

◆ Dobrodružství Dračí Hlídky ◆

AUTOR
JAN "DART" STAŠ

ANDALÓN



Dračí Hlídky
hra na hedvábí



OBSAH

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

STYL HRV

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

LEGENDA TEXTU

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

Text psaný kurzívou je určen pro hráče. Můžete jim jej rovnou přečíst, nebo se jím inspirovat při popisu místa, kam vcházejí.

PŘÍBĚH V KOSTCE

Družina zajišťuje bezpečí karavany s konzulem, zmocněným vyjednat mír mezi andalónskými barbary a edorskou stranou. Avšak, když do jednání o míru zbývá pouhý den, je konzul unesen.

Situace je ale mnohem komplikovanější, konzul je naživu ale rychle. Kdo tady tahá za nitky osudu a nepřeje si mír mezi znesvářenými národy?

Dobrodružství vzniklo pro turnaj OstraCon 2021 a volně navazuje na dobrodružství Nabídka pro velvyslance a Bezpečná cesta. Autorem příběhu je Jan "Dart" Staš s kolektivem Vypravěčů z turnaje. Velký dík patří i edorským hrdinům za vdechnutí života cizím postavám, které ztvárnili.

Žánr:	akční detektivka
Herní doba:	8 hodin
Očekávaná sestava:	3-5 postav (4. úroveň)
Lokace:	les, město





1. POZADÍ PŘÍBĚHU

Lady **Dinis** je poslední žijící prastarého rodu Diamských, bývalých správců Edorasu, kteří byli vybiti během dávné války. Dinis proslula svým kouzelnickým nadáním a velmi dobrou diplomacií.

Dnes Dinis, díky svému vlivnému muži, sedí v křesle radní města Edorasu spolu s ostatními představiteli významných rodin. Křeslo správce celého města, které jí náleží po předcích, zatím zeje prázdnotou a Dinis by do něj ráda usedla.

Rada města není jednotná v názoru na válku s barbary, kteří se usídlili ve městě Andalón. Vlivné rodiny už válku vesměs nechtějí financovat a uvítaly by mír. Dinis pochopila, že je to její šance jak se dostat k trůnu.

Aby si naklonila na svou stranu většinu radních, **rozhodla se mír vyjednat**. Na radnici však zasedají i představitelé rodu Vandersků. Jeden z nich (přezdíváný strýc Vanderský), po křeslu správce pošilhává už roky a cítí se být Dinis ohrožen. Proto podněcuje radní k pokračování války a ke vyhlazení andalónských barbarů.

Pokud se Dinis podaří vyjednat mír, prokáže, že je schopná diplomatka, a **nakloní na svou stranu další velmože, kteří volí do Úřadu správce**. Pokud neuspěje, ukáže se, že měl Vandersk s konfliktem pravdu, což naopak zviditelní jeho.

2. AKTUÁLNÍ SITUACE

Z předchozího dobrodružství Bezpečná cesta: Skupina dobrodruhů odhalila zradu přímo v řadách edoraských vojsk. Při nebezpečné výpravě přes hvozď a zpět se zasloužili o přežití desítek edoraských vojáků a odhalili vrchního velitele vojsk, generála Doll Dora, jako strůjce neúspěchu útoku na Andalón. Generál profitoval na trvajícím konfliktu a zavíral oči před zapojením rodiny Dwarů parazitujících na válce pašováním zboží pro andalónské barbary.

Zatčený generál Doll Dor čeká na soud v Edorasu. Dwarská rodina se i přes popření účasti na tomto spiknutí ocitá v nemilosti kvůli kolaboraci s nepřítelem Edorského království.

Přeživší vojáci, kteří uvízli mezi Andalónem a hvozdem, byli pomoci **druida Orkána**, jeho **dcery Corridan** a vybraných elfů bezpečně provedeni hvozdem a předání do péče edoraských léčitelů.

Dočasným generálem edoraských vojsk byl ustanoven válečník Bartoloměj - majitel Vanderského statku. Šotčice Effinie nepřišla v tomto konfliktu k újmě a těší se pevnému zdraví.

Aktuálně:

Radní Edorasu - Lady Dinis posílá pro zajištění míru do Andalónu karavanu s mírovým konzulem; a s ní i **svého kouzelnického přítelíčka raracha**, aby konzula pohlídal. V případě nečekaných problémů má rarach kontaktovat místní andalónskou **spojku Xerose Diamského** - Dinisina příbuzného.

Hrdinové přijímají úkol: zabezpečit průvod jedné z prvních karavan, jež poputuje mezi znesvářenými městy - z Edorasu do Andalónu a zpět. Netuší ale, že jsou součástí mírové mise, a že muž, jedoucí v kočáru, je ve skutečnosti mírový konzul.





3. PRŮBĚH DOBRODRUŽSTVÍ

KAPITOLA 1

ZA DOBRODRUŽSTVÍM

Před dvěma dny jste byli najati jednou z radních v Edorasu jako doprovod karavany vezoucí cenný náklad a směřující z Edorasu do Andalónu a zpět. Karavana se skládá ze 3 vozů - dvou nákladních a pak jednoho uzavřeného kočáru, v němž cestuje nějaký obchodník. Posádku tvoří vedoucí karavany, tři koči a tři strážníci. Velitel karavany vám neřekl, o co přesně jde, ale vypadá to, že doprovázíte nějakého bohatého kupce. Po dvou dnech karavana zastavuje na Vanderském statku, kde se pořádá místní proslulý jarmark.

Statek je tvořen středovou dvoupatrovou budovou. V jejím přízemí se nachází hostinec a ubytování pro hosty. Horní patro zabírají soukromé pokoje majitele. Okolo hlavní budovy stojí další čtyři domy, ve kterých bydlí čeledíní a dočasně i část zdejších vojáků. Ve zbytku statku se nachází hospodářská stavení, stáje, chlévy, kurníky, králičí kotce a hnojiště. Celý statek je obehnan palisádou s dřevěnými hlídkovými věžemi.

Z doslechu víte, že **Vanderský statek**, vlastní samotný válečník **Bartoloměj** ve spolupráci s rodinou Vanderských z Edorasu, která přispěla na jeho opravu poté, co byl vypálen nájezdníky z Andalónu.

Ukaž hráčům přílohy **Mapa regionu a Mapa statku**.

Ve velikém dvoře statku probíhá jarmark, na který se sjíždějí lidé ze okolí. Nalézá se zde mnoho zajímavých stánků. Při dobrém roleplayi lze, kromě doplnění zásob také vyslechnout dílčí informace od cizích postav, týkající se cesty za les, či získat vedlejší úkoly.

Na jarmarku má bezkonkurenčně největší stánek gnómský alchymista Jorskáp.

Stánky řemeslníků: řezbáři, pekaři, medaři, truhláři, zbrojíři, kováři, lukaři, rytci, zlatníci, zelináři, řezníci, koželuhové, alchymisti, bylinkáři, vetešníci, mniši, ševci.

Stánky prodejců: zvířata, látky, vejce, vosk, sůl, peří, koření, nakládané maso, víno, pivo, medovina, slivovice.

Alchymista Jorskáp

gnómský obchodník



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
9(-1)	18(+4)	15(+2)	10(0)	14(+2)

Malý, roztomile upovídaný mužíček, oblečený do zdobených zelených šatů, stažených v pase zdobným provazem. Jeho rysy jsou velké uši a nos. Má velký sortiment magických lektvarů a věcí. Rád smlouvá, ale bezostyšně své zboží mnohonásobně nadceňuje.

Alchymista Jorskáp

Vedlejší úkol: Požádá o službu pro Varderské. Nabízí 20 zlatých za každou informaci z Andalónu, tj. celkový počet barbarského obyvatelstva, množství jejich zásob, slabiny města. Vtip je v tom, že nikomu nezaplatí, a jakmile by družina přišla s nějakou informací, vyslechl by ji a konstatoval, že to už dávno věděl.

Prodává za 15 zl lektvary: Mucholapka, Ranhojič, Mrazužár, za 20 zl pak lektvary: Neutralizace, Rychlosti a za 40 zl Elixír Sedmibýlí.

Také nabízí za 50 zl svitky ke kouzlům: Kukátko, Neviditelnost, Dlouhá ruka, Milha a Protoplazma.

Ceny jsou záměrně přemrštěné. Jorskáp bez ostychu obírá pocestné a zneužívá toho, že v okolí statku nikdo magické propriety neprodává.



Bylinkářka Corridan

Vedlejší úkol: Požádá družinu o doručení léků do andalónského lazaretu, jelikož tam družina dorazí dříve než ona a nemocný, pro kterého jsou určeny, by to nemusel přežít. Slibuje odměnu 20 zlatých, z nichž jim vyplatí 5 zlatých hned a 15 zlatých později na místě, jakmile do Andalónu o dva dny později než družina sama dorazí.

Prodává za 2 zlaté medvědí moč, která odpuzuje divokou zvěř v lese, či za 7 zlatých Léčivou mast (2k6 životů).

Hokynář

Zaslechl jsem, že jedete na Andalón a že budete ubytováni v nejluxusnějším apartmánu. To musíte doprovázet někoho hodně vzácného.

Prodává základní vybavení za běžné ceny (PPZ H str 162).

Kněz

Dejte si pozor, víra v Pátého boha přitahuje různé podivné existence! (nemrtvé, demony). Některé z nich nemusí pocházet z našeho světa! Co je jejich cílem není vždy jasné...

Prodává za 2 zlaté svícenou vodu a posvěcení zbraně nebo odpustky za hříchy v cenách 1 – 12 zl.

Selka

Tuhle karavanu nevidím poprvé, ale tvář vedoucího karavany je nová.

Nabízí čerstvou zeleninu, vejce, mléko a sýr. Porci výborných potravin na 1 den prodává za 1 zlatý.

Zelinář Kalidor

Podivný potulný obr oděný v kožešiny a vydávající se za zelináře. Zná všelijaké barbarské zvyky (například: jak se barbaři baví, jaké si vybírají koně, jak bojují).

Prodává hlávky zaručeně léčivého zelí. Jedno za 5 zlatých. Zelí opravdu léčí, sněžení hlávky vyléčí +1 život.

Žoldák

Podle mě barbaři za nic nemůžou!

Nic neprodává jen hlídá a případně sám nakupuje.

CESTA DO ANDALÓNU

Cesta začíná den po jarmarku v brzkých ranních hodinách. Z Vanderského statku zamíří karavana přímo k hvozdu, aby jím do večera projela a přenocovala až na planinách na druhé straně. Karavana se skládá ze 3 vozů, dvou obchodních vozů a jednoho kočáru pro vyslance. Posádku tvoří konzul **Fergilias** zavřený v kočáru, vedoucí karavany **Adam**, 3 kočí, 3 strážní a družina.

PRŮCHOD LESEM

Po vstupu do lesa působí na celou karavanu síla probuzeného hvozdu. Druid Orkán sice umožnil fyzický průjezd karavany lesem, ale jeho působení na psychickou stránku jsou vystaveni všichni, kdo do něj vstoupí. Na doprovod karavany brzy dopadá chmurná nálada, která se projevuje nervozitou a strachem všech včetně koní.

Přibližně v polovině cesty hvozdem se splaší kůň a jeden z obchodních vozů sjede z cesty. To je poslední kapka pro jednoho z kočích, který zpanikaří a rozběhne se mezi stromy, kde zjistí, co koně tak vylekalo. Nalézají se tam dva oživlé keře, které se ho pokusí sežrat. Družina mu bude vyslána na pomoc, aby keře zneškodnila a všechny vozy tak mohly bezpečně pokračovat dále v cestě.

Projíždíte potměným lesem, když se náhle splaší koně a jeden z vozů sjede z cesty. Kočí, který vůz řídil, spadne tvrdě z kozlíku na zem a s panickým až hysterickým řevem se rozběhne mezi blízké stromy. Než stihne kdokoliv z vás zareagovat, ze směru, kterým zmizel se ozve šustění větví a bolestivé volání o pomoc. Velitel karavany vida, co se stalo, křikne: "Rychle jděte za ním a přiveďte ho nazpět!"





Oživlý keř

magická nestvůra



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
15(+2)	15(+2)	10(0)	1(-5)	3(-4)
Úroveň		4		
Životy		25		
Pohyblivost		3		
Velikost		B		
Útok		6/+1 (šlahouny) 2x		
		7/+2 (tlama)		
Obrana		ZO: 5 / OČ: 7		
Zvl. schopnosti:		vidění ve tmě		
Dovednosti		Kamufláž (10)		
Zkušenost		200		

Vypadá jako obyčejný keř, ale tento je masožravý. Jakmile se k němu jeho oběť přiblíží, zaútočí svými silnými šlahouny. Těmi se pokusí oběť zabít, aby ji poté mohl stáhnout do své tlamy, ukryté těsně nad zemí u kořenů, a pozřít.

Oživlý keř vzniká samovolně v probuzených hvozdech díky vysoké koncentraci lesní magie.

Mimo cestu není možné lesem projít, je totiž uzavřen druidskou magií. Jestliže by se družina rozhodla sejít ze stezky, pocítí ohromný strach. Stromy se zde až příliš podivně naklání, rozléhají se podivné zvuky lesa a postavy budou mít pocit, že je někdo zpoza stromů sleduje. Děje se tak, jelikož do hvozdu druid Orkán umístil bludný kořen. Za pár hodin se družina znovu ocitne v místě, odkud vyšla. Cestou bude navíc napadena otravným bodavým hmyzem (-1k10 životů) nebo lesní šelmou (medvěd, vlk, divočák).

NOC NA PLANINÁCH

Družina se s lesem za zády ocitá na planině porostlé vysokou trávou, na níž ještě pár měsíců zpět probíhaly krvavé boje mezi stahujícím se edoraským vojskem a andalónskou těžkou jízdou. Karavana zastaví na jednom z vyvýšených míst a založí tábor. U ohně se pak celá její osádka, tentokrát včetně konzula sejde ke společné večeři.

Konzul Fergilias se pod vlivem vína **rozpovídá** o své mírové misi a naplánované audienci u vůdce barbarů v Andalónu. Nechá i družinu nahlédnout pod pokličku politických intrik: zmíní, že **pracuje pro radní Dinis** a že je **válka neskutečně drahá**. Družina si tady může konečně všimnout, že v kočáru není žádné cenné zboží. Nákladem, na který má družina dohlížet, je samotný konzul.

V blízkosti konzula si lze všimnout při úspěšném hodu Postřeh (INT) vs. 8 malého, nenápadného **raracha** s rošťáckým výrazem, který se skrývá v záhybech jeho pláště. Konzul o něm ví jako jediný z karavany. Pakliže družina bude chtít s rarachem mluvit, pokusí se zmizet - využít kouzla Teleport - a konzul to bude komentovat slovy: *“Je to plachý přítel radní Dinis. Nevšímejte si ho, on se vrátí.”*

V okolí tábora leží pozůstatky po bitvě (*nože, sekery, zbytky brnění, vše od zaschlé krve*).

Po půlnoci, když už bude tábor dávno spát, se na pláních blízko tábora objeví dotírající a hladoví vlci. Les jim znesnadňuje lov a mršiny je přitahují. Družina může místo boje odehnat vlky pomocí medvědí moči, kterou mohli získat na jarmarku.





KAPITOLA 2

ANDALÓN

Fergilias Niedarský

Edorský mírový konzul



SIL OBR ODO INT CHAR
12(+1) 10(+0) 12(+1) 14(+2) 18(+4)

Úroveň 8
Životy 50
Pohyblivost 30
Velikost B
Útok 6/+0 (kord)
Obrana ZO: 2 / OČ: 4
Dovednosti Umění šarmu (10),
Umění proměn (4),
Atletika (4),
Čtení a psaní (5),
Reflex (6),
Postřeh (7),
Vůle (7),
Výdrž (5),
Přesvědčování (7),
Zkušenost: 350

*Starší plešatý pán s přísným pohledem,
nosi honosnou róbu s huňatým kabátem.*

Vlk (6x)

divoké zvíře



SIL OBR ODO INT CHAR
14(+2) 14(+2) 14(+2) 1(-5) 9(-1)

Úroveň 2
Životy 19
Pohyblivost 45
Velikost B
Útok 6/+1 (tlama)
Obrana ZO: 3 / OČ: 6
Dovednosti Postřeh (7)
Zkušenost: 100

*Psovité šelma, žijící ve smečkách.
Obvykle smečky neútočí. Výjimkou je,
pokud je člověk sám, viditelně oslaben
či zraněn a vlci mají hlad.*

Ukaž hráčům přílohu **Mapa Andalónu**.

Ještě před pár lety byl Andalón ospalou bezejmennou vesnicí. Avšak po vzpouře barbarů v Edorasu se tito usadili právě zde a za pomoci financí získaných z výkupného za senátory založili město. Ve velmi krátkém čase se město rozrostlo a opevnilo, a to i díky spolupráci s Novou Cesmínií (sousední území), obchodu s trpaslíky z rodiny Dwarů a rovněž díky drancování nedalekých bohatých edorských statků za lesem.

Andalón je uspořádán okolo centrálního náměstí v jehož středu se tyčí morový sloup. Na vrcholu je umístěn magický krystal, který je nabíjen vírou místních věřících. Tento krystal poté poskytuje zdroj energie pro některé obranné magické prvky města (magický štít proti ostřelování).

Všichni barbari věří v Pátého boha života a smrti a jsou pod vlivem jeho kněží. Jedná se o **šotčí mnichy**, kteří zde vytvořili celou církevní hierarchii. Místní si kněží velmi váží. V čele církve stojí šotek zvaný Velký Šama. Šotky je možné ve městě vidět sedící na dřevěných nosítkách, na nichž je nosí jimi vybraní barbari.

Barbarská armáda se skládá z těžké andalónské jízdy a jízdních lučištníků. Jsou dobře vycvičeni a schopni tvořit nejrůznější útočné formace.

Družina má od vstupu do města díky konzulovi, kterého doprovází, diplomatickou imunitu a možnost se volně pohybovat po celém městě vyjma vojenského objektu.





KAPITOLA 3

ZMIZENÍ

Konzul a jeho doprovod (včetně družiny) bude ubytován v **místní taverně** v západní části města. Jedná se o dvoupatrovou zděnou budovu s dřevěnými nosníky. Konzulův pokoj se nachází v horním patře v samotném rohu budovy. Okna jeho apartmá jsou směřována do zahrady ve dvoře hostince. Před dveře konzula je trvale umístěna hlídka strážící z karavany.

Ostatní pokoje mají okna na opačnou stranu, do ulice. Pokoje vypadají honosně, uprostřed lůžko s nebesy, skříň, psací stůl s potřebami, křeslo u okna. V patře jsou ještě k dispozici dvě místnosti - koupelna a lovecký salonek sloužící k odpočinku a trávení volného času (stravování, karty, četba, aj.).

V přízemí se nachází samotný lokál, kde bude na konzulovu počest uspořádána bujará oslava.

Konzul Fergilias se zmíní, že druhý den chce odpočívat po dlouhé cestě a připravovat se na audienci u správce Andalónu. Ta má proběhnout **třetího dne**. Zajištění podmínek míru je teď jeho největší prioritou. Poté by ho měla družina s karavanou doprovodit zpět do Edorasu.



CO SE VLASTNĚ STALO?

Konzul byl ubytován v nejhonosnějším apartmá nejdražšího hostince v Andalónu. Edorský radní Vandersk naplánoval zmaření celé akce tak, že nechá **konzula otrávit přímo v Andalónu**, aby jeho smrt padla na hlavu barbarů. To by mělo zcela jistě za následek pokračování války s barbary a diskreditaci paní Dinis, která by pak nedosáhla na funkci správce Edorasu. Velitelem karavany je jeho skrytý agent jménem Adam. Má za úkol dát konzulovi před spaním **vypít otrávené víno** tak, aby byl konzul ráno nalezen v pokoji mrtev a vina padla na barbary.

Jenže rarach našel konzula ležet v pokoji v těžkém bezvědomí ještě v noci a došlo mu, že musel být otráven. Uvědomil si, že pokud nebude jednat rychle, postupující otrava bude pro konzula smrtelná. Sám rarach byl svědkem toho, že otrávené víno donesl velitel karavany. V pocitech bezmoci a nedůvěry ke všem v karavaně mu nezbylo, než **se obrátit na spojku ve městě, Xeros Diamského a jeho lidi**.

Xeros se poté rozhodl tělo ukrýt do doby, než se jim podaří konzula zachránit. Jeho muži v hluboké noci odnesli oknem z pokoje konzulovo tělo, které skryli do Xerosova domu ve městě.

V případě, že se družina v noci pokusí konzula hlídat, bude jí to umožněno, ale budou vykázáni z pokoje před jeho dveře. Ani strážce nejsou uvnitř pokoje, ale za dveřmi. Družina v podstatě nemůže zmařit konzulovu otravu, již neodhalí ani skrytý rarach, který bude svědkem, že otrávené víno podal konzulovi **vedoucí karavany**. V té době však ještě netušil, že bylo otrávené, jelikož vedoucí karavany jej pil také. Proto otravě včas nezabránil.





Pakliže bude družina sledovat konzulův pokoj zvenčí celou noc (ze zahrad u hostince), může zaznamenat, jak Xerosovi muži odnášejí tělo. Mohou je pak sledovat až na místo úkrytu, nebo je přímo napadnout. Xerosovi muži se budou bránit, rarach se teleportuje i s tělem pryč a jeden z Xerosových mužů bude prchat do domu, kam měli tělo donést. Zanechá stopy, nebo družinu přivede na místo, kam rarach dopravil tělo konzula.

Družině se může ve výjimečné situaci podařit dokonce neutralizovat Xerosovy kumpány. Pak by rarach nestihl teleportovat tělo a pod pohrůzkou smrti by přiznal, že našel konzulovo tělo ležet bezvládně na posteli a snažil se mu pomoci dříve, než proběhne mírové jednání, aby nevznikl poprask. Pak rarach podá družině svědectví o otravě konzula a vysvětlí kroky svého plánu na záchranu.

ÚNOS

Druhý den ráno je vyhlášen poplach s tím, že vyslanec zmizel. Edoraská stráž tvořená lidmi z karavany přísahá, že celou noc poctivě hlídali u dveří konzulova pokoje a nic neslyšeli. Večer v poklidu ulehli do postele a ráno v ní už jednoduše nebyl. Obviňují samozřejmě barbary a jejich neúctu k Edorasu a ke snahám vyjednat mír.

Velitel karavany: “Sakra, to se nemělo stát! Vypadá to, že konzul byl unesen těmi prokletými barbary. Věděl jsem, že se jim nedá věřit! Musíme jej co nejrychleji najít, dříve než proběhne mírové jednání.”

Družina dostane od velitele karavany Adama za úkol co nejdříve konzula najít. Bez něj odjet nemůžou!

STOPY

Postel je rozestlaná, ale studená. Uprostřed pokoje leží pohár s rozlitym vínem. V pokoji je několik zapáchajících stop od bláta a koňského trusu vedoucí k oknu. Při pohledu z okna je poznat i

hluboké stopy v půdě. V zahradě je slušně viditelná ušlapaná tráva pod oknem.

V jednom z keřů opodál je **schovaný žebřík** se zlomenou příčkou, leží u něj tesák kance z barbarského náhrdelníku.

Bude-li družina dále hledat stopy:

Celá zahrada je obehnána zdí, opodál je branka vedoucí do boční ulice. Kromě pár hromádek koňského trusu na zemi je ulice prázdná.

Jedna z **hromad trusu** je rozšlápnutá únoscem, Hraničář odtud dokáže s úspěšným hodem na Stopování (INT) vs. 14 stopovat ke Xerosovu domu.

Při pátrání v okolí narazí družina **na svědka**, který jim za úplatu (6 zlatých) nebo při přehození Přesvědčování (CHAR) vs. 10 řekne, že *v noci zaslechl podivné zvuky z ulice, a když vyhlédl, viděl vůz odjíždějící směrem k severní bráně.*

PÁTRÁNÍ

Někteří **obyvatelé z okolí hostince** zahlédli vůz (osobní Xerosův kočár) doprovázený několika ozbrojenými barbary směrem k severní bráně.

Další stopu má **starý žebrák**, který obchází ulicí. Sice mu není příliš rozumět, ale viděl, kam vůz jel a za kousek žvance to družině ukáže.

V případě, že družina bude hledat u severní brány, nalezne popisovaný vůz ukrytý za rohem jednoho z obchodních skladů (Xerosův dům).

Pokud toto odhalení nahlásí **vedoucímu karavany**, přijme jejich zprávu velmi našťavaně, poděkuje jim, a řekne, ať už se do toho nadále nepletou, že si to **vyřídí sám**. Později se vydá jako nájemný vrah **zabít konzula** v Xerosově domě, aby se tím potvrdilo barbarské spiknutí.





Andalónský barbar

strážce / Xerosovi kumpáni



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
19(+4)	12(+1)	15(+2)	9(-1)	7(-2)

Úroveň	5
Životy	40
Pohyblivost	38 (45 na koni)
Velikost	B(C)
Útok	9/+3 (sekera)
Obrana	ZO: 4 / OČ: 6
Dovednosti	Atletika (9) První pomoc (4), Výdrž (7)
Schopnosti	Bojová připravenost, Zuřivý útok
Zkušenosti	300

I běžní obyvatelé Andalónu jsou vždy připraveni k boji.

Andalónský barbar na konci každého kola boje získává 1 bod adrenalinu.

Bojová připravenost (pasivní)

Adrenalin: 0

Barbar získá bonus +2 k prvnímu útoku nebo obraně, kterou v boji provede.

Zuřivý sek (speciální akce)

Adrenalin: 2

Barbar dokáže přetavit své bojové vzrušení do útoku. Tímto trikem získává bonus +3 do svého útoku.

Xerosův dům se nachází v severní části města v blízkosti severní brány. Jde o prostý dům o dvou místnostech a slaměnou střechou. Uvnitř se zdržuje on a jeho tři kumpáni. Jakmile se družina přiblíží, udělají kumpáni vše aby hrdinům **zabránili ve vstupu do budovy** a pak do druhé místnosti, kde se sklánějí Xeros a rarach Dinis nad tělem konzula.

Xeros Diamský

barbar válečník



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
18(+4)	15(+2)	17(+3)	10(+0)	8(-1)

Xeros je mohutný vousatý chlap nosící čepici vyrobenou z medvědí hlavy. Při příchodu družiny se sklání nad bezvládným tělem Fergiliase a snaží se jej s rarachem stabilizovat.

Je strýcem Dinis Diamské - edoraské radní, jež vyslala konzula Fergiliase s karavanou a také s jejím vlastním kouzelnickým přítelem - rarachem - jako dohledem nad mírovou misí.

Xeros byl rarachovým i konzulovým kontaktem pro případ nouze. Nikdo však netušil, že útok přijde takto nečekaně - přímo z řad karavany.

Po souboji (případně velmi kreativní rozmluvě s barbary) Dinisin **rarach zasáhne a zaječí svým hláskem**: „Blázni! Přestaňte! Snaží se mu pomoci, byl otráven vedoucím karavany.“

Jeden flakonek při vstupu do místnosti družiny spadl omylem ze stolu (Xeros o něj zavadil) a rozbil se. Rarach: „**To byl protijed!** Vy vy!!! Na další už nemáme suroviny.“

V místnosti se nachází malá improvizovaná alchymistická vzbava a několik zmuchlaných receptů na protijed.

Rarach s Xerosem zpomalují účinky jedu, ale nedaří se jim konzula vyléčit. Není čas! Nebude-li mu podán vhodný protijed **do 4 hodin, zemře!**





KAPITOLA 4

PROTIJED

RECEPT

Poslední pasáž dobrodružství se zabývá hledáním a sháněním suroviny na nový lektvar. Družina je požádána rarachem, aby co nejrychleji sehnala chybějící vzácnou surovinu tzv. „Šotčí prd“ (opravdu, čtete dobře) pro výrobu protijedu.

Družině bude vysvětleno, že se jedná o magický, velmi vzácný prášek, který si rarach ve městě už dříve koupil od místních šotků pohybujících se poblíž chrámu. Rarach sám netuší, z čeho jej vyrábějí, ale tuto důležitou surovinu na protijed sehnal právě tam.

Ve skutečnosti prášek vyrábějí šotci rozemletím houby, nazývané „Šotčí prd“, která roste přímo uvnitř chrámu na jeho vlhkých stěnách. Při neopatrné manipulaci klobouček pukne a vypustí silný zápach, odtud dostala houba tak příznačné jméno.

V CHRÁMU

Ukaž hráčům přílohu **Mapa chrámu**.

Družina se do chrámu jen tak nedostane. Veřejnost smí vstoupit pouze v pravé poledne a cizincům je **vstup zcela zakázán**. Jednou z možností je se do chrámu proplížit. U předního vchodu stojí dvoučlenná barbarská stráž, ale zahrady přilehlé k chrámu hlídané nejsou a lze se skrze ně **bočním vchodem** dostat dovnitř. Okna chrám nemá. Po náměstí se pohybují různí šotci na nosítkách, která nosí barbaři. V zahradách se poflakuje plno šotků a je možné s nimi promluvit. Většina z nich se k cizincům bude stavět odmítavě, ale najdou se i tací, kteří se budou chtít na jejich úkor pobavit. Naleznou-li jednoho z nich, bude ochoten jim odpovědět na tři dotazy za každou uhodnutou hádanku.

Hádky:

*Kdo mne má v kapse, nemá v ní nic.
(odpověď je díra)*

*Přišla kmotra po večeri, stoupla si u našich dveří.
Neuhne, když pes zaštěká, jenom kohouta se léká.
(odpověď je noc)*

*Do šatů mě nabíráš, pak přede mnou zavíráš, v
teple pro mne slzí oči, vše se za mnou venku točí,
beru z hlavy klobouky, nepouštěj mne do mouky.
(odpověď je vítr)*

Boční vstup:

Pokud družina projde do chrámu bočním nehlídaným vchodem, má přibližně **10 minut** na to, aby opět zmizela, než si pro ně dojdou stráže přivolané šotky sedícími v zahradách.

Šotci jsou odjakživa tvorové zákešní a i ten, který s dobrodruhy mluví, je půjde jako jeden z prvních nahlásit strážím.

V chrámu je mimo dobu bohoslužeb prázdné. Je zasvěcen bohu života a smrti a stěny má vyzdobeny jeho symboly. Ve velké síni stojí uprostřed na schodovitém podiu oltář, který slouží pro obětiny bohu. Stěny chrámu jsou porostlé houbami, kterým v místním šeru a vlhku velmi dobře daří. Jedná se o hledanou surovinu **Šotčí prd**.

Pokud se družina zdrží déle než 10 minut, vběhnou dovnitř dva strážní od hlavního vstupu, aby dobrodruhy velmi surově vyprovodili. Pokud se družina bude bránit, šotci vzbudí rozruch (*hlasitým jekotem*) a budou na družinu upozorňovat tak aby k chrámu dorazili další strážní.

Jestliže však dojde ke smrti stráží, bude s družinou nakládáno jako s vrahy dle místních zákonů a družina bude zatčena. Případně se můžou dobrodruzi pokusit o útek, nicméně barbaři po nich vytrvale půjdou.





Adam

sicco - vedoucí karavany



SIL	OBR	ODO	INT	CHAR
8(-1)	16(+3)	10(+0)	16(+3)	20(+5)
Úroveň	8			
Životy	54			
Pohyblivost	33			
Velikost	B			
Útok	9/+4 (vrh dýkou) 2x 7/+4 (boj s dýkou)			
Obrana	ZO: 6 / OČ: 9			
Dovednosti	Atletika (4), Vůle (7), Výdrž (5), Akrobacie (7), Postřeh (9), Reflex (10), Přesvědčování (10), Umění rváčů (8), Umění skrývání (8), Umění kočičího pohybu (7)			
Zkušenosti	500			

Muž střední postavy. Pod nosem má pěstěný knírek a vlasy si pečlivě stahuje do ohonu, aby mu nevadily při pohybu. Obléká si kožené kalhoty a vestu. Přes ramena má přehozený tmavý plášť s kapucí.

Působí nenápadným dojmem a jediné, co jej trochu prozrazuje, je jeho vytříbená mluva.

Adam je všímavý a opatrný Sicco. Pokud dojde k boji a družině se nepodaří jej do 2 kol lapit, pak uteče oknem a venku v ulicích se pokusí splynout s davem a zmizet z města.



ODHAJENÍ ZRÁDCE

Podaří-li se družině sehnat Šotčí prd, bude rarach či alchymista v družině schopen namíchat speciální protijed a postavit konzula na nohy. Jakmile družina za ním do Xerosova domu dorazí, spustí:

“No výborně, rychle, rychle a hlavně opatrně mi to podejte. Uděláme z toho lektvárek. Snad už není pozdě, ještě stále dýchá.”

Po podání protijedu se konzul začne pomalu probouzet a několik minut bude působit značně zmateně. Následně se posadí a promluví: *“To jste vy? Ohhh moje hlava. Co se to stalo?”*

Rarach se ujme slova a začne mu vše postupně vyprávět. Když skončí, otočí se konzul na družinu: *“Mockrát Vám děkuji, zachránili jste mi život. A dost možná také spousty jiných životů, které by tato válka ještě vzala. Teď je potřeba zatknout zrádce! Doprovodíte mě?”*

Poté se konzul Fergilias s rarachem, družinou a Xerosem v zádech vydá zatknout velitele karavany Adama za pokus o vraždu. Konzul je pro místní barbary důvěryhodný. A tak je rozhodnutý svou výřečností vedoucího karavany usvědčit.



ZÁVĚR - ROZUZLENÍ

Jakmile vedoucí karavany Adam postřehne, že se v hostinci objevil živý konzul, okamžitě se zvedne a přesune se k oknu na útěk pryč, zatímco své lidi poštví proti družině. (Zde může dojít ke střetu se dvěma dalšími barbary bránícími Adamův ústup.)

Při vyslýchání ostatních členů karavany, přijde družina na to, že byl Adam jako vedoucí karavany najat teprve nedávno a vlastně zde byl úplným nováčkem.

Dobry konec - Mírové jednání

Konzul Fergilias je z nejhoršího venku. Za pomoci Šotčího prdu, vynalézavého raracha radní Dinis a přičinění družiny se podařilo konzula vyléčit ale i chytit zrádce - nastrčeného sicca Adama - vydávajícího se za vedoucího karavany. Nic tak nebrání audienci u barbarského vůdce Andalónu a uzavření míru mezi rozkmotřenými národy.

Po jednání se konzul spokojeně vrátí za družinou do hostince, aby jim jménem Edorasu srdečně poděkoval a vyplatil jim slíbenou odměnu, která dle dohody čítá 70 zl. na hlavu.

Při výslechu Adama zazní, že na křeslo správce Edorasu má našlápnuto několik mocných lidí a že jeho útok si zaplatil přímo někdo z edoraských radních. Detaily se už však družina nedozví, neboť jsou příliš důvěrné.

Neutrální konec - Zrádce na útěku

Konzul Fergilias je z nejhoršího venku. Za pomoci Šotčího prdu, vynalézavého raracha radní Dinis a přičinění družiny se podařilo konzula vyléčit. Bohužel útok zrádce - nastrčeného sicca Adama - vydávajícího se za vedoucího karavany nebyl jeho poslední. Adam prozíravě vycítil, že je v nebezpečí a včas utekl. Než však zmizí z města, pověděl se mu zde rozšířit fámy o tom, že útok byl spáchán barbary poté, co je konzul při potyčce vyprovokoval.

Konzulovi se nakonec podaří vyjednat mír, ale do hostince se za družinou vrací ztrápený. Důvěra barbarského lidu v toto příměří je velmi křehká. Slíbenou odměnu 70 zl. na hlavu však vyplatí.

Špatný konec - Smrt konzula

Konzul umírá, správný lék se nepodařilo připravit ze správných ingrediencí včas.

Ve městě se šíří sprosté pomluvy o tom, že konzul Fergilias neměl zájem o mír, pokusil se o vraždu Andalónského vůdce a během této akce byl zabit. Barbaři pokus o mírové jednání odsoudí jako troufalost a Edoras tak ztratí poslední zbytky důvěry andalónských barbarů.

Vedoucí karavany Adam záhadně zmizel, a tak není, kdo by družině vyplatil odměnu. Barbaři zbývající osazenstvo karavany vyženou z města ven.



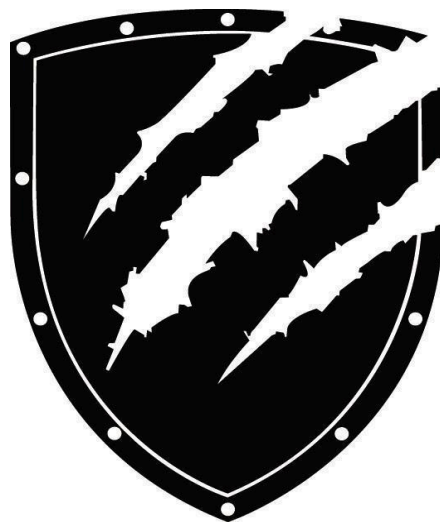


ZÁVĚREM

Doufám, že se vám bude příběh líbit a užijete si s ním spoustu zábavy. Dart

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 nějaký podobný materiál již máte nebo si na vytvoření něčeho podobného troufáte, budeme moc rádi, když se nám ozveš.

Najdeš nás na adrese www.DraciHlidka.cz



© 2024 Jan “Dart” Staš

Ilustrace záhlaví: Jiří Dvorský

Sazba: Jan “Dart” Staš

Redakce: Václav “Qitko“ Hess, Michal “Pigi“ Holub, Martin “Perthorn” Kostka

Proofreading: Lenka “Eluniel“ Mikuláščíková, Martin “Perthorn” Kostka, Milan “Flamberg” Majerčík

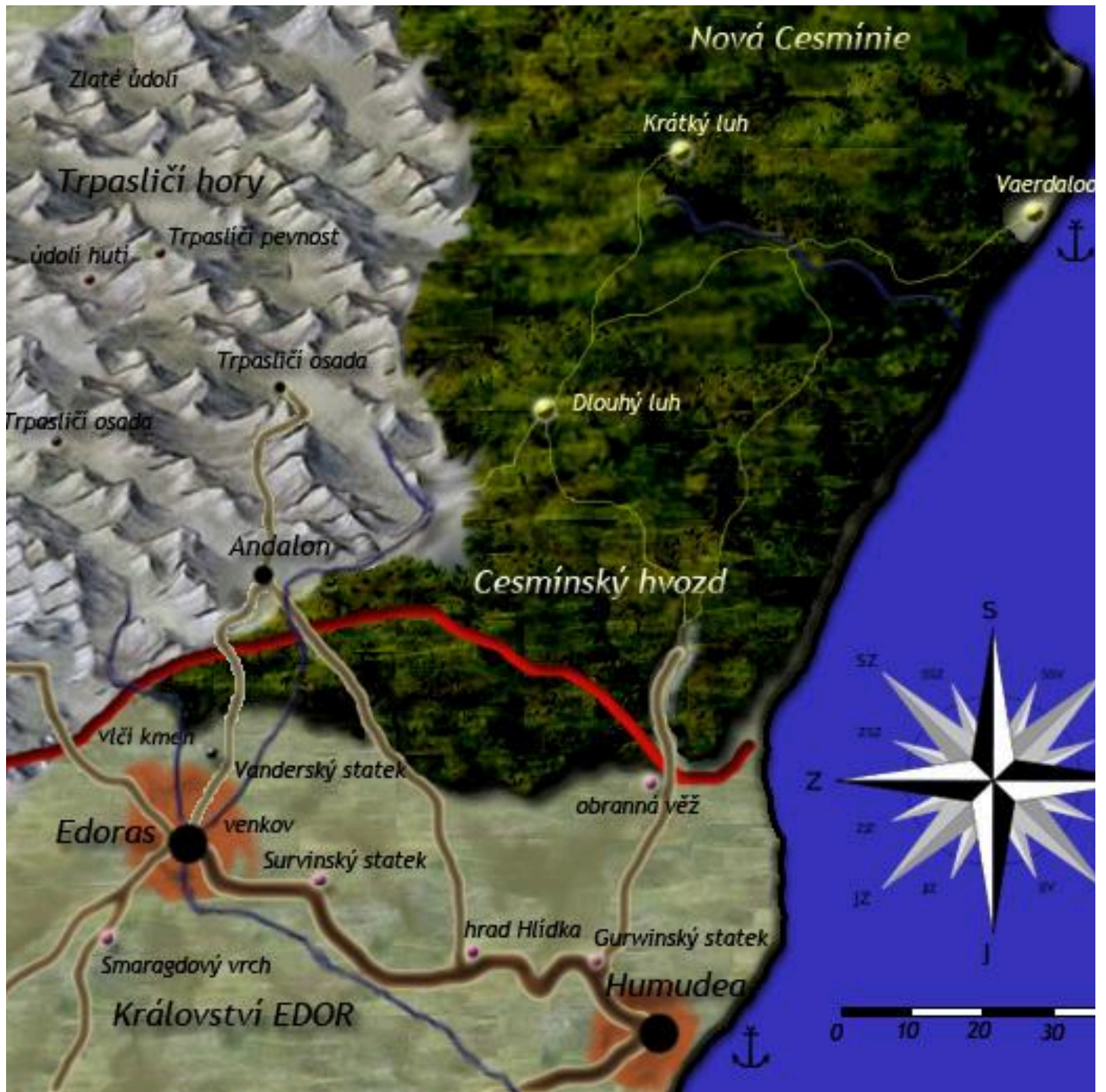
Mapy: Jan “Dart” Staš

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 Hlidka. Není povoleno umísťovat toto dobrodružství, ani jeho fragmenty, na jiných portálech či úložištích.



MAPA REGIONU



MAPA STATKU



MAPA ANDALONU



MAPA CHRÁMU



PODOBIZNY CIZÍCH POSTAV



Xeros Diamský



Corridan Lesní Cesmínská



Edorasský Konzul



Vedoucí karavany