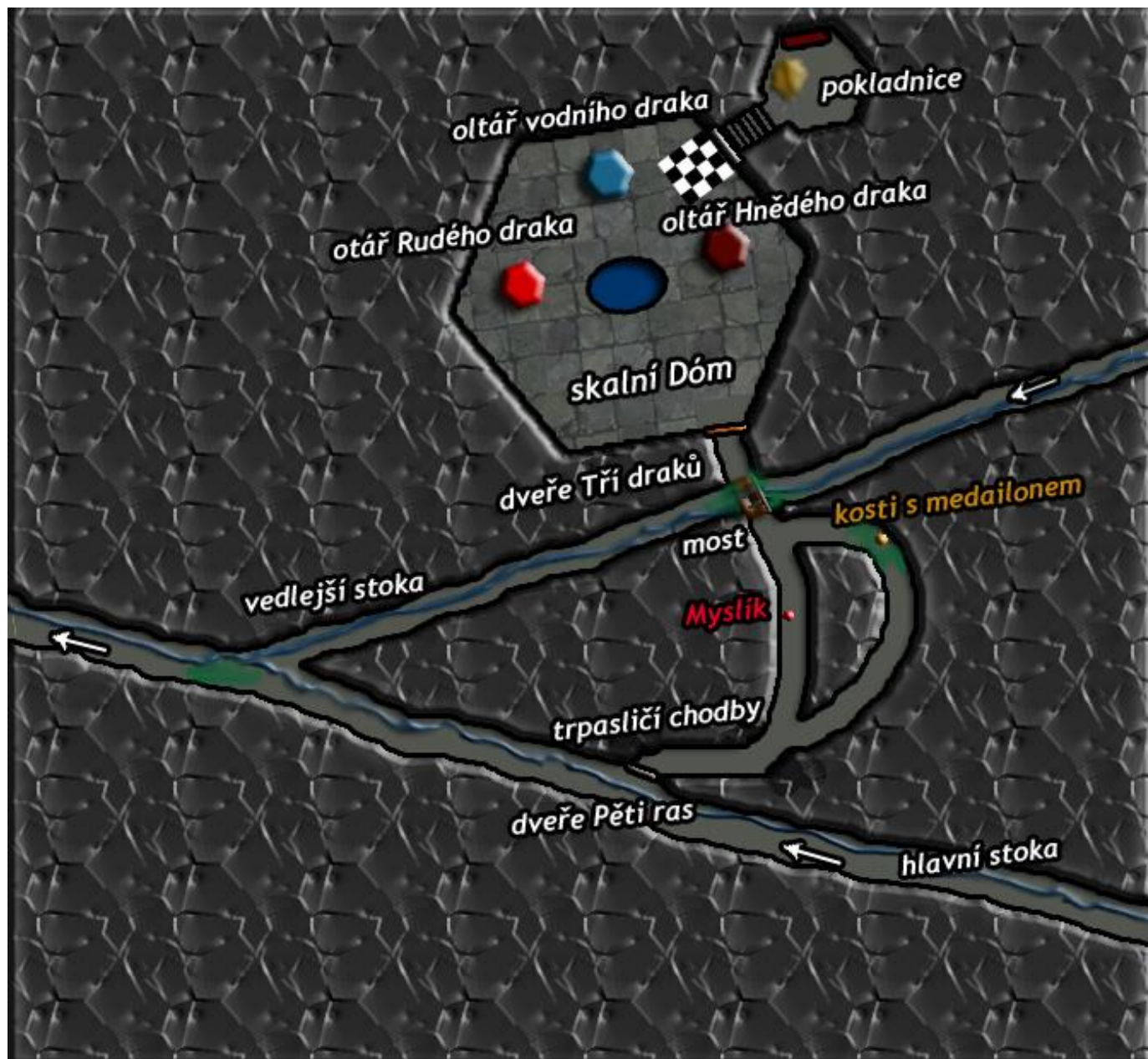


Tato mapa zobrazuje severní oblast Edorského království a okolí města Edoras.



Podrobná mapa města Edoras pro lepší orientaci hráčů.

Příloha 3 – Mapa kanalizace



Příloha 4 – Dveře Pěti Ras

